

0485.- Programación.

[Área personal](#) / [Mis cursos](#) / [Programación](#) / [U6 - Lectura y escritura de información. Ficheros de Texto. Ficheros Binarios](#)
/ [U6: Tarea 2 - Excepciones y Ficheros binarios](#)

U6: Tarea 2 - Excepciones y Ficheros binarios

- Actividad 1. Pedir un double por consola y guardarlo en un archivo binario.
- Actividad 2. Abrir el archivo del ejercicio anterior, leer el double y mostrarlo por pantalla
- Actividad 3. Pedir números enteros positivos por consola y guardarlos en un fichero binario hasta que se introduzca un número negativo. Leer del fichero todos los enteros guardados y mostrarlos por pantalla.
- Actividad 4. Pedir un entero n por consola. A continuación, pedir n números double, que iremos guardando en una tabla. Guardar la tabla en un archivo binario.
- Actividad 5. Leer de un fichero binario una tabla de números double. Mostrar el contenido de la tabla por consola.
- Actividad 6. En un fichero binario, sabemos que se ha guardado una serie de números double, pero no sabemos cuántos. Implementar un programa que los lea todos y los muestre por pantalla.
- Actividad 7. Escribir por teclado una frase y guardarla en un archivo binario. A continuación, recuperarla del archivo y mostrarla por pantalla.
- Actividad 8. Crear una tabla de números aleatorios menores que 100, ordenados de menor a mayor, y guardarlos en un fichero binario. A continuación, recuperarlos y mostrarlos por consola.
- (nueva) Actividad 9. Crear un fichero binario e insertar varios objetos de tipo Tren. Cerrar el fichero y leerlo a continuación, mostrándo los objetos por pantalla.

Estado de la entrega

Estado de la entrega	No entregado
Estado de la calificación	Sin calificar
Última modificación	-
Comentarios de la entrega	Comentarios (0)

Agregar entrega

Todavía no has realizado una entrega

[◀ Doc: Excepciones Propias](#)

Ir a...

[U6: Tarea 3 - Excepciones propias ▶](#)