

UNIDAD ONCE A

ACTIVIDADES

(File, Arg. línea de comandos, txt sencillos)

Consulta en internet acerca de:

1. La clase File
2. Ficheros .jar

Nota: Algunos de los ficheros de este boletín podrán ser creados mediante editor de texto.

EJERCICIO 1.- Haz un subprograma que liste el contenido del directorio actual, usado `File`.

EJERCICIO 2.- Usa los métodos `File` para indicar las propiedades y listar el contenido de un archivo cuyo nombre será suministrado por el usuario.

EJERCICIO 2b.- Si no lo has tenido en cuenta, valida la entrada del programa para comprobar que exista el fichero.

EJERCICIO 3.- Crea el método `muestraContenido` que recibe una ruta y devuelve un array con un listado con los nombres de los ficheros y carpetas contenidos en ella, ordenados alfabéticamente.

EJERCICIO 4.- Modifica el ejercicio anterior devolviendo un array de objetos que contengan el nombre de un fichero o carpeta dentro de la ruta recibida, si es un fichero o un directorio, la fecha de modificación, si es oculto y su tamaño (sólo ficheros).

EJERCICIO 4.- Realiza un programa para crear un fichero de texto que contenga las cadenas de caracteres suministradas desde la línea de comandos, una en cada línea del fichero de texto.

EJERCICIO 5.- Diseña un programa para realizar unas estadísticas respecto a ficheros de texto. La ruta de un fichero de texto será pasada desde la línea de comando y queremos un listado en pantalla con el número de palabras de ese fichero, el número de párrafos, el número de caracteres, la media de caracteres por palabra y la media de palabras por párrafo.

EJERCICIO 6.- Crea el método `copiaFicheroTexto`, que toma un fichero de texto y realiza una copia a otro. Las rutas de ambos archivos son recibidas como parámetros.

EJERCICIO 7.- Diseña un programa con contraseña, que será suministrada desde la línea de comandos junto con la ruta de un archivo de texto. Del archivo debes corregir las palabras que deben empezar por mayúsculas.

EJERCICIO 8.- Crea un método que reciba la ruta de un archivo de texto y devuelva un array de objetos con los caracteres del alfabeto ordenados según su frecuencia de aparición (primero el carácter que más veces aparece, luego el segundo que más aparece, etc), indicando también el número de veces que aparece cada carácter.

EJERCICIO 9.- Diseña un programa que reciba el nombre de un fichero de texto y cree en el directorio actual un fichero con el mismo nombre añadiendo al final ordenado (por ejemplo, si se ejecuta sobre `fichero.txt`, creará `ficheroOrdenado.txt`, con las mismas palabras que `fichero.txt`, pero ordenadas alfabéticamente. Utiliza ordenación híbrida para ello.

EJERCICIO 10.- Diseña un programa que reciba el nombre de un fichero de texto. Se desea un listado en pantalla con los caracteres leídos del fichero de texto junto con su valor `Unicode` y que muestre también la cantidad de caracteres del fichero.

EJERCICIO 11.- Dada una cadena de texto escrita en un fichero, escribirla al revés en otro fichero también de texto.

EJERCICIO 12.- Crear un Howler a partir de un texto. Un howler o vociferador, en el universo de Harry Potter, no es más que un correo que chilla. Como chillar en internet es escribir en mayúsculas, lo que debes hacer es un programa tal que dado el texto de un mail (separado en líneas), lo "howlerice" y lo convierta en mayúsculas.