

FICHEROS DE TEXTO Y PASO DE ARGUMENTOS

- 1.-Crear un fichero de texto llamado prueba.txt, introduciendo su contenido línea a línea por teclado. Guardar línea a línea. Una vez guardado, mostrar su contenido por pantalla.
- 2.-Aplicación que pide por teclado un nombre de fichero. Previamente en ese fichero (por ejemplo numeros.txt) habremos introducido una serie de números, a razón de uno por línea. Se podrían leer también los números si estuvieran separados por comas o espacios aunque sería un poco más complicado (no mucho más). Los números pueden contener decimales ya que se van a leer como double. Cada número que se lee del fichero se va sumando de tal forma que la suma total estará contenida en la variable suma; a la par se va llevando la cuenta de los elementos que se van leyendo en la variable i. Finalmente, dividiendo la suma total entre el número de elementos obtenemos la media aritmética de los números contenidos en el fichero.
- 3.-Programa que crea un fichero de texto "frutas.txt" y luego escribe en él tres palabras, una por cada línea.
- 4.-Dados dos flujos de lectura y uno de escritura. Observa que se declaran en total tres manejadores de fichero (dos para lectura y uno para escritura). El programa va leyendo, de forma alterna, una línea de cada fichero - una línea de fichero1.txt y otra línea de fichero2.txt - mientras queden líneas por leer en alguno de los ficheros; y al mismo tiempo va guardando esas líneas en otro fichero con nombre mezcla.txt
- 5.-Mostrar por pantalla un listado con todos los archivos que contiene un directorio.
- 6.-El siguiente programa de ejemplo comprueba si un determinado archivo existe o no mediante exists() y, en caso de que exista, lo elimina mediante delete() . Si intentáramos borrar un archivo que no existe obtendríamos un error.
- 7.-Probar el paso de argumentos mediante línea de comandos.
- 8.-Programa en el que se suman todos los argumentos que se pasan como parámetros al void y se muestra por pantalla el resultado de la suma.
- 9.-Crea un fichero y nómbralo numeros.txt e introduce los siguientes números (es importante que estén separados por un salto de línea para que el programa funcione bien):
25
100
44
17
6
8

A continuación, pasa como argumento: numeros.txt
Aparecerá el siguiente resultado: La media es 33.333333333333336

- 10.-Programa que sustituye los tabuladores de un fichero de texto, por dos espacios en blanco.
- 11.-Escribe un programa que guarde en un fichero con nombre primos.dat los números primos que hay entre 1 y 500.
- 12.-Realiza un programa que lea el fichero creado en el ejercicio anterior y que muestre los números por pantalla.
- 13.-Escribe un programa que guarde en un fichero el contenido de otros dos ficheros, de tal forma que en el fichero resultante aparezcan las líneas de los primeros dos ficheros mezcladas y en el mismo orden.
Los nombres de los dos ficheros de entrada y el nombre del fichero destino se deben pasar como argumentos en la línea de comandos. Hay que tener en cuenta que los ficheros de donde se van cogiendo las líneas pueden tener tamaños diferentes. Las líneas de ambos ficheros de origen están ordenadas ascendentemente. En caso de líneas comunes entre ambos ficheros de origen, se copiará sólo una línea en el fichero destino.
- 14.-Realiza un programa que sea capaz de ordenar alfabéticamente las palabras contenidas en un fichero de texto. El nombre del fichero que contiene las palabras se debe pasar como argumento en la línea de comandos. El nombre del fichero resultado debe ser el mismo que el original añadiendo la coletilla sort, por ejemplo palabras_sort.txt . Suponemos que cada palabra ocupa una línea.
- 15.-Escribe un programa capaz de quitar los comentarios de un programa de Java. Los nombres de los dos archivos: codentrada.txt y codsalida.txt.
- 16.-Realiza un programa que diga cuántas ocurrencias de una palabra hay en un fichero. Tanto el nombre del fichero como la palabra se deben pasar como argumentos en la línea de comandos.
- 17.- SOPA DE LETRAS: cargar desde un fichero de texto un tablero con 5 palabras escondidas entre 8 filas y 8 columnas de caracteres. Mostrarla y comenzar el juego, preguntando al usuario por las palabras escondidas; el usuario escogerá fila y columna de comienzo de cada palabra y el programará verificará si es correcto o no. Solo se contempla la horizontalidad.
- 18.- SOPA DE LETRAS: cargar desde un fichero de texto un tablero con 5 palabras escondidas entre 10 filas y 10 columnas de caracteres. Mostrarla y comenzar el juego, preguntando al usuario por las palabras escondidas; el usuario escogerá fila y columna de comienzo de cada palabra y el programará verificará si es correcto o no. Se contempla la horizontalidad la verticalidad.