

ПЛАТФОРМЕНО-НЕЗАВИСИМИ ПРОГРАМНИ ЕЗИЦИ

Лабораторно упражнение 8
ВХОДНО-ИЗХОДНИ ПОТОЦИ

Проф. дн Ивайло Атанасов

ЗАДАЧИ

ЗАДАЧА 1: Съставете клас **Test1**, който има главен метод, в който е необходимо потребителят да въведе текст от конзолата, а въведеният текст да се запише във файл. За целта:

- създайте променливи за името на файла (напр. *"test.txt"*) и за текста;
- изведете на конзолата подканващ текст (напр. *"Enter text:"*) и запазете въведения текст от потребителя в променливата за текст;
- създайте файлов поток, ползвайки името на файла, запишете текста и затворете потока, а след това при успех изведете информиращ текст (напр. *"File saved."*) или при възникване на грешка информирайте по подходящ начин потребителя.

ЗАДАЧИ

ЗАДАЧА 2: Създайте клас **Test2**, имащ главен метод, където е необходимо потребителят да въведе от конзолата името на файла, а съдържанието да се изведе на конзолата. За целта:

- създайте променливи за името на файла и за текста;
- изведете подканващ текст (напр. "*Enter file name:*") и запазете въведеното от потребителя в променливата за име на файл;
- създайте файлов поток, ползвайки името на файла, изчетете текста, съхранен в този файл и затворете потока, а след това при успех изведете на конзолата прочетения текст или при грешка информирайте по подходящ начин.

ЗАДАЧИ

ЗАДАЧА 3:

Създайте клас **Test3**, който да има главен метод, като в него е необходимо да се разпечата на конзолата съдържанието на текущата директория:

- за поддиректориите до всяко име отбележете по подходящ начин (напр. “<dir>”), а
- до всеки от файловете отбележете неговата дължина (напр. “[123]”).
/ползвайте клас **File**/

Подобрейте решението си така, че да се разпечатва съдържанието на поддиректориите и на техните поддиректории и т.н.

ЗАДАЧИ

ЗАДАЧА 4: Създайте клас **Test4**, който има главен метод, а в него се преименува файл от текущата директория:

- Изведете текст в конзолата за въвеждане на името на файла, подлежащ на преименуване, и запазете въведеното от потребителя;
 - Изведете текст в конзолата за въвеждане на новото име на файла и запазете въведеното от потребителя;
 - Направете необходимите проверки за съществуване/несъществуване на файлове с въведените имена и при необходимост прекратете изпълнението;
 - Ако всичко е наред то преименувайте файла и отпечатайте резултата.
- Тествайте и проверете в директорията.

ЗАДАЧИ

ЗАДАЧА 5: Съставете клас **Test5**, имащ главен метод, а в него се изтрива файл от текущата директория:

- Изведете текст в конзолата за въвеждане на името на файла, подлежащ на изтриване, и запазете въведеното в локална променлива;
- Направете необходимата проверка за съществуване на файл с въведеното име;
- При несъществуващ файл изведете подходящ текст и прекратете изпълнението на програмата;
- Ако файлът съществува, то изтрийте файла и отпечатайте резултата от операцията.

Тествайте и проверете в директорията.

ЗАДАЧИ

ЗАДАЧА 6:

/с по-висока трудност/

Създайте нов проект за приложение **SimpleEditor**, което е с графичен интерфейс и позволява:

- Избор на текстов файл, който да се зареди в редактора;
- Редактиране на заредения текст;
- Съхранение на текста от редактора във избран файл.

Тествайте.