**Práctica # 6 STL**

Nombre: GIAN MOLINA RAIGOZA Matrícula: 1636155Calificación: \_\_\_\_\_\_ Ponderación: 5% Día: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Hora: \_\_\_\_\_\_: \_\_\_\_\_\_

**Objetivos Generales:**

Aprender el uso de las librerías estándar de Java STL (String y File).

**Actividad #1**

Escribir un programa que funcione como un procesador de texto según las siguientes instrucciones:

1. Crear dos archivos: Actividad1.java que contendrá el método main y Procesador.java que contendrá la clase para hacer las operaciones del procesador.

**En el archivo Procesador.java:**

1. Crear una clase con nombre Procesador con los siguientes **atributos privados**: texto, palabras, numPalabras y numLetras (para mas detalle ver el resumen de la clase).
2. Crear la función setTexto que recibirá como parámetro el texto leído en el método main y lo asignará al atributo privado de la clase.
3. Crear el método getTexto que retornara el valor del atributo privado de la clase.
4. Crear el método getPalabras que retornara un arreglo con las palabras que haya en el texto.
5. Crear el método getPalabrasOrdenadas que retornara un arreglo con las palabras que haya en el texto ordenadas alfabéticamente.
6. Crear el método reemplazarPalabra que reemplazara una palabra en el texto por otra introducida por el usuario.
7. Crear el método getNumPalabras que retornara el numero de palabras en el texto.
8. Crear el método getNumLetras que retornara el numero de letras en el texto.
9. Crear el método guardarArchivo que guardara el texto en un archivo.

**En el archivo Actividad1.java:**

1. Pedir el texto inicial al usuario.
2. Iniciar un ciclo.
3. Imprimir el siguiente menú:
   1. Cambiar texto
   2. Reemplazar palabra
   3. Mostrar propiedades del texto
   4. Mostrar lista de palabras
   5. Mostrar lista de palabras por orden alfabético
   6. Escribir archivo
   7. Salir

Para la opción a: Reescribe el atributo texto del objeto con un nuevo valor.

Para la opción b: El usuario introducirá la palabra que desea reemplazar y la palabra de reemplazo y realizará la función con el método correspondiente.

Para la opción c: Se mostrará el texto y cuantas palabras y letras tiene.

Opción d y e: mostrar la lista indicada.

Para la opción f: Se deberá de guardar el texto del objeto.

Para la opción g: Se deberá salir del programa.

|  |
| --- |
| Procesador |
| -texto  -palabras  -numPalabras  -numLetras |
| +getTexto()  +getPalabras()  +getPalabrasOrdanadas()  +getNumPalabras()  +getNumLetras()  +setTexto(texto)  +reemplazarPalabra(p, q)  +guardarArchivo() |