

Aula 01

Revisões

Introdução ao LINUX; Revisões; Biblioteca IO do JAVA

Programação II, 2016-2017

v3.4, 17-02-2017

Introdução ao Sistema
de Operação LINUX

Login

Sistemas de ficheiros

Linguagem de Comandos

bash em UNIX

Programação:
Revisões

Ciclo da Programação

Comandos para

Programação em JAVA

Introdução à Biblioteca
de Entrada/Saída do
JAVA

Manipulação de
ficheiros e directórios

Escrita de ficheiros de
texto em Java

Leitura de ficheiros de
texto em Java

1 Introdução ao Sistema de Operação LINUX

Login

Sistemas de ficheiros

Linguagem de Comandos `bash` em UNIX

2 Programação: Revisões

3 Ciclo da Programação

Comandos para Programação em JAVA

4 Introdução à Biblioteca de Entrada/Saída do JAVA

5 Manipulação de ficheiros e directórios

6 Escrita de ficheiros de texto em Java

7 Leitura de ficheiros de texto em Java

Introdução ao Sistema de Operação LINUX

Login

Sistemas de ficheiros

Linguagem de Comandos

`bash` em UNIX

Programação:
Revisões

Ciclo da Programação

Comandos para

Programação em JAVA

Introdução à Biblioteca de Entrada/Saída do JAVA

Manipulação de ficheiros e directórios

Escrita de ficheiros de texto em Java

Leitura de ficheiros de texto em Java

1 Introdução ao Sistema de Operação LINUX

Login

Sistemas de ficheiros

Linguagem de Comandos `bash` em UNIX

2 Programação: Revisões

3 Ciclo da Programação

Comandos para Programação em JAVA

4 Introdução à Biblioteca de Entrada/Saída do JAVA

5 Manipulação de ficheiros e directórios

6 Escrita de ficheiros de texto em Java

7 Leitura de ficheiros de texto em Java

Introdução ao Sistema de Operação LINUX

Login

Sistemas de ficheiros

Linguagem de Comandos

`bash` em UNIX

Programação:
Revisões

Ciclo da Programação

Comandos para

Programação em JAVA

Introdução à Biblioteca de Entrada/Saída do JAVA

Manipulação de ficheiros e directórios

Escrita de ficheiros de texto em Java

Leitura de ficheiros de texto em Java

- Programa de **gestão do sistema computacional** (dos recursos de hardware e de software);
- Cria um **ambiente de interacção** entre os utilizadores e o computador;
- Fornece **protocolos de interacção** entre as aplicações e os recursos do sistema;
- Exemplos: LINUX, WINDOWS, MACOS.

Introdução ao Sistema de Operação LINUX

Login

Sistemas de ficheiros

Linguagem de Comandos

bash em UNIX

Programação: Revisões

Ciclo da Programação

Comandos para

Programação em JAVA

Introdução à Biblioteca de Entrada/Saída do JAVA

Manipulação de ficheiros e directórios

Escrita de ficheiros de texto em Java

Leitura de ficheiros de texto em Java

Introdução ao Sistema de Operação LINUX

Login

Sistemas de ficheiros

Linguagem de Comandos

bash em UNIX

Programação: Revisões

Ciclo da Programação

Comandos para

Programação em JAVA

Introdução à Biblioteca de Entrada/Saída do JAVA

Manipulação de ficheiros e directórios

Escrita de ficheiros de texto em Java

Leitura de ficheiros de texto em Java

- Programa de **gestão do sistema computacional** (dos recursos de hardware e de software);
- Cria um **ambiente de interacção** entre os utilizadores e o computador;
- Fornece **protocolos de interacção** entre as aplicações e os recursos do sistema;
- Exemplos: LINUX, WINDOWS, MACOS.

Introdução ao Sistema de Operação LINUX

Login

Sistemas de ficheiros

Linguagem de Comandos

bash em UNIX

Programação: Revisões

Ciclo da Programação

Comandos para

Programação em JAVA

Introdução à Biblioteca de Entrada/Saída do JAVA

Manipulação de ficheiros e directórios

Escrita de ficheiros de texto em Java

Leitura de ficheiros de texto em Java

- Programa de **gestão do sistema computacional** (dos recursos de hardware e de software);
- Cria um **ambiente de interacção** entre os utilizadores e o computador;
- Fornece **protocolos de interacção** entre as aplicações e os recursos do sistema;
- Exemplos: LINUX, WINDOWS, MACOS.

Introdução ao Sistema de Operação LINUX

Login

Sistemas de ficheiros

Linguagem de Comandos

bash em UNIX

Programação: Revisões

Ciclo da Programação

Comandos para

Programação em JAVA

Introdução à Biblioteca de Entrada/Saída do JAVA

Manipulação de ficheiros e directórios

Escrita de ficheiros de texto em Java

Leitura de ficheiros de texto em Java

- Programa de **gestão do sistema computacional** (dos recursos de hardware e de software);
- Cria um **ambiente de interacção** entre os utilizadores e o computador;
- Fornece **protocolos de interacção** entre as aplicações e os recursos do sistema;
- Exemplos: LINUX, WINDOWS, MACOS.

Introdução ao Sistema de Operação LINUX

Login

Sistemas de ficheiros

Linguagem de Comandos

bash em UNIX

Programação: Revisões

Ciclo da Programação

Comandos para

Programação em JAVA

Introdução à Biblioteca de Entrada/Saída do JAVA

Manipulação de ficheiros e directórios

Escrita de ficheiros de texto em Java

Leitura de ficheiros de texto em Java

- Programa de **gestão do sistema computacional** (dos recursos de hardware e de software);
- Cria um **ambiente de interacção** entre os utilizadores e o computador;
- Fornece **protocolos de interacção** entre as aplicações e os recursos do sistema;
- Exemplos: LINUX, WINDOWS, MACOS.

Introdução ao Sistema de Operação LINUX

Login

Sistemas de ficheiros

Linguagem de Comandos

bash em UNIX

Programação:
Revisões

Ciclo da Programação

Comandos para

Programação em JAVA

Introdução à Biblioteca de Entrada/Saída do JAVA

Manipulação de ficheiros e directórios

Escrita de ficheiros de texto em Java

Leitura de ficheiros de texto em Java

- O acesso de utilizadores ao sistema de operação impõe a sua **identificação**:

```
Login (a12345)
```

```
Password (*****)
```

- Mesmo login que em Windows.

Introdução ao Sistema de Operação LINUX

Login

Sistemas de ficheiros

Linguagem de Comandos

bash em UNIX

Programação:
Revisões

Ciclo da Programação

Comandos para

Programação em JAVA

Introdução à Biblioteca de Entrada/Saída do JAVA

Manipulação de ficheiros e directórios

Escrita de ficheiros de texto em Java

Leitura de ficheiros de texto em Java

- O acesso de utilizadores ao sistema de operação impõe a sua **identificação**:

```
Login (a12345)
```

```
Password (*****)
```

- Mesmo `login` que em Windows.

Introdução ao Sistema de Operação LINUX

Login

Sistemas de ficheiros

Linguagem de Comandos

bash em UNIX

Programação:
Revisões

Ciclo da Programação

Comandos para

Programação em JAVA

Introdução à Biblioteca de Entrada/Saída do JAVA

Manipulação de ficheiros e directórios

Escrita de ficheiros de texto em Java

Leitura de ficheiros de texto em Java

- O acesso de utilizadores ao sistema de operação impõe a sua **identificação**:

```
Login (a12345)
```

```
Password (*****)
```

- Mesmo login que em Windows.

- Gráfico:

- Organizado por janelas, com o ambiente gráfico a ser controlado a partir de um rato ou de um teclado
- Ex: Linux: GNOME, KDE

- Terminal de texto:

- Organizado de acordo com o comando
- Ex: Linux: bash, csh

Introdução ao Sistema de Operação LINUX

Login

Sistemas de ficheiros

Linguagem de Comandos

bash em UNIX

Programação: Revisões

Ciclo da Programação

Comandos para

Programação em JAVA

Introdução à Biblioteca de Entrada/Saída do JAVA

Manipulação de ficheiros e directórios

Escrita de ficheiros de texto em Java

Leitura de ficheiros de texto em Java

- Gráfico:
 - Organizado por janelas, ícones e menus de operações -> orientado à utilização pelo rato;
 - LINUX: GNOME, KDE.
- Terminal de texto:
 - Organizado por linguagens de comandos.
 - LINUX: bash, csh.

Introdução ao Sistema de Operação LINUX

Login

Sistemas de ficheiros

Linguagem de Comandos

bash em UNIX

Programação:
Revisões

Ciclo da Programação

Comandos para
Programação em JAVA

Introdução à Biblioteca de Entrada/Saída do JAVA

Manipulação de
ficheiros e directórios

Escrita de ficheiros de
texto em Java

Leitura de ficheiros de
texto em Java

- Gráfico:
 - Organizado por janelas, ícones e menus de operações -> orientado à utilização pelo rato;
 - LINUX: GNOME, KDE.
- Terminal de texto:
 - Organizado por linguagens de comandos.
 - LINUX: bash, csh.

Introdução ao Sistema de Operação LINUX

Login

Sistemas de ficheiros

Linguagem de Comandos

bash em UNIX

Programação:
Revisões

Ciclo da Programação

Comandos para

Programação em JAVA

Introdução à Biblioteca de Entrada/Saída do JAVA

Manipulação de ficheiros e directórios

Escrita de ficheiros de texto em Java

Leitura de ficheiros de texto em Java

- Gráfico:
 - Organizado por janelas, ícones e menus de operações -> orientado à utilização pelo rato;
 - LINUX: GNOME, KDE.
- Terminal de texto:
 - Organizado por linguagens de comandos.
 - LINUX: bash, csh.

Introdução ao Sistema de Operação LINUX

Login

Sistemas de ficheiros

Linguagem de Comandos

bash em UNIX

Programação:
Revisões

Ciclo da Programação

Comandos para

Programação em JAVA

Introdução à Biblioteca de Entrada/Saída do JAVA

Manipulação de ficheiros e directórios

Escrita de ficheiros de texto em Java

Leitura de ficheiros de texto em Java

- Gráfico:
 - Organizado por janelas, ícones e menus de operações -> orientado à utilização pelo rato;
 - LINUX: GNOME, KDE.
- Terminal de texto:
 - Organizado por linguagens de comandos.
 - LINUX: `bash`, `csh`.

Introdução ao Sistema de Operação LINUX

Login

Sistemas de ficheiros

Linguagem de Comandos

`bash` em UNIX

Programação:

Revisões

Ciclo da Programação

Comandos para

Programação em JAVA

Introdução à Biblioteca de Entrada/Saída do JAVA

Manipulação de ficheiros e directórios

Escrita de ficheiros de texto em JAVA

Leitura de ficheiros de texto em JAVA

- Gráfico:
 - Organizado por janelas, ícones e menus de operações -> orientado à utilização pelo rato;
 - LINUX: GNOME, KDE.
- Terminal de texto:
 - Organizado por linguagens de comandos.
 - LINUX: `bash`, `csh`.

Introdução ao Sistema de Operação LINUX

Login

Sistemas de ficheiros

Linguagem de Comandos

`bash` em UNIX

Programação:
Revisões

Ciclo da Programação

Comandos para

Programação em JAVA

Introdução à Biblioteca de Entrada/Saída do JAVA

Manipulação de ficheiros e directórios

Escrita de ficheiros de texto em JAVA

Leitura de ficheiros de texto em JAVA

- Gráfico:
 - Organizado por janelas, ícones e menus de operações -> orientado à utilização pelo rato;
 - LINUX: GNOME, KDE.
- Terminal de texto:
 - Organizado por linguagens de comandos.
 - LINUX: `bash`, `csh`.

Introdução ao Sistema de Operação LINUX

Login

Sistemas de ficheiros

Linguagem de Comandos

`bash` em UNIX

Programação:
Revisões

Ciclo da Programação

Comandos para

Programação em JAVA

Introdução à Biblioteca de Entrada/Saída do JAVA

Manipulação de ficheiros e directórios

Escrita de ficheiros de texto em JAVA

Leitura de ficheiros de texto em JAVA

Armazenamento de Informação: Ficheiros

- Elementos básicos:
 - `Nome` Identificador do ficheiro;
 - `Conteúdo` Informação a guardar a ou sobre;
- O conteúdo dos ficheiros é organizado como uma sequência de bytes.
- A interpretação desses bytes depende dos programas que utilizam os ficheiros (pode ser texto legível ou informação binária).

Revisões

Introdução ao Sistema de Operação LINUX

Login

Sistemas de ficheiros

Linguagem de Comandos
bash em UNIX

Programação:
Revisões

Ciclo da Programação

Comandos para
Programação em JAVA

Introdução à Biblioteca de Entrada/Saída do JAVA

Manipulação de ficheiros e directórios

Escrita de ficheiros de texto em Java

Leitura de ficheiros de texto em Java

Introdução ao Sistema
de Operação LINUX

Login

Sistemas de ficheiros

Linguagem de Comandos
bash em UNIX

Programação:
Revisões

Ciclo da Programação

Comandos para
Programação em JAVA

Introdução à Biblioteca
de Entrada/Saída do
JAVA

Manipulação de
ficheiros e directórios

Escrita de ficheiros de
texto em Java

Leitura de ficheiros de
texto em Java

- Elementos básicos:
 - **Nome**: identificador do ficheiro;
 - **Conteúdo**: informação a guardar e/ou aceder;
- O conteúdo dos ficheiros é organizado como uma sequência de bytes.
- A interpretação desses bytes depende dos programas que utilizam os ficheiros (pode ser texto legível ou informação binária).

Introdução ao Sistema
de Operação LINUX

Login

Sistemas de ficheiros

Linguagem de Comandos
bash em UNIX

Programação:
Revisões

Ciclo da Programação

Comandos para
Programação em JAVA

Introdução à Biblioteca
de Entrada/Saída do
JAVA

Manipulação de
ficheiros e directórios

Escrita de ficheiros de
texto em Java

Leitura de ficheiros de
texto em Java

- Elementos básicos:
 - **Nome**: identificador do ficheiro;
 - **Conteúdo**: informação a guardar e/ou aceder;
- O conteúdo dos ficheiros é organizado como uma sequência de bytes.
- A interpretação desses bytes depende dos programas que utilizam os ficheiros (pode ser texto legível ou informação binária).

Introdução ao Sistema
de Operação LINUX

Login

Sistemas de ficheiros

Linguagem de Comandos
bash em UNIX

Programação:
Revisões

Ciclo da Programação

Comandos para
Programação em JAVA

Introdução à Biblioteca
de Entrada/Saída do
JAVA

Manipulação de
ficheiros e directórios

Escrita de ficheiros de
texto em Java

Leitura de ficheiros de
texto em Java

- Elementos básicos:
 - **Nome**: identificador do ficheiro;
 - **Conteúdo**: informação a guardar e/ou aceder;
- O conteúdo dos ficheiros é organizado como uma sequência de bytes.
- A interpretação desses bytes depende dos programas que utilizam os ficheiros (pode ser texto legível ou informação binária).

Introdução ao Sistema
de Operação LINUX

Login

Sistemas de ficheiros

Linguagem de Comandos
bash em UNIX

Programação:
Revisões

Ciclo da Programação

Comandos para
Programação em JAVA

Introdução à Biblioteca
de Entrada/Saída do
JAVA

Manipulação de
ficheiros e directórios

Escrita de ficheiros de
texto em Java

Leitura de ficheiros de
texto em Java

- Elementos básicos:
 - **Nome**: identificador do ficheiro;
 - **Conteúdo**: informação a guardar e/ou aceder;
- O conteúdo dos ficheiros é organizado como uma sequência de bytes.
- A interpretação desses bytes depende dos programas que utilizam os ficheiros (pode ser texto legível ou informação binária).

Introdução ao Sistema
de Operação LINUX

Login

Sistemas de ficheiros

Linguagem de Comandos
bash em UNIX

Programação:
Revisões

Ciclo da Programação

Comandos para
Programação em JAVA

Introdução à Biblioteca
de Entrada/Saída do
JAVA

Manipulação de
ficheiros e directórios

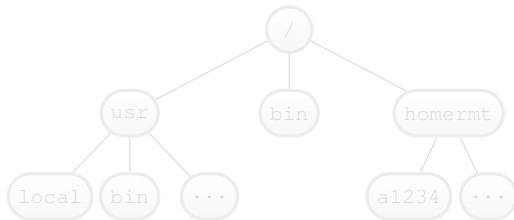
Escrita de ficheiros de
texto em Java

Leitura de ficheiros de
texto em Java

- Elementos básicos:
 - **Nome**: identificador do ficheiro;
 - **Conteúdo**: informação a guardar e/ou aceder;
- O conteúdo dos ficheiros é organizado como uma sequência de bytes.
- A interpretação desses bytes depende dos programas que utilizam os ficheiros (pode ser texto legível ou informação binária).

Sistema de Ficheiros

- Os ficheiros são organizados na memória de massa por um **sistema de ficheiros**;
- Os sistemas de ficheiros têm a si associados um conjunto de serviços (em cada SO) que permitem a sua utilização;
- Exemplos:
 - Windows: FAT, NTFS;
 - Linux: ext2, ext3.
- Os ficheiros são organizados por pastas (directórios) numa estrutura tipo árvore;
- Os ficheiros de informação constituem as folhas da árvore, e os directórios os seus ramos.



Revisões

Introdução ao Sistema de Operação LINUX

Login

Sistemas de ficheiros

Linguagem de Comandos
bash em UNIX

Programação:
Revisões

Ciclo da Programação

Comandos para
Programação em JAVA

Introdução à Biblioteca de Entrada/Saída do JAVA

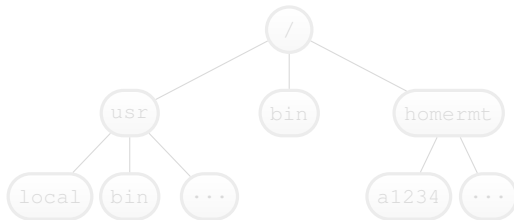
Manipulação de
ficheiros e directórios

Escrita de ficheiros de
texto em Java

Leitura de ficheiros de
texto em Java

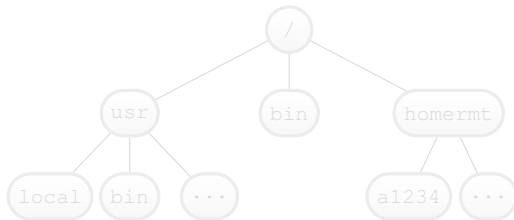
Sistema de Ficheiros

- Os ficheiros são organizados na memória de massa por um **sistema de ficheiros**;
- Os sistemas de ficheiros têm a si associados um conjunto de serviços (em cada SO) que permitem a sua utilização;
- Exemplos:
 - WINDOWS: FAT, NTFS;
 - LINUX: EXT2, EXT3.
- Os ficheiros são organizados por pastas (directórios) numa estrutura tipo árvore;
- Os ficheiros de informação constituem as folhas da árvore, e os directórios os seus ramos.



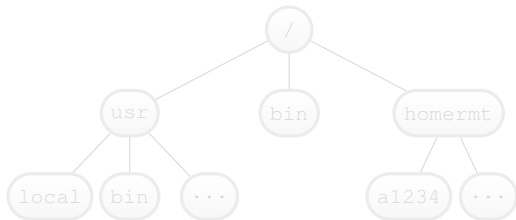
Sistema de Ficheiros

- Os ficheiros são organizados na memória de massa por um **sistema de ficheiros**;
- Os sistemas de ficheiros têm a si associados um conjunto de serviços (em cada SO) que permitem a sua utilização;
- Exemplos:
 - WINDOWS: FAT, NTFS;
 - LINUX: EXT2, EXT3.
- Os ficheiros são organizados por pastas (directórios) numa estrutura tipo árvore;
- Os ficheiros de informação constituem as folhas da árvore, e os directórios os seus ramos.



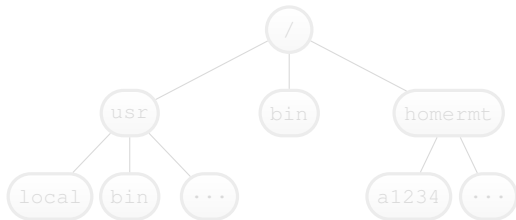
Sistema de Ficheiros

- Os ficheiros são organizados na memória de massa por um **sistema de ficheiros**;
- Os sistemas de ficheiros têm a si associados um conjunto de serviços (em cada SO) que permitem a sua utilização;
- Exemplos:
 - WINDOWS: FAT, NTFS;
 - LINUX: EXT2, EXT3.
- Os ficheiros são organizados por pastas (directórios) numa estrutura tipo árvore;
- Os ficheiros de informação constituem as folhas da árvore, e os directórios os seus ramos.



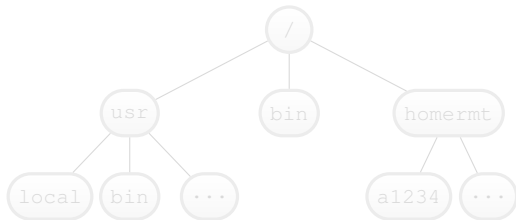
Sistema de Ficheiros

- Os ficheiros são organizados na memória de massa por um **sistema de ficheiros**;
- Os sistemas de ficheiros têm a si associados um conjunto de serviços (em cada SO) que permitem a sua utilização;
- Exemplos:
 - WINDOWS: FAT, NTFS;
 - LINUX: EXT2, EXT3.
- Os ficheiros são organizados por pastas (directórios) numa estrutura tipo árvore;
- Os ficheiros de informação constituem as folhas da árvore, e os directórios os seus ramos.



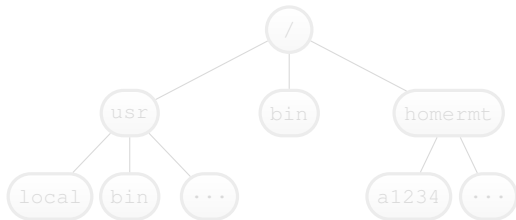
Sistema de Ficheiros

- Os ficheiros são organizados na memória de massa por um **sistema de ficheiros**;
- Os sistemas de ficheiros têm a si associados um conjunto de serviços (em cada SO) que permitem a sua utilização;
- Exemplos:
 - WINDOWS: FAT, NTFS;
 - LINUX: EXT2, EXT3.
- Os ficheiros são organizados por pastas (directórios) numa estrutura tipo árvore;
- Os ficheiros de informação constituem as folhas da árvore, e os directórios os seus ramos.



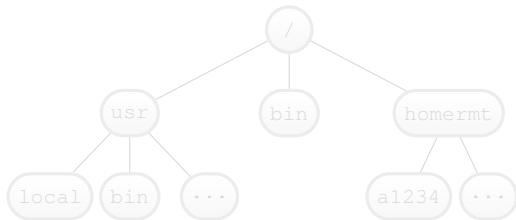
Sistema de Ficheiros

- Os ficheiros são organizados na memória de massa por um **sistema de ficheiros**;
- Os sistemas de ficheiros têm a si associados um conjunto de serviços (em cada SO) que permitem a sua utilização;
- Exemplos:
 - WINDOWS: FAT, NTFS;
 - LINUX: EXT2, EXT3.
- Os ficheiros são organizados por pastas (directórios) numa estrutura tipo árvore;
- Os ficheiros de informação constituem as folhas da árvore, e os directórios os seus ramos.



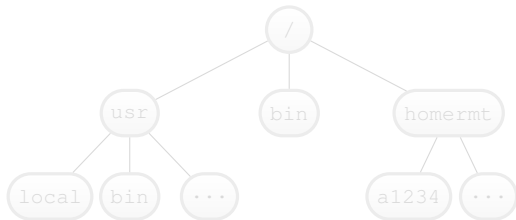
Sistema de Ficheiros

- Os ficheiros são organizados na memória de massa por um **sistema de ficheiros**;
- Os sistemas de ficheiros têm a si associados um conjunto de serviços (em cada SO) que permitem a sua utilização;
- Exemplos:
 - WINDOWS: FAT, NTFS;
 - LINUX: EXT2, EXT3.
- Os ficheiros são organizados por pastas (directórios) numa estrutura tipo árvore;
- Os ficheiros de informação constituem as folhas da árvore, e os directórios os seus ramos.



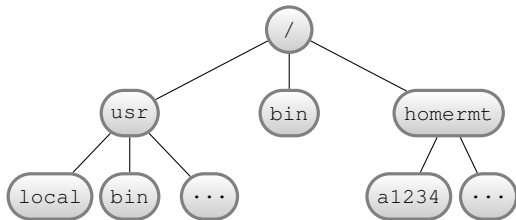
Sistema de Ficheiros

- Os ficheiros são organizados na memória de massa por um **sistema de ficheiros**;
- Os sistemas de ficheiros têm a si associados um conjunto de serviços (em cada SO) que permitem a sua utilização;
- Exemplos:
 - WINDOWS: FAT, NTFS;
 - LINUX: EXT2, EXT3.
- Os ficheiros são organizados por pastas (directórios) numa estrutura tipo árvore;
- Os ficheiros de informação constituem as folhas da árvore, e os directórios os seus ramos.



Sistema de Ficheiros

- Os ficheiros são organizados na memória de massa por um **sistema de ficheiros**;
- Os sistemas de ficheiros têm a si associados um conjunto de serviços (em cada SO) que permitem a sua utilização;
- Exemplos:
 - WINDOWS: FAT, NTFS;
 - LINUX: EXT2, EXT3.
- Os ficheiros são organizados por pastas (directórios) numa estrutura tipo árvore;
- Os ficheiros de informação constituem as folhas da árvore, e os directórios os seus ramos.



Localização de Ficheiros

- O acesso a ficheiros é feito descrevendo o **caminho** que tem de ser percorrido na árvore de directórios;
- Essa descrição pode ser:

relativa (Abstracção)

`./src/main/resources/pt/feup/ars/ars101/Topoloto.java`

ou absoluta

`/usr/local/ars101/Topoloto.java`

Revisões

Introdução ao Sistema de Operação LINUX

Login

Sistemas de ficheiros

Linguagem de Comandos
bash em UNIX

Programação:
Revisões

Ciclo da Programação

Comandos para
Programação em JAVA

Introdução à Biblioteca
de Entrada/Saída do
JAVA

Manipulação de
ficheiros e directórios

Escrita de ficheiros de
texto em Java

Leitura de ficheiros de
texto em Java

- O acesso a ficheiros é feito descrevendo o **caminho** que tem de ser percorrido na árvore de directórios;
- Essa descrição pode ser:

- **Absoluta:**

`/home/mt/al2354/arca/aula01/Totoloto.java`

- **Relativa:**

`./arca/aula01/Totoloto.java`

Introdução ao Sistema de Operação LINUX

Login

Sistemas de ficheiros

Linguagem de Comandos
bash em UNIX

Programação:
Revisões

Ciclo da Programação

Comandos para
Programação em JAVA

Introdução à Biblioteca de Entrada/Saída do JAVA

Manipulação de ficheiros e directórios

Escrita de ficheiros de texto em Java

Leitura de ficheiros de texto em Java

Introdução ao Sistema
de Operação LINUX

Login

Sistemas de ficheiros

Linguagem de Comandos
bash em UNIX

Programação:
Revisões

Ciclo da Programação

Comandos para
Programação em JAVA

Introdução à Biblioteca
de Entrada/Saída do
JAVA

Manipulação de
ficheiros e directórios

Escrita de ficheiros de
texto em Java

Leitura de ficheiros de
texto em Java

- O acesso a ficheiros é feito descrevendo o **caminho** que tem de ser percorrido na árvore de directórios;
- Essa descrição pode ser:
 - **Absoluta:**
`/homermt/a12354/arca/aula01/Totoloto.java`
 - **Relativa:**
`./arca/aula01/Totoloto.java`

- O acesso a ficheiros é feito descrevendo o **caminho** que tem de ser percorrido na árvore de directórios;
- Essa descrição pode ser:
 - **Absoluta:**
`/home/mt/a12354/arca/aula01/Totoloto.java`
 - **Relativa:**
`./arca/aula01/Totoloto.java`

Introdução ao Sistema de Operação LINUX

Login

Sistemas de ficheiros

Linguagem de Comandos
bash em UNIX

Programação:
Revisões

Ciclo da Programação

Comandos para
Programação em JAVA

Introdução à Biblioteca de Entrada/Saída do JAVA

Manipulação de ficheiros e directórios

Escrita de ficheiros de texto em Java

Leitura de ficheiros de texto em Java

- O acesso a ficheiros é feito descrevendo o **caminho** que tem de ser percorrido na árvore de directórios;
- Essa descrição pode ser:
 - **Absoluta:**
`/homermt/a12354/arca/aula01/Totoloto.java`
 - **Relativa:**
`./arca/aula01/Totoloto.java`

Acesso a ficheiros

- Um ficheiro (directório) pertence sempre a algum utilizador;
- Os **direitos de acesso** a ficheiros são geralmente classificados em três grupos:
 - Leitura;
 - Escrita;
 - Execução;
- Por sua vez esses direitos de acesso são aplicáveis a três tipos de entidades:
 - Utilizador;
 - Grupo;
 - Todos.

Revisões

Introdução ao Sistema de Operação LINUX

Login

Sistemas de ficheiros

Linguagem de Comandos
bash em UNIX

Programação:
Revisões

Ciclo da Programação

Comandos para
Programação em JAVA

Introdução à Biblioteca
de Entrada/Saída do
JAVA

Manipulação de
ficheiros e directórios

Escrita de ficheiros de
texto em Java

Leitura de ficheiros de
texto em Java

- Um ficheiro (directório) pertence sempre a algum utilizador;
- Os **direitos de acesso** a ficheiros são geralmente classificados em três grupos:
 - Leitura;
 - Escrita;
 - Execução.
- Por sua vez esses direitos de acesso são aplicáveis a três tipos de entidades:
 - Utilizador;
 - Grupo;
 - Todos.

Introdução ao Sistema de Operação LINUX

Login

Sistemas de ficheiros

Linguagem de Comandos
bash em UNIX

Programação:
Revisões

Ciclo da Programação

Comandos para
Programação em JAVA

Introdução à Biblioteca de Entrada/Saída do JAVA

Manipulação de ficheiros e directórios

Escrita de ficheiros de texto em Java

Leitura de ficheiros de texto em Java

- Um ficheiro (directório) pertence sempre a algum utilizador;
- Os **direitos de acesso** a ficheiros são geralmente classificados em três grupos:
 - Leitura;
 - Escrita;
 - Execução.
- Por sua vez esses direitos de acesso são aplicáveis a três tipos de entidades:
 - Utilizador;
 - Grupo;
 - Todos.

Introdução ao Sistema de Operação LINUX

Login

Sistemas de ficheiros

Linguagem de Comandos
bash em UNIX

Programação:
Revisões

Ciclo da Programação

Comandos para
Programação em JAVA

Introdução à Biblioteca de Entrada/Saída do JAVA

Manipulação de ficheiros e directórios

Escrita de ficheiros de texto em Java

Leitura de ficheiros de texto em Java

- Um ficheiro (directório) pertence sempre a algum utilizador;
- Os **direitos de acesso** a ficheiros são geralmente classificados em três grupos:
 - Leitura;
 - Escrita;
 - Execução.
- Por sua vez esses direitos de acesso são aplicáveis a três tipos de entidades:
 - Utilizador;
 - Grupo;
 - Todos.

Introdução ao Sistema de Operação LINUX

Login

Sistemas de ficheiros

Linguagem de Comandos
bash em UNIX

Programação:
Revisões

Ciclo da Programação

Comandos para
Programação em JAVA

Introdução à Biblioteca de Entrada/Saída do JAVA

Manipulação de ficheiros e directórios

Escrita de ficheiros de texto em Java

Leitura de ficheiros de texto em Java

- Um ficheiro (directório) pertence sempre a algum utilizador;
- Os **direitos de acesso** a ficheiros são geralmente classificados em três grupos:
 - Leitura;
 - Escrita;
 - Execução.
- Por sua vez esses direitos de acesso são aplicáveis a três tipos de entidades:
 - Utilizador;
 - Grupo;
 - Todos.

Introdução ao Sistema de Operação LINUX

Login

Sistemas de ficheiros

Linguagem de Comandos
bash em UNIX

Programação:
Revisões

Ciclo da Programação

Comandos para
Programação em JAVA

Introdução à Biblioteca de Entrada/Saída do JAVA

Manipulação de ficheiros e directórios

Escrita de ficheiros de texto em Java

Leitura de ficheiros de texto em Java

- Um ficheiro (directório) pertence sempre a algum utilizador;
- Os **direitos de acesso** a ficheiros são geralmente classificados em três grupos:
 - Leitura;
 - Escrita;
 - Execução.
- Por sua vez esses direitos de acesso são aplicáveis a três tipos de entidades:
 - Utilizador;
 - Grupo;
 - Todos.

Introdução ao Sistema de Operação LINUX

Login

Sistemas de ficheiros

Linguagem de Comandos
bash em UNIX

Programação:
Revisões

Ciclo da Programação

Comandos para
Programação em JAVA

Introdução à Biblioteca de Entrada/Saída do JAVA

Manipulação de ficheiros e directórios

Escrita de ficheiros de texto em Java

Leitura de ficheiros de texto em Java

- Um ficheiro (directório) pertence sempre a algum utilizador;
- Os **direitos de acesso** a ficheiros são geralmente classificados em três grupos:
 - Leitura;
 - Escrita;
 - Execução.
- Por sua vez esses direitos de acesso são aplicáveis a três tipos de entidades:
 - Utilizador;
 - Grupo;
 - Todos.

Introdução ao Sistema de Operação LINUX

Login

Sistemas de ficheiros

Linguagem de Comandos
bash em UNIX

Programação:
Revisões

Ciclo da Programação

Comandos para
Programação em JAVA

Introdução à Biblioteca de Entrada/Saída do JAVA

Manipulação de ficheiros e directórios

Escrita de ficheiros de texto em Java

Leitura de ficheiros de texto em Java

- Um ficheiro (directório) pertence sempre a algum utilizador;
- Os **direitos de acesso** a ficheiros são geralmente classificados em três grupos:
 - Leitura;
 - Escrita;
 - Execução.
- Por sua vez esses direitos de acesso são aplicáveis a três tipos de entidades:
 - Utilizador;
 - Grupo;
 - Todos.

Introdução ao Sistema de Operação LINUX

Login

Sistemas de ficheiros

Linguagem de Comandos
bash em UNIX

Programação:
Revisões

Ciclo da Programação

Comandos para
Programação em JAVA

Introdução à Biblioteca de Entrada/Saída do JAVA

Manipulação de ficheiros e directórios

Escrita de ficheiros de texto em Java

Leitura de ficheiros de texto em Java

- Um ficheiro (directório) pertence sempre a algum utilizador;
- Os **direitos de acesso** a ficheiros são geralmente classificados em três grupos:
 - Leitura;
 - Escrita;
 - Execução.
- Por sua vez esses direitos de acesso são aplicáveis a três tipos de entidades:
 - Utilizador;
 - Grupo;
 - Todos.

Introdução ao Sistema de Operação LINUX

Login

Sistemas de ficheiros

Linguagem de Comandos
bash em UNIX

Programação:
Revisões

Ciclo da Programação

Comandos para
Programação em JAVA

Introdução à Biblioteca de Entrada/Saída do JAVA

Manipulação de ficheiros e directórios

Escrita de ficheiros de texto em Java

Leitura de ficheiros de texto em Java

- Um ficheiro (directório) pertence sempre a algum utilizador;
- Os **direitos de acesso** a ficheiros são geralmente classificados em três grupos:
 - Leitura;
 - Escrita;
 - Execução.
- Por sua vez esses direitos de acesso são aplicáveis a três tipos de entidades:
 - Utilizador;
 - Grupo;
 - Todos.

Introdução ao Sistema de Operação LINUX

Login

Sistemas de ficheiros

Linguagem de Comandos
bash em UNIX

Programação:
Revisões

Ciclo da Programação

Comandos para
Programação em JAVA

Introdução à Biblioteca de Entrada/Saída do JAVA

Manipulação de ficheiros e directórios

Escrita de ficheiros de texto em Java

Leitura de ficheiros de texto em Java

Linguagem de Comandos `bash`

- A janela de terminal quando é executada, apresenta uma mensagem (*prompt*) que, geralmente, indica:
 - nome do utilizador
 - identificação do computador (na rede `ssh`)
 - localização do directório de trabalho
- Exemplo:
`mos@butterfly:~/arcs$`

Revisões

Introdução ao Sistema de Operação LINUX

Login

Sistemas de ficheiros

Linguagem de Comandos
`bash` em UNIX

Programação:
Revisões

Ciclo da Programação

Comandos para
Programação em JAVA

Introdução à Biblioteca de Entrada/Saída do JAVA

Manipulação de ficheiros e directórios

Escrita de ficheiros de texto em JAVA

Leitura de ficheiros de texto em JAVA

Introdução ao Sistema
de Operação LINUX

Login

Sistemas de ficheiros

Linguagem de Comandos
`bash` em UNIX

Programação:
Revisões

Ciclo da Programação

Comandos para
Programação em JAVA

Introdução à Biblioteca
de Entrada/Saída do
JAVA

Manipulação de
ficheiros e directórios

Escrita de ficheiros de
texto em JAVA

Leitura de ficheiros de
texto em JAVA

- A janela de terminal quando é executada, apresenta uma mensagem (*prompt*) que, geralmente, indica:

- nome de utilizador;
- identificação do computador (na rede local);
- localização do directório de trabalho.

- Exemplo:

```
mos@butterfly:~/arca$
```

Introdução ao Sistema
de Operação LINUX

Login

Sistemas de ficheiros

Linguagem de Comandos
`bash` em UNIX

Programação:
Revisões

Ciclo da Programação

Comandos para
Programação em JAVA

Introdução à Biblioteca
de Entrada/Saída do
JAVA

Manipulação de
ficheiros e directórios

Escrita de ficheiros de
texto em JAVA

Leitura de ficheiros de
texto em JAVA

- A janela de terminal quando é executada, apresenta uma mensagem (*prompt*) que, geralmente, indica:
 - nome de utilizador;
 - identificação do computador (na rede local);
 - localização do directório de trabalho.
- Exemplo:

```
mos@butterfly:~/arca$
```

Introdução ao Sistema
de Operação LINUX

Login

Sistemas de ficheiros

Linguagem de Comandos
`bash` em UNIX

Programação:
Revisões

Ciclo da Programação

Comandos para
Programação em JAVA

Introdução à Biblioteca
de Entrada/Saída do
JAVA

Manipulação de
ficheiros e directórios

Escrita de ficheiros de
texto em JAVA

Leitura de ficheiros de
texto em JAVA

- A janela de terminal quando é executada, apresenta uma mensagem (*prompt*) que, geralmente, indica:
 - nome de utilizador;
 - identificação do computador (na rede local);
 - localização do directório de trabalho.
- Exemplo:

```
mos@butterfly:~/arca$
```

Introdução ao Sistema
de Operação LINUX

Login

Sistemas de ficheiros

Linguagem de Comandos
`bash` em UNIX

Programação:
Revisões

Ciclo da Programação

Comandos para
Programação em JAVA

Introdução à Biblioteca
de Entrada/Saída do
JAVA

Manipulação de
ficheiros e directórios

Escrita de ficheiros de
texto em JAVA

Leitura de ficheiros de
texto em JAVA

- A janela de terminal quando é executada, apresenta uma mensagem (*prompt*) que, geralmente, indica:
 - nome de utilizador;
 - identificação do computador (na rede local);
 - localização do directório de trabalho.
- Exemplo:

```
mos@butterfly:~/arca$
```

Introdução ao Sistema
de Operação LINUX

Login

Sistemas de ficheiros

Linguagem de Comandos
`bash` em UNIX

Programação:
Revisões

Ciclo da Programação

Comandos para
Programação em JAVA

Introdução à Biblioteca
de Entrada/Saída do
JAVA

Manipulação de
ficheiros e directórios

Escrita de ficheiros de
texto em JAVA

Leitura de ficheiros de
texto em JAVA

- A janela de terminal quando é executada, apresenta uma mensagem (*prompt*) que, geralmente, indica:
 - nome de utilizador;
 - identificação do computador (na rede local);
 - localização do directório de trabalho.
- Exemplo:
`mos@butterfly:~/arca$`

- Um comando pode ser:
 - Diretamente implementado pela linguagem de comandos;
 - Um ficheiro executável localizado alguma no sistema de ficheiros.
- O comando é identificado e executado pelo seu nome.

Introdução ao Sistema de Operação LINUX

Login

Sistemas de ficheiros

Linguagem de Comandos
bash em UNIX

Programação:
Revisões

Ciclo da Programação

Comandos para
Programação em JAVA

Introdução à Biblioteca de Entrada/Saída do JAVA

Manipulação de ficheiros e directórios

Escrita de ficheiros de texto em Java

Leitura de ficheiros de texto em Java

- Um comando pode ser:
 - directamente implementado pela linguagem de comandos;
 - um ficheiro executável localizado algures no sistema de ficheiros.
- O comando é identificado e executado pelo seu nome.

Introdução ao Sistema
de Operação LINUX

Login

Sistemas de ficheiros

Linguagem de Comandos
bash em UNIX

Programação:
Revisões

Ciclo da Programação

Comandos para
Programação em JAVA

Introdução à Biblioteca
de Entrada/Saída do
JAVA

Manipulação de
ficheiros e directórios

Escrita de ficheiros de
texto em Java

Leitura de ficheiros de
texto em Java

- Um comando pode ser:
 - directamente implementado pela linguagem de comandos;
 - um ficheiro executável localizado algures no sistema de ficheiros.
- O comando é identificado e executado pelo seu nome.

Introdução ao Sistema
de Operação LINUX

Login

Sistemas de ficheiros

Linguagem de Comandos
bash em UNIX

Programação:
Revisões

Ciclo da Programação

Comandos para
Programação em JAVA

Introdução à Biblioteca
de Entrada/Saída do
JAVA

Manipulação de
ficheiros e directórios

Escrita de ficheiros de
texto em Java

Leitura de ficheiros de
texto em Java

- Um comando pode ser:
 - directamente implementado pela linguagem de comandos;
 - um ficheiro executável localizado algures no sistema de ficheiros.
- O comando é identificado e executado pelo seu nome.

Introdução ao Sistema
de Operação LINUX

Login

Sistemas de ficheiros

Linguagem de Comandos
bash em UNIX

Programação:
Revisões

Ciclo da Programação

Comandos para
Programação em JAVA

Introdução à Biblioteca
de Entrada/Saída do
JAVA

Manipulação de
ficheiros e directórios

Escrita de ficheiros de
texto em Java

Leitura de ficheiros de
texto em Java

Introdução ao Sistema
de Operação LINUX

Login

Sistemas de ficheiros

Linguagem de Comandos
bash em UNIX

Programação:
Revisões

Ciclo da Programação

Comandos para
Programação em JAVA

Introdução à Biblioteca
de Entrada/Saída do
JAVA

Manipulação de
ficheiros e directórios

Escrita de ficheiros de
texto em Java

Leitura de ficheiros de
texto em Java

- Um comando pode ser:
 - directamente implementado pela linguagem de comandos;
 - um ficheiro executável localizado algures no sistema de ficheiros.
- O comando é identificado e executado pelo seu nome.

Exemplos de Comandos

- `whoami`: obtenção do nome do utilizador;
- `hostname`: obtenção do nome do sistema computacional;
- `cd <DIRECTÓRIO>`: mudança do directório de trabalho (dt);
- `pwd`: obtenção do encaminhamento absoluto do dt;
- `ls` (ou `ls -l`): listagem (detalhada) do conteúdo do dt;
- `cat <FICHEIRO>`: impressão do conteúdo de um ficheiro de texto;
- `mv <NOME> <NOVO_NOME>`: alteração do nome de um directório/ficheiro;
- `mv <NOME> <DIRECTÓRIO>`: alteração da localização de um directório/ficheiro;
- `cp <FICHEIRO> <NOVO_NOME>`: cópia de um ficheiro;
- `rm <FICHEIRO>`: remoção de um ficheiro;
- `mkdir <DIRECTÓRIO>`: criação de um directório;
- `rm -r <DIRECTÓRIO>`: remoção de um directório e do seu conteúdo;
- `man <NOME-COMANDO>`: página de manual de um comando.

Revisões

Introdução ao Sistema de Operação LINUX

Login

Sistemas de ficheiros

Linguagem de Comandos
bash em UNIX

Programação:
Revisões

Ciclo da Programação

Comandos para
Programação em JAVA

Introdução à Biblioteca de Entrada/Saída do JAVA

Manipulação de
ficheiros e directórios

Escrita de ficheiros de
texto em Java

Leitura de ficheiros de
texto em Java

Exemplos de Comandos

- **whoami**: obtenção do nome do utilizador;
- **hostname**: obtenção do nome do sistema computacional;
- **cd** <DIRECTÓRIO>: mudança do directório de trabalho (dt);
- **pwd**: obtenção do encaminhamento absoluto do dt;
- **ls** (ou **ls -l**): listagem (detalhada) do conteúdo do dt;
- **cat** <FICHEIRO>: impressão do conteúdo de um ficheiro de texto;
- **mv** <NOME> <NOVO NOME>: alteração do nome de um directório/ficheiro;
- **mv** <NOME> <DIRECTÓRIO>: alteração da localização de um directório/ficheiro;
- **cp** <FICHEIRO> <NOVO NOME>: cópia de um ficheiro;
- **rm** <FICHEIRO>: remoção de um ficheiro;
- **mkdir** <DIRECTÓRIO>: criação de um directório;
- **rm -r** <DIRECTÓRIO>: remoção de um directório e do seu conteúdo;
- **man** <NOME-COMANDO>: página de manual de um comando.

Revisões

Introdução ao Sistema de Operação LINUX

Login

Sistemas de ficheiros

Linguagem de Comandos
bash em UNIX

Programação:
Revisões

Ciclo da Programação

Comandos para
Programação em JAVA

Introdução à Biblioteca de Entrada/Saída do JAVA

Manipulação de
ficheiros e directórios

Escrita de ficheiros de
texto em Java

Leitura de ficheiros de
texto em Java

Exemplos de Comandos

- `whoami`: obtenção do nome do utilizador;
- `hostname`: obtenção do nome do sistema computacional;
- `cd <DIRECTÓRIO>`: mudança do directório de trabalho (dt);
- `pwd`: obtenção do encaminhamento absoluto do dt;
- `ls` (ou `ls -l`): listagem (detalhada) do conteúdo do dt;
- `cat <FICHEIRO>`: impressão do conteúdo de um ficheiro de texto;
- `mv <NOME> <NOVO NOME>`: alteração do nome de um directório/ficheiro;
- `mv <NOME> <DIRECTÓRIO>`: alteração da localização de um directório/ficheiro;
- `cp <FICHEIRO> <NOVO NOME>`: cópia de um ficheiro;
- `rm <FICHEIRO>`: remoção de um ficheiro;
- `mkdir <DIRECTÓRIO>`: criação de um directório;
- `rm -r <DIRECTÓRIO>`: remoção de um directório e do seu conteúdo;
- `man <NOME-COMANDO>`: página de manual de um comando.

Revisões

Introdução ao Sistema de Operação LINUX

Login

Sistemas de ficheiros

Linguagem de Comandos
`bash` em UNIX

Programação:
Revisões

Ciclo da Programação

Comandos para
Programação em JAVA

Introdução à Biblioteca de Entrada/Saída do JAVA

Manipulação de ficheiros e directórios

Escrita de ficheiros de texto em Java

Leitura de ficheiros de texto em Java

Exemplos de Comandos

- **whoami**: obtenção do nome do utilizador;
- **hostname**: obtenção do nome do sistema computacional;
- **cd** <DIRECTÓRIO>: mudança do directório de trabalho (dt);
- **pwd**: obtenção do encaminhamento absoluto do dt;
- **ls** (ou **ls -l**): listagem (detalhada) do conteúdo do dt;
- **cat** <FICHEIRO>: impressão do conteúdo de um ficheiro de texto;
- **mv** <NOME> <NOVO NOME>: alteração do nome de um directório/ficheiro;
- **mv** <NOME> <DIRECTÓRIO>: alteração da localização de um directório/ficheiro;
- **cp** <FICHEIRO> <NOVO NOME>: cópia de um ficheiro;
- **rm** <FICHEIRO>: remoção de um ficheiro;
- **mkdir** <DIRECTÓRIO>: criação de um directório;
- **rm -r** <DIRECTÓRIO>: remoção de um directório e do seu conteúdo;
- **man** <NOME-COMANDO>: página de manual de um comando.

Revisões

Introdução ao Sistema de Operação LINUX

Login

Sistemas de ficheiros

Linguagem de Comandos
bash em UNIX

Programação:
Revisões

Ciclo da Programação

Comandos para
Programação em JAVA

Introdução à Biblioteca de Entrada/Saída do JAVA

Manipulação de ficheiros e directórios

Escrita de ficheiros de texto em Java

Leitura de ficheiros de texto em Java

Exemplos de Comandos

- `whoami`: obtenção do nome do utilizador;
- `hostname`: obtenção do nome do sistema computacional;
- `cd <DIRECTÓRIO>`: mudança do directório de trabalho (dt);
- `pwd`: obtenção do encaminhamento absoluto do dt;
- `ls` (ou `ls -l`): listagem (detalhada) do conteúdo do dt;
- `cat <FICHEIRO>`: impressão do conteúdo de um ficheiro de texto;
- `mv <NOME> <NOVO NOME>`: alteração do nome de um directório/ficheiro;
- `mv <NOME> <DIRECTÓRIO>`: alteração da localização de um directório/ficheiro;
- `cp <FICHEIRO> <NOVO NOME>`: cópia de um ficheiro;
- `rm <FICHEIRO>`: remoção de um ficheiro;
- `mkdir <DIRECTÓRIO>`: criação de um directório;
- `rm -r <DIRECTÓRIO>`: remoção de um directório e do seu conteúdo;
- `man <NOME-COMANDO>`: página de manual de um comando.

Revisões

Introdução ao Sistema de Operação LINUX

Login

Sistemas de ficheiros

Linguagem de Comandos
bash em UNIX

Programação:
Revisões

Ciclo da Programação

Comandos para
Programação em JAVA

Introdução à Biblioteca de Entrada/Saída do JAVA

Manipulação de ficheiros e directórios

Escrita de ficheiros de texto em Java

Leitura de ficheiros de texto em Java

Exemplos de Comandos

- `whoami`: obtenção do nome do utilizador;
- `hostname`: obtenção do nome do sistema computacional;
- `cd <DIRECTÓRIO>`: mudança do directório de trabalho (dt);
- `pwd`: obtenção do encaminhamento absoluto do dt;
- `ls` (ou `ls -l`): listagem (detalhada) do conteúdo do dt;
- `cat <FICHEIRO>`: impressão do conteúdo de um ficheiro de texto;
- `mv <NOME> <NOVO NOME>`: alteração do nome de um directório/ficheiro;
- `mv <NOME> <DIRECTÓRIO>`: alteração da localização de um directório/ficheiro;
- `cp <FICHEIRO> <NOVO NOME>`: cópia de um ficheiro;
- `rm <FICHEIRO>`: remoção de um ficheiro;
- `mkdir <DIRECTÓRIO>`: criação de um directório;
- `rm -r <DIRECTÓRIO>`: remoção de um directório e do seu conteúdo;
- `man <NOME-COMANDO>`: página de manual de um comando.

Revisões

Introdução ao Sistema de Operação LINUX

Login

Sistemas de ficheiros

Linguagem de Comandos
bash em UNIX

Programação:
Revisões

Ciclo da Programação

Comandos para
Programação em JAVA

Introdução à Biblioteca de Entrada/Saída do JAVA

Manipulação de
ficheiros e directórios

Escrita de ficheiros de
texto em Java

Leitura de ficheiros de
texto em Java

Exemplos de Comandos

- `whoami`: obtenção do nome do utilizador;
- `hostname`: obtenção do nome do sistema computacional;
- `cd <DIRECTÓRIO>`: mudança do directório de trabalho (dt);
- `pwd`: obtenção do encaminhamento absoluto do dt;
- `ls` (ou `ls -l`): listagem (detalhada) do conteúdo do dt;
- `cat <FICHEIRO>`: impressão do conteúdo de um ficheiro de texto;
- `mv <NOME> <NOVO NOME>`: alteração do nome de um directório/ficheiro;
- `mv <NOME> <DIRECTÓRIO>`: alteração da localização de um directório/ficheiro;
- `cp <FICHEIRO> <NOVO NOME>`: cópia de um ficheiro;
- `rm <FICHEIRO>`: remoção de um ficheiro;
- `mkdir <DIRECTÓRIO>`: criação de um directório;
- `rm -r <DIRECTÓRIO>`: remoção de um directório e do seu conteúdo;
- `man <NOME-COMANDO>`: página de manual de um comando.

Revisões

Introdução ao Sistema de Operação LINUX

Login

Sistemas de ficheiros

Linguagem de Comandos
bash em UNIX

Programação:
Revisões

Ciclo da Programação

Comandos para
Programação em JAVA

Introdução à Biblioteca de Entrada/Saída do JAVA

Manipulação de
ficheiros e directórios

Escrita de ficheiros de
texto em Java

Leitura de ficheiros de
texto em Java

Exemplos de Comandos

- `whoami`: obtenção do nome do utilizador;
- `hostname`: obtenção do nome do sistema computacional;
- `cd <DIRECTÓRIO>`: mudança do directório de trabalho (dt);
- `pwd`: obtenção do encaminhamento absoluto do dt;
- `ls` (ou `ls -l`): listagem (detalhada) do conteúdo do dt;
- `cat <FICHEIRO>`: impressão do conteúdo de um ficheiro de texto;
- `mv <NOME> <NOVO NOME>`: alteração do nome de um directório/ficheiro;
- `mv <NOME> <DIRECTÓRIO>`: alteração da localização de um directório/ficheiro;
- `cp <FICHEIRO> <NOVO NOME>`: cópia de um ficheiro;
- `rm <FICHEIRO>`: remoção de um ficheiro;
- `mkdir <DIRECTÓRIO>`: criação de um directório;
- `rm -r <DIRECTÓRIO>`: remoção de um directório e do seu conteúdo;
- `man <NOME-COMANDO>`: página de manual de um comando.

Revisões

Introdução ao Sistema de Operação LINUX

Login

Sistemas de ficheiros

Linguagem de Comandos
bash em UNIX

Programação:
Revisões

Ciclo da Programação

Comandos para
Programação em JAVA

Introdução à Biblioteca de Entrada/Saída do JAVA

Manipulação de ficheiros e directórios

Escrita de ficheiros de texto em Java

Leitura de ficheiros de texto em Java

Exemplos de Comandos

- `whoami`: obtenção do nome do utilizador;
- `hostname`: obtenção do nome do sistema computacional;
- `cd <DIRECTÓRIO>`: mudança do directório de trabalho (dt);
- `pwd`: obtenção do encaminhamento absoluto do dt;
- `ls` (ou `ls -l`): listagem (detalhada) do conteúdo do dt;
- `cat <FICHEIRO>`: impressão do conteúdo de um ficheiro de texto;
- `mv <NOME> <NOVO NOME>`: alteração do nome de um directório/ficheiro;
- `mv <NOME> <DIRECTÓRIO>`: alteração da localização de um directório/ficheiro;
- `cp <FICHEIRO> <NOVO NOME>`: cópia de um ficheiro;
- `rm <FICHEIRO>`: remoção de um ficheiro;
- `mkdir <DIRECTÓRIO>`: criação de um directório;
- `rm -r <DIRECTÓRIO>`: remoção de um directório e do seu conteúdo;
- `man <NOME-COMANDO>`: página de manual de um comando.

Revisões

Introdução ao Sistema de Operação LINUX

Login

Sistemas de ficheiros

Linguagem de Comandos
bash em UNIX

Programação:
Revisões

Ciclo da Programação

Comandos para
Programação em JAVA

Introdução à Biblioteca de Entrada/Saída do JAVA

Manipulação de ficheiros e directórios

Escrita de ficheiros de texto em Java

Leitura de ficheiros de texto em Java

Exemplos de Comandos

- `whoami`: obtenção do nome do utilizador;
- `hostname`: obtenção do nome do sistema computacional;
- `cd <DIRECTÓRIO>`: mudança do directório de trabalho (dt);
- `pwd`: obtenção do encaminhamento absoluto do dt;
- `ls` (ou `ls -l`): listagem (detalhada) do conteúdo do dt;
- `cat <FICHEIRO>`: impressão do conteúdo de um ficheiro de texto;
- `mv <NOME> <NOVO NOME>`: alteração do nome de um directório/ficheiro;
- `mv <NOME> <DIRECTÓRIO>`: alteração da localização de um directório/ficheiro;
- `cp <FICHEIRO> <NOVO NOME>`: cópia de um ficheiro;
- `rm <FICHEIRO>`: remoção de um ficheiro;
- `mkdir <DIRECTÓRIO>`: criação de um directório;
- `rm -r <DIRECTÓRIO>`: remoção de um directório e do seu conteúdo;
- `man <NOME-COMANDO>`: página de manual de um comando.

Revisões

Introdução ao Sistema de Operação LINUX

Login

Sistemas de ficheiros

Linguagem de Comandos
bash em UNIX

Programação:
Revisões

Ciclo da Programação

Comandos para
Programação em JAVA

Introdução à Biblioteca de Entrada/Saída do JAVA

Manipulação de ficheiros e directórios

Escrita de ficheiros de texto em Java

Leitura de ficheiros de texto em Java

Exemplos de Comandos

- `whoami`: obtenção do nome do utilizador;
- `hostname`: obtenção do nome do sistema computacional;
- `cd <DIRECTÓRIO>`: mudança do directório de trabalho (dt);
- `pwd`: obtenção do encaminhamento absoluto do dt;
- `ls` (ou `ls -l`): listagem (detalhada) do conteúdo do dt;
- `cat <FICHEIRO>`: impressão do conteúdo de um ficheiro de texto;
- `mv <NOME> <NOVO NOME>`: alteração do nome de um directório/ficheiro;
- `mv <NOME> <DIRECTÓRIO>`: alteração da localização de um directório/ficheiro;
- `cp <FICHEIRO> <NOVO NOME>`: cópia de um ficheiro;
- `rm <FICHEIRO>`: remoção de um ficheiro;
- `mkdir <DIRECTÓRIO>`: criação de um directório;
- `rm -r <DIRECTÓRIO>`: remoção de um directório e do seu conteúdo;
- `man <NOME-COMANDO>`: página de manual de um comando.

Revisões

Introdução ao Sistema de Operação LINUX

Login

Sistemas de ficheiros

Linguagem de Comandos
bash em UNIX

Programação:
Revisões

Ciclo da Programação

Comandos para
Programação em JAVA

Introdução à Biblioteca de Entrada/Saída do JAVA

Manipulação de ficheiros e directórios

Escrita de ficheiros de texto em Java

Leitura de ficheiros de texto em Java

Exemplos de Comandos

- `whoami`: obtenção do nome do utilizador;
- `hostname`: obtenção do nome do sistema computacional;
- `cd <DIRECTÓRIO>`: mudança do directório de trabalho (dt);
- `pwd`: obtenção do encaminhamento absoluto do dt;
- `ls` (ou `ls -l`): listagem (detalhada) do conteúdo do dt;
- `cat <FICHEIRO>`: impressão do conteúdo de um ficheiro de texto;
- `mv <NOME> <NOVO NOME>`: alteração do nome de um directório/ficheiro;
- `mv <NOME> <DIRECTÓRIO>`: alteração da localização de um directório/ficheiro;
- `cp <FICHEIRO> <NOVO NOME>`: cópia de um ficheiro;
- `rm <FICHEIRO>`: remoção de um ficheiro;
- `mkdir <DIRECTÓRIO>`: criação de um directório;
- `rm -r <DIRECTÓRIO>`: remoção de um directório e do seu conteúdo;
- `man <NOME-COMANDO>`: página de manual de um comando.

Revisões

Introdução ao Sistema de Operação LINUX

Login

Sistemas de ficheiros

Linguagem de Comandos
bash em UNIX

Programação:
Revisões

Ciclo da Programação

Comandos para
Programação em JAVA

Introdução à Biblioteca de Entrada/Saída do JAVA

Manipulação de ficheiros e directórios

Escrita de ficheiros de texto em Java

Leitura de ficheiros de texto em Java

Exemplos de Comandos

- `whoami`: obtenção do nome do utilizador;
- `hostname`: obtenção do nome do sistema computacional;
- `cd <DIRECTÓRIO>`: mudança do directório de trabalho (dt);
- `pwd`: obtenção do encaminhamento absoluto do dt;
- `ls` (ou `ls -l`): listagem (detalhada) do conteúdo do dt;
- `cat <FICHEIRO>`: impressão do conteúdo de um ficheiro de texto;
- `mv <NOME> <NOVO NOME>`: alteração do nome de um directório/ficheiro;
- `mv <NOME> <DIRECTÓRIO>`: alteração da localização de um directório/ficheiro;
- `cp <FICHEIRO> <NOVO NOME>`: cópia de um ficheiro;
- `rm <FICHEIRO>`: remoção de um ficheiro;
- `mkdir <DIRECTÓRIO>`: criação de um directório;
- `rm -r <DIRECTÓRIO>`: remoção de um directório e do seu conteúdo;
- `man <NOME-COMANDO>`: página de manual de um comando.

Revisões

Introdução ao Sistema de Operação LINUX

Login

Sistemas de ficheiros

Linguagem de Comandos
bash em UNIX

Programação:
Revisões

Ciclo da Programação

Comandos para
Programação em JAVA

Introdução à Biblioteca de Entrada/Saída do JAVA

Manipulação de ficheiros e directórios

Escrita de ficheiros de texto em Java

Leitura de ficheiros de texto em Java

- **whoami**: obtenção do nome do utilizador;
- **hostname**: obtenção do nome do sistema computacional;
- **cd** <DIRECTÓRIO>: mudança do directório de trabalho (dt);
- **pwd**: obtenção do encaminhamento absoluto do dt;
- **ls** (ou **ls -l**): listagem (detalhada) do conteúdo do dt;
- **cat** <FICHEIRO>: impressão do conteúdo de um ficheiro de texto;
- **mv** <NOME> <NOVO NOME>: alteração do nome de um directório/ficheiro;
- **mv** <NOME> <DIRECTÓRIO>: alteração da localização de um directório/ficheiro;
- **cp** <FICHEIRO> <NOVO NOME>: cópia de um ficheiro;
- **rm** <FICHEIRO>: remoção de um ficheiro;
- **mkdir** <DIRECTÓRIO>: criação de um directório;
- **rm -r** <DIRECTÓRIO>: remoção de um directório e do seu conteúdo;
- **man** <NOME-COMANDO>: página de manual de um comando.

- As linguagens de comandos têm mecanismos que permitem a **construção de comandos** mais complexos a partir de comandos mais simples:

- **Condicionais**

- Permitem também a combinação de comandos:

- **Perls**

- **Exemplos**

- `ls -l | grep ".java" | more`

Introdução ao Sistema de Operação LINUX

Login

Sistemas de ficheiros

Linguagem de Comandos
bash em UNIX

Programação:
Revisões

Ciclo da Programação

Comandos para
Programação em JAVA

Introdução à Biblioteca de Entrada/Saída do JAVA

Manipulação de ficheiros e directórios

Escrita de ficheiros de texto em Java

Leitura de ficheiros de texto em Java

Introdução ao Sistema
de Operação LINUX

Login

Sistemas de ficheiros

Linguagem de Comandos
bash em UNIX

Programação:
Revisões

Ciclo da Programação

Comandos para
Programação em JAVA

Introdução à Biblioteca
de Entrada/Saída do
JAVA

Manipulação de
ficheiros e directórios

Escrita de ficheiros de
texto em Java

Leitura de ficheiros de
texto em Java

- As linguagens de comandos têm mecanismos que permitem a **construção de comandos** mais complexos a partir de comandos mais simples:

- *Shell scripts.*

- Permitem também a combinação de comandos:

- *Piping;*

- Exemplo:

```
cat Totoloto.java | more
```

Introdução ao Sistema
de Operação LINUX

Login

Sistemas de ficheiros

Linguagem de Comandos
bash em UNIX

Programação:
Revisões

Ciclo da Programação

Comandos para
Programação em JAVA

Introdução à Biblioteca
de Entrada/Saída do
JAVA

Manipulação de
ficheiros e directórios

Escrita de ficheiros de
texto em Java

Leitura de ficheiros de
texto em Java

- As linguagens de comandos têm mecanismos que permitem a **construção de comandos** mais complexos a partir de comandos mais simples:
 - *Shell scripts.*
- Permitem também a combinação de comandos:
 - *Piping;*
 - Exemplo:

```
cat Totoloto.java | more
```

Introdução ao Sistema
de Operação LINUX

Login

Sistemas de ficheiros

Linguagem de Comandos
bash em UNIX

Programação:
Revisões

Ciclo da Programação

Comandos para
Programação em JAVA

Introdução à Biblioteca
de Entrada/Saída do
JAVA

Manipulação de
ficheiros e directórios

Escrita de ficheiros de
texto em Java

Leitura de ficheiros de
texto em Java

- As linguagens de comandos têm mecanismos que permitem a **construção de comandos** mais complexos a partir de comandos mais simples:
 - *Shell scripts.*
- Permitem também a combinação de comandos:
 - *Piping;*
 - Exemplo:

```
cat Totoloto.java | more
```

Introdução ao Sistema
de Operação LINUX

Login

Sistemas de ficheiros

Linguagem de Comandos
bash em UNIX

Programação:
Revisões

Ciclo da Programação

Comandos para
Programação em JAVA

Introdução à Biblioteca
de Entrada/Saída do
JAVA

Manipulação de
ficheiros e directórios

Escrita de ficheiros de
texto em Java

Leitura de ficheiros de
texto em Java

- As linguagens de comandos têm mecanismos que permitem a **construção de comandos** mais complexos a partir de comandos mais simples:
 - *Shell scripts.*
- Permitem também a combinação de comandos:
 - *Piping;*
 - Exemplo:

```
cat Totoloto.java | more
```

- As linguagens de comandos têm mecanismos que permitem a **construção de comandos** mais complexos a partir de comandos mais simples:
 - *Shell scripts*.
- Permitem também a combinação de comandos:
 - *Piping*;
 - Exemplo:

```
cat Totoloto.java | more
```


Introdução ao Sistema
de Operação LINUX

Login

Sistemas de ficheiros

Linguagem de Comandos

bash em UNIX

Programação:
Revisões

Ciclo da Programação

Comandos para

Programação em JAVA

Introdução à Biblioteca
de Entrada/Saída do
JAVA

Manipulação de
ficheiros e directórios

Escrita de ficheiros de
texto em Java

Leitura de ficheiros de
texto em Java

Programação

Disciplina de construção de programas, autónoma e automaticamente executáveis em computadores, visando a resolução de determinados problemas.

Na construção de programas o programador tem em conta dois aspectos distintos:

- Registo de Informação;
- Algoritmo.

Programa

Em síntese, um programa será um algoritmo que recebendo informação, vai gerando nova informação, por forma a resolver o problema para o qual foi, ou está a ser, desenvolvido.

Programação

Disciplina de construção de programas, autónoma e automaticamente executáveis em computadores, visando a resolução de determinados problemas.

Na construção de programas o programador tem em conta dois aspectos distintos:

- Registo de Informação;
- Algoritmo.

Programa

Em síntese, um programa será um algoritmo que recebendo informação, vai gerando nova informação, por forma a resolver o problema para o qual foi, ou está a ser, desenvolvido.

Introdução ao Sistema de Operação LINUX

Login

Sistemas de ficheiros

Linguagem de Comandos
bash em UNIX

Programação:
Revisões

Ciclo da Programação

Comandos para
Programação em JAVA

Introdução à Biblioteca de Entrada/Saída do JAVA

Manipulação de ficheiros e directórios

Escrita de ficheiros de texto em Java

Leitura de ficheiros de texto em Java

Programação

Disciplina de construção de programas, autónoma e automaticamente executáveis em computadores, visando a resolução de determinados problemas.

Na construção de programas o programador tem em conta dois aspectos distintos:

- Registo de Informação;
- Algoritmo.

Programa

Em síntese, um programa será um algoritmo que recebendo informação, vai gerando nova informação, por forma a resolver o problema para o qual foi, ou está a ser, desenvolvido.

Introdução ao Sistema de Operação LINUX

Login

Sistemas de ficheiros

Linguagem de Comandos

bash em UNIX

Programação:
Revisões

Ciclo da Programação

Comandos para

Programação em JAVA

Introdução à Biblioteca de Entrada/Saída do JAVA

Manipulação de ficheiros e directórios

Escrita de ficheiros de texto em Java

Leitura de ficheiros de texto em Java

Programação

Disciplina de construção de programas, autónoma e automaticamente executáveis em computadores, visando a resolução de determinados problemas.

Na construção de programas o programador tem em conta dois aspectos distintos:

- **Registo de Informação;**
- **Algoritmo.**

Programa

Em síntese, um programa será um algoritmo que recebendo informação, vai gerando nova informação, por forma a resolver o problema para o qual foi, ou está a ser, desenvolvido.

Introdução ao Sistema de Operação LINUX

Login

Sistemas de ficheiros

Linguagem de Comandos
bash em UNIX

Programação:
Revisões

Ciclo da Programação

Comandos para
Programação em JAVA

Introdução à Biblioteca
de Entrada/Saída do
JAVA

Manipulação de
ficheiros e directórios

Escrita de ficheiros de
texto em Java

Leitura de ficheiros de
texto em Java

Programação

Disciplina de construção de programas, autónoma e automaticamente executáveis em computadores, visando a resolução de determinados problemas.

Na construção de programas o programador tem em conta dois aspectos distintos:

- **Registo de Informação;**
- **Algoritmo.**

Programa

Em síntese, um programa será um algoritmo que recebendo informação, vai gerando nova informação, por forma a resolver o problema para o qual foi, ou está a ser, desenvolvido.

Introdução ao Sistema de Operação LINUX

Login

Sistemas de ficheiros

Linguagem de Comandos
bash em UNIX

Programação:
Revisões

Ciclo da Programação

Comandos para
Programação em JAVA

Introdução à Biblioteca de Entrada/Saída do JAVA

Manipulação de ficheiros e directórios

Escrita de ficheiros de texto em Java

Leitura de ficheiros de texto em Java

Programação

Disciplina de construção de programas, autónoma e automaticamente executáveis em computadores, visando a resolução de determinados problemas.

Na construção de programas o programador tem em conta dois aspectos distintos:

- **Registo de Informação;**
- **Algoritmo.**

Programa

Em síntese, um programa será um algoritmo que recebendo informação, vai gerando nova informação, por forma a resolver o problema para o qual foi, ou está a ser, desenvolvido.

Introdução ao Sistema de Operação LINUX

Login

Sistemas de ficheiros

Linguagem de Comandos

bash em UNIX

Programação:
Revisões

Ciclo da Programação

Comandos para

Programação em JAVA

Introdução à Biblioteca de Entrada/Saída do JAVA

Manipulação de ficheiros e directórios

Escrita de ficheiros de texto em Java

Leitura de ficheiros de texto em Java

Introdução ao Sistema de Operação LINUX

Login

Sistemas de ficheiros

Linguagem de Comandos

bash em UNIX

Programação:
Revisões

Ciclo da Programação

Comandos para

Programação em JAVA

Introdução à Biblioteca de Entrada/Saída do JAVA

Manipulação de ficheiros e directórios

Escrita de ficheiros de texto em Java

Leitura de ficheiros de texto em Java

Programação

Disciplina de construção de programas, autónoma e automaticamente executáveis em computadores, visando a resolução de determinados problemas.

Na construção de programas o programador tem em conta dois aspectos distintos:

- **Registo de Informação;**
- **Algoritmo.**

Programa

Em síntese, um programa será um algoritmo que recebendo informação, vai gerando nova informação, por forma a resolver o problema para o qual foi, ou está a ser, desenvolvido.

Programação: Revisões(2)

O registo de informação:

- Variável.

As instruções mais importantes à disposição do programador são as seguintes:

- Atribuição de valor a variáveis (operadores =, +=, ...);
- Bloco de instruções {...};
- Instruções condicionais (if e switch);
- Instruções repetitivas (while, for);
- Invocação de procedimentos e funções.

Os procedimentos e funções (métodos), são a concretização da chamada abstracção algorítmica.

Para além da abstracção algorítmica, os métodos permitem criar novos contextos de existência de variáveis.

Revisões

Introdução ao Sistema de Operação LINUX

Login

Sistemas de ficheiros

Linguagem de Comandos

bash em UNIX

Programação: Revisões

Ciclo da Programação

Comandos para

Programação em JAVA

Introdução à Biblioteca de Entrada/Saída do JAVA

Manipulação de ficheiros e directórios

Escrita de ficheiros de texto em Java

Leitura de ficheiros de texto em Java

Introdução ao Sistema
de Operação LINUX

Login

Sistemas de ficheiros

Linguagem de Comandos

bash em UNIX

Programação:
Revisões

Ciclo da Programação

Comandos para

Programação em JAVA

Introdução à Biblioteca
de Entrada/Saída do
JAVA

Manipulação de
ficheiros e directórios

Escrita de ficheiros de
texto em Java

Leitura de ficheiros de
texto em Java

O registo de informação:

- Variável.

As instruções mais importantes à disposição do programador são as seguintes:

- Atribuição de valor a variáveis (operadores =, +=, ...);
- Bloco de instruções {...};
- Instruções condicionais (if e switch);
- Instruções repetitivas (while, for);
- Invocação de procedimentos e funções.

Os procedimentos e funções (métodos), são a concretização da chamada abstracção algorítmica.

Para além da abstracção algorítmica, os métodos permitem criar novos contextos de existência de variáveis.

Introdução ao Sistema
de Operação LINUX

Login

Sistemas de ficheiros

Linguagem de Comandos

bash em UNIX

Programação:
Revisões

Ciclo da Programação

Comandos para

Programação em JAVA

Introdução à Biblioteca
de Entrada/Saída do
JAVA

Manipulação de
ficheiros e directórios

Escrita de ficheiros de
texto em Java

Leitura de ficheiros de
texto em Java

O registo de informação:

- **Variável.**

As **instruções** mais importantes à disposição do programador são as seguintes:

- Atribuição de valor a variáveis (operadores =, +=, ...);
- Bloco de instruções {...};
- Instruções condicionais (if e switch);
- Instruções repetitivas (while, for);
- Invocação de procedimentos e funções.

Os procedimentos e funções (métodos), são a concretização da chamada **abstracção algorítmica**.

Para além da abstracção algorítmica, os métodos permitem criar novos **contextos de existência** de variáveis.

Introdução ao Sistema
de Operação LINUX

Login

Sistemas de ficheiros

Linguagem de Comandos

bash em UNIX

Programação:
Revisões

Ciclo da Programação

Comandos para

Programação em JAVA

Introdução à Biblioteca
de Entrada/Saída do
JAVA

Manipulação de
ficheiros e directórios

Escrita de ficheiros de
texto em Java

Leitura de ficheiros de
texto em Java

O registo de informação:

- **Variável.**

As **instruções** mais importantes à disposição do programador são as seguintes:

- Atribuição de valor a variáveis (operadores =, +=, ...);
- Bloco de instruções {...};
- Instruções condicionais (if e switch);
- Instruções repetitivas (while, for);
- Invocação de procedimentos e funções.

Os procedimentos e funções (métodos), são a concretização da chamada **abstracção algorítmica**.

Para além da abstracção algorítmica, os métodos permitem criar novos **contextos de existência** de variáveis.

Introdução ao Sistema
de Operação LINUX

Login

Sistemas de ficheiros

Linguagem de Comandos

bash em UNIX

Programação:
Revisões

Ciclo da Programação

Comandos para

Programação em JAVA

Introdução à Biblioteca
de Entrada/Saída do
JAVA

Manipulação de
ficheiros e directórios

Escrita de ficheiros de
texto em Java

Leitura de ficheiros de
texto em Java

O registo de informação:

- **Variável.**

As **instruções** mais importantes à disposição do programador são as seguintes:

- Atribuição de valor a variáveis (operadores =, +=, ...);
- Bloco de instruções {...};
- Instruções condicionais (if e switch);
- Instruções repetitivas (while, for);
- Invocação de procedimentos e funções.

Os procedimentos e funções (métodos), são a concretização da chamada **abstracção algorítmica**.

Para além da abstracção algorítmica, os métodos permitem criar novos **contextos de existência** de variáveis.

Introdução ao Sistema
de Operação LINUX

Login

Sistemas de ficheiros

Linguagem de Comandos

bash em UNIX

Programação:
Revisões

Ciclo da Programação

Comandos para

Programação em JAVA

Introdução à Biblioteca
de Entrada/Saída do
JAVA

Manipulação de
ficheiros e directórios

Escrita de ficheiros de
texto em Java

Leitura de ficheiros de
texto em Java

O registo de informação:

- **Variável.**

As **instruções** mais importantes à disposição do programador são as seguintes:

- Atribuição de valor a variáveis (operadores =, +=, ...);
- Bloco de instruções {...;...;...};
- Instruções condicionais (if e switch);
- Instruções repetitivas (while, for);
- Invocação de procedimentos e funções.

Os procedimentos e funções (métodos), são a concretização da chamada **abstracção algorítmica**.

Para além da abstracção algorítmica, os métodos permitiam criar novos **contextos de existência** de variáveis.

Introdução ao Sistema
de Operação LINUX

Login

Sistemas de ficheiros

Linguagem de Comandos

bash em UNIX

Programação:
Revisões

Ciclo da Programação

Comandos para

Programação em JAVA

Introdução à Biblioteca
de Entrada/Saída do
JAVA

Manipulação de
ficheiros e directórios

Escrita de ficheiros de
texto em Java

Leitura de ficheiros de
texto em Java

O registo de informação:

- **Variável.**

As **instruções** mais importantes à disposição do programador são as seguintes:

- Atribuição de valor a variáveis (operadores =, +=, ...);
- Bloco de instruções { ...; ...; ...};
- Instruções condicionais (if e switch);
- Instruções repetitivas (while, for);
- Invocação de procedimentos e funções.

Os procedimentos e funções (métodos), são a concretização da chamada **abstracção algorítmica**.

Para além da abstracção algorítmica, os métodos permitiam criar novos **contextos de existência** de variáveis.

Introdução ao Sistema
de Operação LINUX

Login

Sistemas de ficheiros

Linguagem de Comandos

bash em UNIX

Programação:
Revisões

Ciclo da Programação

Comandos para

Programação em JAVA

Introdução à Biblioteca
de Entrada/Saída do
JAVA

Manipulação de
ficheiros e directórios

Escrita de ficheiros de
texto em Java

Leitura de ficheiros de
texto em Java

O registo de informação:

- **Variável.**

As **instruções** mais importantes à disposição do programador são as seguintes:

- Atribuição de valor a variáveis (operadores =, +=, ...);
- Bloco de instruções { ...; ...; ...};
- Instruções condicionais (if e switch);
- Instruções repetitivas (while, for);
- Invocação de procedimentos e funções.

Os procedimentos e funções (métodos), são a concretização da chamada **abstracção algorítmica**.

Para além da abstracção algorítmica, os métodos permitiam criar novos **contextos de existência** de variáveis.

Introdução ao Sistema
de Operação LINUX

Login

Sistemas de ficheiros

Linguagem de Comandos

bash em UNIX

Programação:
Revisões

Ciclo da Programação

Comandos para

Programação em JAVA

Introdução à Biblioteca
de Entrada/Saída do
JAVA

Manipulação de
ficheiros e directórios

Escrita de ficheiros de
texto em Java

Leitura de ficheiros de
texto em Java

O registo de informação:

- **Variável.**

As **instruções** mais importantes à disposição do programador são as seguintes:

- Atribuição de valor a variáveis (operadores =, +=, ...);
- Bloco de instruções { ...; ...; ...};
- Instruções condicionais (if e switch);
- Instruções repetitivas (while, for);
- Invocação de procedimentos e funções.

Os procedimentos e funções (métodos), são a concretização da chamada **abstracção algorítmica**.

Para além da abstracção algorítmica, os métodos permitiam criar novos **contextos de existência** de variáveis.

Introdução ao Sistema
de Operação LINUX

Login

Sistemas de ficheiros

Linguagem de Comandos
bash em UNIX

Programação:
Revisões

Ciclo da Programação

Comandos para
Programação em JAVA

Introdução à Biblioteca
de Entrada/Saída do
JAVA

Manipulação de
ficheiros e directórios

Escrita de ficheiros de
texto em Java

Leitura de ficheiros de
texto em Java

O registo de informação:

- **Variável.**

As **instruções** mais importantes à disposição do programador são as seguintes:

- Atribuição de valor a variáveis (operadores =, +=, ...);
- Bloco de instruções { ...; ...; ...};
- Instruções condicionais (if e switch);
- Instruções repetitivas (while, for);
- Invocação de procedimentos e funções.

Os procedimentos e funções (métodos), são a concretização da chamada **abstracção algorítmica**.

Para além da abstracção algorítmica, os métodos permitiam criar novos **contextos de existência** de variáveis.

Introdução ao Sistema
de Operação LINUX

Login

Sistemas de ficheiros

Linguagem de Comandos

bash em UNIX

Programação:
Revisões

Ciclo da Programação

Comandos para

Programação em JAVA

Introdução à Biblioteca
de Entrada/Saída do
JAVA

Manipulação de
ficheiros e directórios

Escrita de ficheiros de
texto em Java

Leitura de ficheiros de
texto em Java

O registo de informação:

- **Variável.**

As **instruções** mais importantes à disposição do programador são as seguintes:

- Atribuição de valor a variáveis (operadores =, +=, ...);
- Bloco de instruções { ...; ...; ...};
- Instruções condicionais (if e switch);
- Instruções repetitivas (while, for);
- Invocação de procedimentos e funções.

Os procedimentos e funções (métodos), são a concretização da chamada **abstracção algorítmica**.

Para além da abstracção algorítmica, os métodos permitiam criar novos **contextos de existência** de variáveis.

Introdução ao Sistema
de Operação LINUX

Login

Sistemas de ficheiros

Linguagem de Comandos

bash em UNIX

Programação:
Revisões

Ciclo da Programação

Comandos para

Programação em JAVA

Introdução à Biblioteca
de Entrada/Saída do
JAVA

Manipulação de
ficheiros e directórios

Escrita de ficheiros de
texto em Java

Leitura de ficheiros de
texto em Java

O registo de informação:

- **Variável.**

As **instruções** mais importantes à disposição do programador são as seguintes:

- Atribuição de valor a variáveis (operadores =, +=, ...);
- Bloco de instruções { ...; ...; ...};
- Instruções condicionais (if e switch);
- Instruções repetitivas (while, for);
- Invocação de procedimentos e funções.

Os procedimentos e funções (métodos), são a concretização da chamada **abstracção algorítmica**.

Para além da abstracção algorítmica, os métodos permitiam criar novos **contextos de existência** de variáveis.

Introdução ao Sistema
de Operação LINUX

Login

Sistemas de ficheiros

Linguagem de Comandos

bash em UNIX

Programação:
Revisões

Ciclo da Programação

Comandos para

Programação em JAVA

Introdução à Biblioteca
de Entrada/Saída do
JAVA

Manipulação de
ficheiros e directórios

Escrita de ficheiros de
texto em Java

Leitura de ficheiros de
texto em Java

O registo de informação:

- **Variável.**

As **instruções** mais importantes à disposição do programador são as seguintes:

- Atribuição de valor a variáveis (operadores `=`, `+=`, `...`);
- Bloco de instruções `{...;...;...}`;
- Instruções condicionais (`if` e `switch`);
- Instruções repetitivas (`while`, `for`);
- Invocação de procedimentos e funções.

Os procedimentos e funções (métodos), são a concretização da chamada **abstracção algorítmica**.

Para além da abstracção algorítmica, os métodos permitiam criar novos **contextos de existência** de variáveis.

Ciclo da Programação



Revisões

Introdução ao Sistema de Operação de LINUX

Login

Sistemas de ficheiros

Linguagem de Comandos

bash em UNIX

Programação:
Revisões

Ciclo da Programação

Comandos para
Programação em JAVA

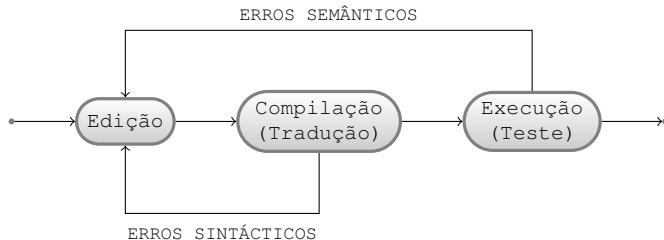
Introdução à Biblioteca de Entrada/Saída do JAVA

Manipulação de
ficheiros e directórios

Escrita de ficheiros de
texto em Java

Leitura de ficheiros de
texto em Java

Ciclo da Programação



Revisões

Introdução ao Sistema de Operação LINUX

Login

Sistemas de ficheiros

Linguagem de Comandos

bash em UNIX

Programação:
Revisões

Ciclo da Programação

Comandos para
Programação em JAVA

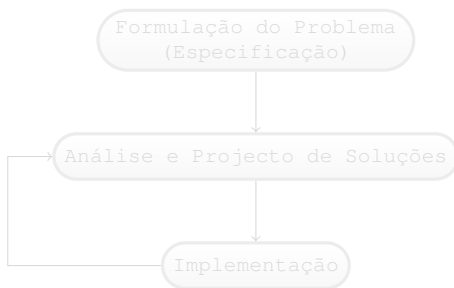
Introdução à Biblioteca de Entrada/Saída do JAVA

Manipulação de ficheiros e directórios

Escrita de ficheiros de texto em Java

Leitura de ficheiros de texto em Java

Construção de Programas



Revisões

Introdução ao Sistema de Operação LINUX

Login

Sistemas de ficheiros

Linguagem de Comandos

bash em UNIX

Programação:
Revisões

Ciclo da Programação

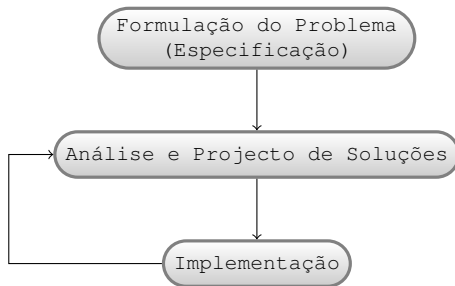
Comandos para
Programação em JAVA

Introdução à Biblioteca de Entrada/Saída do JAVA

Manipulação de ficheiros e directórios

Escrita de ficheiros de texto em Java

Leitura de ficheiros de texto em Java



Introdução ao Sistema de Operação LINUX

Login

Sistemas de ficheiros

Linguagem de Comandos

bash em UNIX

Programação:
Revisões

Ciclo da Programação

Comandos para
Programação em JAVA

Introdução à Biblioteca de Entrada/Saída do JAVA

Manipulação de ficheiros e directórios

Escrita de ficheiros de texto em Java

Leitura de ficheiros de texto em Java

Comandos para Programação em JAVA

- Editores de texto:

- nano Totoloto.java
 - gedit Totoloto.java
 - vim Totoloto.java

- Compilador:

- javac Totoloto.java

- Execução:

- java Totoloto

Revisões

Introdução ao Sistema
de Operação LINUX

Login

Sistemas de ficheiros

Linguagem de Comandos

bash em UNIX

Programação:
Revisões

Ciclo da Programação

Comandos para
Programação em JAVA

Introdução à Biblioteca
de Entrada/Saída do
JAVA

Manipulação de
ficheiros e directórios

Escrita de ficheiros de
texto em Java

Leitura de ficheiros de
texto em Java

Comandos para Programação em JAVA

- Editores de texto:

- `geany Totoloto.java`
- `gedit Totoloto.java`
- `gvim Totoloto.java`

- Compilador:

- `javac Totoloto.java`

- Execução:

- `java Totoloto`

Revisões

Introdução ao Sistema
de Operação LINUX

Login

Sistemas de ficheiros

Linguagem de Comandos

bash em UNIX

Programação:
Revisões

Ciclo da Programação

Comandos para
Programação em JAVA

Introdução à Biblioteca
de Entrada/Saída do
JAVA

Manipulação de
ficheiros e directórios

Escrita de ficheiros de
texto em Java

Leitura de ficheiros de
texto em Java

Comandos para Programação em JAVA

- Editores de texto:

- `geany Totoloto.java`
- `gedit Totoloto.java`
- `gvim Totoloto.java`

- Compilador:

- `javac Totoloto.java`

- Execução:

- `java Totoloto`

Revisões

Introdução ao Sistema
de Operação LINUX

Login

Sistemas de ficheiros

Linguagem de Comandos

bash em UNIX

Programação:
Revisões

Ciclo da Programação

Comandos para
Programação em JAVA

Introdução à Biblioteca
de Entrada/Saída do
JAVA

Manipulação de
ficheiros e directórios

Escrita de ficheiros de
texto em Java

Leitura de ficheiros de
texto em Java

Comandos para Programação em JAVA

- Editores de texto:

- `geany Totoloto.java`
- `gedit Totoloto.java`
- `gvim Totoloto.java`

- Compilador:

- `javac Totoloto.java`

- Execução:

- `java Totoloto`

Revisões

Introdução ao Sistema
de Operação LINUX

Login

Sistemas de ficheiros

Linguagem de Comandos

bash em UNIX

Programação:
Revisões

Ciclo da Programação

Comandos para
Programação em JAVA

Introdução à Biblioteca
de Entrada/Saída do
JAVA

Manipulação de
ficheiros e directórios

Escrita de ficheiros de
texto em Java

Leitura de ficheiros de
texto em Java

Comandos para Programação em JAVA

- Editores de texto:

- `geany Totoloto.java`
- `gedit Totoloto.java`
- `gvim Totoloto.java`

- Compilador:

- `javac Totoloto.java`

- Execução:

- `java Totoloto`

Revisões

Introdução ao Sistema
de Operação LINUX

Login

Sistemas de ficheiros

Linguagem de Comandos

bash em UNIX

Programação:
Revisões

Ciclo da Programação

Comandos para
Programação em JAVA

Introdução à Biblioteca
de Entrada/Saída do
JAVA

Manipulação de
ficheiros e directórios

Escrita de ficheiros de
texto em Java

Leitura de ficheiros de
texto em Java

Comandos para Programação em JAVA

- **Editores de texto:**

- `geany Totoloto.java`
- `gedit Totoloto.java`
- `gvim Totoloto.java`

- **Compilador:**

- `javac Totoloto.java`

- **Execução:**

- `java Totoloto`

Revisões

Introdução ao Sistema
de Operação LINUX

Login

Sistemas de ficheiros

Linguagem de Comandos

bash em UNIX

Programação:
Revisões

Ciclo da Programação

Comandos para
Programação em JAVA

Introdução à Biblioteca
de Entrada/Saída do
JAVA

Manipulação de
ficheiros e directórios

Escrita de ficheiros de
texto em Java

Leitura de ficheiros de
texto em Java

Comandos para Programação em JAVA

- **Editores de texto:**

- `geany Totoloto.java`
- `gedit Totoloto.java`
- `gvim Totoloto.java`

- **Compilador:**

- `javac Totoloto.java`

- **Execução:**

- `java Totoloto`

Revisões

Introdução ao Sistema
de Operação LINUX

Login

Sistemas de ficheiros

Linguagem de Comandos

bash em UNIX

Programação:
Revisões

Ciclo da Programação

Comandos para
Programação em JAVA

Introdução à Biblioteca
de Entrada/Saída do
JAVA

Manipulação de
ficheiros e directórios

Escrita de ficheiros de
texto em Java

Leitura de ficheiros de
texto em Java

Comandos para Programação em JAVA

- Editores de texto:

- `geany Totoloto.java`
- `gedit Totoloto.java`
- `gvim Totoloto.java`

- Compilador:

- `javac Totoloto.java`

- Execução:

- `java Totoloto`

Revisões

Introdução ao Sistema
de Operação LINUX

Login

Sistemas de ficheiros

Linguagem de Comandos

bash em UNIX

Programação:
Revisões

Ciclo da Programação

Comandos para
Programação em JAVA

Introdução à Biblioteca
de Entrada/Saída do
JAVA

Manipulação de
ficheiros e directórios

Escrita de ficheiros de
texto em Java

Leitura de ficheiros de
texto em Java

Comandos para Programação em JAVA

- Editores de texto:

- `geany Totoloto.java`
- `gedit Totoloto.java`
- `gvim Totoloto.java`

- Compilador:

- `javac Totoloto.java`

- Execução:

- `java Totoloto`

Revisões

Introdução ao Sistema
de Operação LINUX

Login

Sistemas de ficheiros

Linguagem de Comandos

bash em UNIX

Programação:
Revisões

Ciclo da Programação

Comandos para
Programação em JAVA

Introdução à Biblioteca
de Entrada/Saída do
JAVA

Manipulação de
ficheiros e directórios

Escrita de ficheiros de
texto em Java

Leitura de ficheiros de
texto em Java

Serviços de Escrita no Ecrã (saída)

- Acessível pela entidade: `System.out`
- Conjunto de serviços definido no módulo: `PrintStream`
 - Escrita simples dos caracteres: `println()`, `println()` e `printf()`
- Exemplo:

```
System.out.println("Boa tarde!");

double PI = 3.141596;
System.out.print("PI = " + PI);
System.out.println();
System.out.printf("2*2 = %d\n", 2*2);
```

Revisões

Introdução ao Sistema de Operação LINUX

Login

Sistemas de ficheiros

Linguagem de Comandos

bash em UNIX

Programação:
Revisões

Ciclo da Programação

Comandos para
Programação em JAVA

Introdução à Biblioteca
de Entrada/Saída do
JAVA

Manipulação de
ficheiros e directórios

Escrita de ficheiros de
texto em Java

Leitura de ficheiros de
texto em Java

Serviços de Escrita no Ecrã (saída)

- Acessível pela entidade: `System.out`
- Conjunto de serviços definido no módulo: `PrintStream`
 - Escrita através dos métodos: `print(...)`, `println(...)` e `printf(...)`
- Exemplo:

```
System.out.println("Boa tarde!");  
  
double PI = 3.141596;  
System.out.print("PI = " + PI);  
System.out.println();  
System.out.printf("2*2 = %d\n", 2*2);
```

Revisões

Introdução ao Sistema
de Operação LINUX

Login

Sistemas de ficheiros

Linguagem de Comandos
bash em UNIX

Programação:
Revisões

Ciclo da Programação

Comandos para
Programação em JAVA

Introdução à Biblioteca
de Entrada/Saída do
JAVA

Manipulação de
ficheiros e directórios

Escrita de ficheiros de
texto em Java

Leitura de ficheiros de
texto em Java

Serviços de Escrita no Ecrã (saída)

- Acessível pela entidade: `System.out`
- Conjunto de serviços definido no módulo: `PrintStream`
 - Escrita através dos métodos: `print(...)`, `println(...)` e `printf(...)`
- Exemplo:

```
System.out.println("Boa tarde!");  
  
double PI = 3.141596;  
System.out.print("PI = " + PI);  
System.out.println();  
System.out.printf("2*2 = %d\n", 2*2);
```

Revisões

Introdução ao Sistema de Operação LINUX

Login

Sistemas de ficheiros

Linguagem de Comandos
bash em UNIX

Programação:
Revisões

Ciclo da Programação

Comandos para
Programação em JAVA

Introdução à Biblioteca de Entrada/Saída do JAVA

Manipulação de
ficheiros e directórios

Escrita de ficheiros de
texto em Java

Leitura de ficheiros de
texto em Java

Serviços de Escrita no Ecrã (saída)

- Acessível pela entidade: `System.out`
- Conjunto de serviços definido no módulo: `PrintStream`
 - Escrita através dos métodos: `print(...)`, `println(...)` e `printf(...)`
- Exemplo:

```
System.out.println("Boa tarde!");  
  
double PI = 3.141596;  
System.out.print("PI = " + PI);  
System.out.println();  
System.out.printf("2*2 = %d\n", 2*2);
```

Revisões

Introdução ao Sistema de Operação LINUX

Login

Sistemas de ficheiros

Linguagem de Comandos
bash em UNIX

Programação:
Revisões

Ciclo da Programação

Comandos para
Programação em JAVA

Introdução à Biblioteca de Entrada/Saída do JAVA

Manipulação de
ficheiros e directórios

Escrita de ficheiros de
texto em Java

Leitura de ficheiros de
texto em Java

Serviços de Escrita no Ecrã (saída)

- Acessível pela entidade: `System.out`
- Conjunto de serviços definido no módulo: `PrintStream`
 - Escrita através dos métodos: `print(...)`, `println(...)` e `printf(...)`
- Exemplo:

```
System.out.println("Boa tarde!");  
  
double PI = 3.141596;  
System.out.print("PI = " + PI);  
System.out.println();  
System.out.printf("2*2 = %d\n", 2*2);
```

Revisões

Introdução ao Sistema
de Operação LINUX

Login

Sistemas de ficheiros

Linguagem de Comandos
bash em UNIX

Programação:
Revisões

Ciclo da Programação

Comandos para
Programação em JAVA

Introdução à Biblioteca
de Entrada/Saída do
JAVA

Manipulação de
ficheiros e directórios

Escrita de ficheiros de
texto em Java

Leitura de ficheiros de
texto em Java

Serviços de Escrita no Ecrã (saída)

- Exemplo 2:

```
import static java.lang.System.*;

(...)

out.println("Boa tarde!");

double PI = 3.141596;
out.print("PI = " + PI);
out.println();
out.printf("2*2 = %d\n", 2*2);
```

Revisões

Introdução ao Sistema
de Operação LINUX

Login

Sistemas de ficheiros

Linguagem de Comandos

bash em UNIX

Programação:
Revisões

Ciclo da Programação

Comandos para
Programação em JAVA

Introdução à Biblioteca
de Entrada/Saída do
JAVA

Manipulação de
ficheiros e directórios

Escrita de ficheiros de
texto em Java

Leitura de ficheiros de
texto em Java

[Introdução ao Sistema de Operação LINUX](#)[Login](#)[Sistemas de ficheiros](#)[Linguagem de Comandos](#)[bash em UNIX](#)[Programação:
Revisões](#)[Ciclo da Programação](#)[Comandos para
Programação em JAVA](#)[Introdução à Biblioteca
de Entrada/Saída do
JAVA](#)[Manipulação de
ficheiros e directórios](#)[Escrita de ficheiros de
texto em Java](#)[Leitura de ficheiros de
texto em Java](#)

- Exemplo 2:

```
import static java.lang.System.*;

(...)

out.println("Boa tarde!");

double PI = 3.141596;
out.print("PI = " + PI);
out.println();
out.printf("2*2 = %d\n", 2*2);
```


Serviços de Leitura do Teclado (entrada)

- Acessível pela entidade: `System.in`
- Conjunto de serviços definido no módulo: `Scanner`
 - Leitura simples de entrada: `nextInt()`, `nextLine()`, `nextDouble()`, etc.
- É necessário criar uma entidade de leitura do teclado:

```
import static java.lang.System.*;
import java.util.Scanner;
...
final static Scanner in = new Scanner(System.in);
```

- Exemplo:

```
out.print("Nome: ");
String nome = in.nextLine();
out.print("Idade: ");
int idade = in.nextInt();
in.nextLine(); // "consumir" restante linha
```

Revisões

Introdução ao Sistema de Operação LINUX

Login

Sistemas de ficheiros

Linguagem de Comandos
bash em UNIX

Programação:
Revisões

Ciclo da Programação

Comandos para
Programação em JAVA

Introdução à Biblioteca de Entrada/Saída do JAVA

Manipulação de
ficheiros e directórios

Escrita de ficheiros de
texto em Java

Leitura de ficheiros de
texto em Java

Serviços de Leitura do Teclado (entrada)

- Acessível pela entidade: `System.in`
- Conjunto de serviços definido no módulo: `Scanner`
 - Leitura através dos métodos: `nextInt()`, `nextLine()`, etc.
- É necessário criar uma entidade de leitura do teclado:

```
import static java.lang.System.*;
import java.util.Scanner;
...
final static Scanner in = new Scanner(System.in);
```

- Exemplo:

```
out.print("Nome: ");
String nome = in.nextLine();
out.print("Idade: ");
int idade = in.nextInt();
in.nextLine(); // "consumir" restante linha
```

Serviços de Leitura do Teclado (entrada)

- Acessível pela entidade: `System.in`
- Conjunto de serviços definido no módulo: `Scanner`
 - Leitura através dos métodos: `nextInt()`, `nextLine()`, etc.
- É necessário criar uma entidade de leitura do teclado:

```
import static java.lang.System.*;
import java.util.Scanner;
...
final static Scanner in = new Scanner(System.in);
```

- Exemplo:

```
out.print("Nome: ");
String nome = in.nextLine();
out.print("Idade: ");
int idade = in.nextInt();
in.nextLine(); // "consumir" restante linha
```

Serviços de Leitura do Teclado (entrada)

- Acessível pela entidade: `System.in`
- Conjunto de serviços definido no módulo: `Scanner`
 - Leitura através dos métodos: `nextInt()`, `nextLine()`, etc.
- É necessário criar uma entidade de leitura do teclado:

```
import static java.lang.System.*;
import java.util.Scanner;
...
final static Scanner in = new Scanner(System.in);
```

- Exemplo:

```
out.print("Nome: ");
String nome = in.nextLine();
out.print("Idade: ");
int idade = in.nextInt();
in.nextLine(); // "consumir" restante linha
```

Serviços de Leitura do Teclado (entrada)

- Acessível pela entidade: `System.in`
- Conjunto de serviços definido no módulo: `Scanner`
 - Leitura através dos métodos: `nextInt()`, `nextLine()`, etc.
- É necessário criar uma entidade de leitura do teclado:

```
import static java.lang.System.*;
import java.util.Scanner;
...
final static Scanner in = new Scanner(System.in);
```

- Exemplo:

```
out.print("Nome: ");
String nome = in.nextLine();
out.print("Idade: ");
int idade = in.nextInt();
in.nextLine(); // "consumir" restante linha
```

Serviços de Leitura do Teclado (entrada)

- Acessível pela entidade: `System.in`
- Conjunto de serviços definido no módulo: `Scanner`
 - Leitura através dos métodos: `nextInt()`, `nextLine()`, etc.
- É necessário criar uma entidade de leitura do teclado:

```
import static java.lang.System.*;
import java.util.Scanner;
...
final static Scanner in = new Scanner(System.in);
```

- Exemplo:

```
out.print("Nome: ");
String nome = in.nextLine();
out.print("Idade: ");
int idade = in.nextInt();
in.nextLine(); // "consumir" restante linha
```

- O que é um ficheiro?
 - Esquema de armazenamento da informação:
 - Uma sequência de "0" e "1" armazenadas (informação binária).
- O que é um directório?
 - Tipo especial de ficheiro que armazena uma lista de referências a ficheiros.
- Características:
 - Localização no sistema de ficheiros (filesystem e root).
 - Tem 3 tipos de permissões de leitura, escrita e execução.

Introdução ao Sistema de Operação LINUX

Login

Sistemas de ficheiros

Linguagem de Comandos

bash em UNIX

Programação:
Revisões

Ciclo da Programação

Comandos para

Programação em JAVA

Introdução à Biblioteca de Entrada/Saída do JAVA

Manipulação de ficheiros e directórios

Escrita de ficheiros de texto em Java

Leitura de ficheiros de texto em Java

- O que é um ficheiro?
 - Estrutura de armazenamento de informação;
 - Uma sequência de “0” e “1” armazenados (informação binária).
- O que é um directório?
 - Tipo especial de ficheiro que armazena uma lista de referências a ficheiros.
- Características:
 - Localização no sistema de ficheiros (directório e nome);
 - Têm a si associadas permissões de leitura, escrita e execução.

Introdução ao Sistema de Operação LINUX

Login

Sistemas de ficheiros

Linguagem de Comandos

bash em UNIX

Programação:
Revisões

Ciclo da Programação

Comandos para

Programação em JAVA

Introdução à Biblioteca de Entrada/Saída do JAVA

Manipulação de ficheiros e directórios

Escrita de ficheiros de texto em Java

Leitura de ficheiros de texto em Java

- O que é um ficheiro?
 - Estrutura de armazenamento de informação;
 - Uma sequência de “0” e “1” armazenados (informação binária).
- O que é um directório?
 - Tipo especial de ficheiro que armazena uma lista de referências a ficheiros.
- Características:
 - Localização no sistema de ficheiros (directório e nome);
 - Têm a si associadas permissões de leitura, escrita e execução.

Introdução ao Sistema de Operação LINUX

Login

Sistemas de ficheiros

Linguagem de Comandos

bash em UNIX

Programação:
Revisões

Ciclo da Programação

Comandos para

Programação em JAVA

Introdução à Biblioteca de Entrada/Saída do JAVA

Manipulação de
ficheiros e directórios

Escrita de ficheiros de
texto em Java

Leitura de ficheiros de
texto em Java

Introdução ao Sistema de Operação LINUX

Login

Sistemas de ficheiros

Linguagem de Comandos

bash em UNIX

Programação:
Revisões

Ciclo da Programação

Comandos para

Programação em JAVA

Introdução à Biblioteca de Entrada/Saída do JAVA

Manipulação de
ficheiros e directórios

Escrita de ficheiros de
texto em Java

Leitura de ficheiros de
texto em Java

- O que é um ficheiro?
 - Estrutura de armazenamento de informação;
 - Uma sequência de “0” e “1” armazenados (informação binária).
- O que é um directório?
 - Tipo especial de ficheiro que armazena uma lista de referências a ficheiros.
- Características:
 - Localização no sistema de ficheiros (directório e nome);
 - Têm a si associadas permissões de leitura, escrita e execução.

- O que é um ficheiro?
 - Estrutura de armazenamento de informação;
 - Uma sequência de “0” e “1” armazenados (informação binária).
- O que é um directório?
 - Tipo especial de ficheiro que armazena uma lista de referências a ficheiros.
- Características:
 - Localização no sistema de ficheiros (directório e nome);
 - Têm a si associadas permissões de leitura, escrita e execução.

Introdução ao Sistema de Operação LINUX

Login

Sistemas de ficheiros

Linguagem de Comandos

bash em UNIX

Programação:
Revisões

Ciclo da Programação

Comandos para

Programação em JAVA

Introdução à Biblioteca de Entrada/Saída do JAVA

Manipulação de
ficheiros e directórios

Escrita de ficheiros de
texto em Java

Leitura de ficheiros de
texto em Java

Introdução ao Sistema de Operação LINUX

Login

Sistemas de ficheiros

Linguagem de Comandos

bash em UNIX

Programação:
Revisões

Ciclo da Programação

Comandos para
Programação em JAVA

Introdução à Biblioteca de Entrada/Saída do JAVA

Manipulação de
ficheiros e directórios

Escrita de ficheiros de
texto em Java

Leitura de ficheiros de
texto em Java

- O que é um ficheiro?
 - Estrutura de armazenamento de informação;
 - Uma sequência de “0” e “1” armazenados (informação binária).
- O que é um directório?
 - Tipo especial de ficheiro que armazena uma lista de referências a ficheiros.
- Características:
 - Localização no sistema de ficheiros (directório e nome);
 - Têm a si associadas permissões de leitura, escrita e execução.

- O que é um ficheiro?
 - Estrutura de armazenamento de informação;
 - Uma sequência de “0” e “1” armazenados (informação binária).
- O que é um directório?
 - Tipo especial de ficheiro que armazena uma lista de referências a ficheiros.
- Características:
 - Localização no sistema de ficheiros (directório e nome);
 - Têm a si associadas permissões de leitura, escrita e execução.

Introdução ao Sistema de Operação LINUX

Login

Sistemas de ficheiros

Linguagem de Comandos

bash em UNIX

Programação:
Revisões

Ciclo da Programação

Comandos para

Programação em JAVA

Introdução à Biblioteca de Entrada/Saída do JAVA

Manipulação de
ficheiros e directórios

Escrita de ficheiros de
texto em Java

Leitura de ficheiros de
texto em Java

- O que é um ficheiro?
 - Estrutura de armazenamento de informação;
 - Uma sequência de “0” e “1” armazenados (informação binária).
- O que é um directório?
 - Tipo especial de ficheiro que armazena uma lista de referências a ficheiros.
- Características:
 - Localização no sistema de ficheiros (directório e nome);
 - Têm a si associadas permissões de leitura, escrita e execução.

Introdução ao Sistema de Operação LINUX

Login

Sistemas de ficheiros

Linguagem de Comandos

bash em UNIX

Programação:
Revisões

Ciclo da Programação

Comandos para
Programação em JAVA

Introdução à Biblioteca de Entrada/Saída do JAVA

Manipulação de
ficheiros e directórios

Escrita de ficheiros de
texto em Java

Leitura de ficheiros de
texto em Java

Introdução ao Sistema
de Operação LINUX

Login

Sistemas de ficheiros

Linguagem de Comandos

bash em UNIX

Programação:
Revisões

Ciclo da Programação

Comandos para

Programação em JAVA

Introdução à Biblioteca
de Entrada/Saída do
JAVA

Manipulação de
ficheiros e directórios

Escrita de ficheiros de
texto em Java

Leitura de ficheiros de
texto em Java

- O que é um ficheiro?
 - Estrutura de armazenamento de informação;
 - Uma sequência de “0” e “1” armazenados (informação binária).
- O que é um directório?
 - Tipo especial de ficheiro que armazena uma lista de referências a ficheiros.
- Características:
 - Localização no sistema de ficheiros (directório e nome);
 - Têm a si associadas permissões de leitura, escrita e execução.

Utilização de ficheiros em Java

- Tipo de dados `File (java.io.File)`;
- Permite:
 - Criar e remover ficheiros;
 - Criar e remover directórios;
 - Verificar e modificar as permissões de acesso;
 - Verificar qual o tipo de ficheiro (ficheiro ou directorio);
 - Criar directorios;
 - Listar o conteúdo de directorios;
 - Apagar ficheiros;
- Documentação: `view-javadoc File`
- Exemplo: comando `ls`

Revisões

Introdução ao Sistema de Operação LINUX

Login

Sistemas de ficheiros

Linguagem de Comandos

bash em UNIX

Programação:
Revisões

Ciclo da Programação

Comandos para

Programação em JAVA

Introdução à Biblioteca de Entrada/Saída do JAVA

Manipulação de ficheiros e directórios

Escrita de ficheiros de texto em Java

Leitura de ficheiros de texto em Java

- Tipo de dados `File` (`java.io.File`);
- Permite:
 - Confirmar a existência de ficheiros;
 - Verificar e modificar as permissões de ficheiros;
 - Verificar qual o tipo de ficheiro (directório, ficheiro normal, etc.);
 - Criar directórios;
 - Listar o conteúdo de directórios;
 - Apagar ficheiros.
 - ...
- Documentação: `view-javadoc File`
- Exemplo: comando `ls`

Introdução ao Sistema de Operação LINUX

Login

Sistemas de ficheiros

Linguagem de Comandos

`bash` em UNIX

Programação:
Revisões

Ciclo da Programação

Comandos para

Programação em JAVA

Introdução à Biblioteca de Entrada/Saída do JAVA

Manipulação de
ficheiros e directórios

Escrita de ficheiros de
texto em Java

Leitura de ficheiros de
texto em Java

- Tipo de dados `File` (`java.io.File`);
- Permite:
 - Confirmar a existência de ficheiros;
 - Verificar e modificar as permissões de ficheiros;
 - Verificar qual o tipo de ficheiro (directório, ficheiro normal, etc.);
 - Criar directórios;
 - Listar o conteúdo de directórios;
 - Apagar ficheiros.
 - ...
- Documentação: `view-javadoc File`
- Exemplo: comando `ls`

Introdução ao Sistema de Operação LINUX

Login

Sistemas de ficheiros

Linguagem de Comandos

bash em UNIX

Programação:
Revisões

Ciclo da Programação

Comandos para

Programação em JAVA

Introdução à Biblioteca de Entrada/Saída do JAVA

Manipulação de
ficheiros e directórios

Escrita de ficheiros de
texto em Java

Leitura de ficheiros de
texto em Java

- Tipo de dados `File` (`java.io.File`);
- Permite:
 - Confirmar a existência de ficheiros;
 - Verificar e modificar as permissões de ficheiros;
 - Verificar qual o tipo de ficheiro (directório, ficheiro normal, etc.);
 - Criar directórios;
 - Listar o conteúdo de directórios;
 - Apagar ficheiros.
 - ...
- Documentação: `view-javadoc File`
- Exemplo: comando `ls`

Introdução ao Sistema de Operação LINUX

Login

Sistemas de ficheiros

Linguagem de Comandos

bash em UNIX

Programação:
Revisões

Ciclo da Programação

Comandos para

Programação em JAVA

Introdução à Biblioteca de Entrada/Saída do JAVA

Manipulação de
ficheiros e directórios

Escrita de ficheiros de
texto em Java

Leitura de ficheiros de
texto em Java

- Tipo de dados `File` (`java.io.File`);
- Permite:
 - Confirmar a existência de ficheiros;
 - Verificar e modificar as permissões de ficheiros;
 - Verificar qual o tipo de ficheiro (directório, ficheiro normal, etc.);
 - Criar directórios;
 - Listar o conteúdo de directórios;
 - Apagar ficheiros.
 - ...
- Documentação: `view-javadoc File`
- Exemplo: comando `ls`

Introdução ao Sistema de Operação LINUX

Login

Sistemas de ficheiros

Linguagem de Comandos

bash em UNIX

Programação:
Revisões

Ciclo da Programação

Comandos para

Programação em JAVA

Introdução à Biblioteca de Entrada/Saída do JAVA

Manipulação de
ficheiros e directórios

Escrita de ficheiros de
texto em Java

Leitura de ficheiros de
texto em Java

- Tipo de dados `File` (`java.io.File`);
- Permite:
 - Confirmar a existência de ficheiros;
 - Verificar e modificar as permissões de ficheiros;
 - Verificar qual o tipo de ficheiro (directório, ficheiro normal, etc.);
 - Criar directórios;
 - Listar o conteúdo de directórios;
 - Apagar ficheiros.
 - ...
- Documentação: `view-javadoc File`
- Exemplo: comando `ls`

Introdução ao Sistema de Operação LINUX

Login

Sistemas de ficheiros

Linguagem de Comandos

bash em UNIX

Programação:
Revisões

Ciclo da Programação

Comandos para

Programação em JAVA

Introdução à Biblioteca de Entrada/Saída do JAVA

Manipulação de
ficheiros e directórios

Escrita de ficheiros de
texto em Java

Leitura de ficheiros de
texto em Java

- Tipo de dados `File` (`java.io.File`);
- Permite:
 - Confirmar a existência de ficheiros;
 - Verificar e modificar as permissões de ficheiros;
 - Verificar qual o tipo de ficheiro (directório, ficheiro normal, etc.);
 - Criar directórios;
 - Listar o conteúdo de directórios;
 - Apagar ficheiros.
 - ...
- Documentação: `view-javadoc File`
- Exemplo: comando `ls`

Introdução ao Sistema de Operação LINUX

Login

Sistemas de ficheiros

Linguagem de Comandos

bash em UNIX

Programação:
Revisões

Ciclo da Programação

Comandos para

Programação em JAVA

Introdução à Biblioteca de Entrada/Saída do JAVA

Manipulação de
ficheiros e directórios

Escrita de ficheiros de
texto em Java

Leitura de ficheiros de
texto em Java

- Tipo de dados `File` (`java.io.File`);
- Permite:
 - Confirmar a existência de ficheiros;
 - Verificar e modificar as permissões de ficheiros;
 - Verificar qual o tipo de ficheiro (directório, ficheiro normal, etc.);
 - Criar directórios;
 - Listar o conteúdo de directórios;
 - Apagar ficheiros.
 - ...
- Documentação: `view-javadoc File`
- Exemplo: comando `ls`

Introdução ao Sistema de Operação LINUX

Login

Sistemas de ficheiros

Linguagem de Comandos

bash em UNIX

Programação:
Revisões

Ciclo da Programação

Comandos para

Programação em JAVA

Introdução à Biblioteca de Entrada/Saída do JAVA

Manipulação de
ficheiros e directórios

Escrita de ficheiros de
texto em Java

Leitura de ficheiros de
texto em Java

- Tipo de dados `File` (`java.io.File`);
- Permite:
 - Confirmar a existência de ficheiros;
 - Verificar e modificar as permissões de ficheiros;
 - Verificar qual o tipo de ficheiro (directório, ficheiro normal, etc.);
 - Criar directórios;
 - Listar o conteúdo de directórios;
 - Apagar ficheiros.
 - ...
- Documentação: `view-javadoc File`
- Exemplo: comando `ls`

Introdução ao Sistema de Operação LINUX

Login

Sistemas de ficheiros

Linguagem de Comandos

bash em UNIX

Programação:
Revisões

Ciclo da Programação

Comandos para

Programação em JAVA

Introdução à Biblioteca de Entrada/Saída do JAVA

Manipulação de
ficheiros e directórios

Escrita de ficheiros de
texto em Java

Leitura de ficheiros de
texto em Java

- Tipo de dados `File` (`java.io.File`);
- Permite:
 - Confirmar a existência de ficheiros;
 - Verificar e modificar as permissões de ficheiros;
 - Verificar qual o tipo de ficheiro (directório, ficheiro normal, etc.);
 - Criar directórios;
 - Listar o conteúdo de directórios;
 - Apagar ficheiros.
 - ...
- Documentação: `view-javadoc File`
- Exemplo: comando `ls`

Introdução ao Sistema de Operação LINUX

Login

Sistemas de ficheiros

Linguagem de Comandos

bash em UNIX

Programação:
Revisões

Ciclo da Programação

Comandos para

Programação em JAVA

Introdução à Biblioteca de Entrada/Saída do JAVA

Manipulação de
ficheiros e directórios

Escrita de ficheiros de
texto em Java

Leitura de ficheiros de
texto em Java

- Tipo de dados `File` (`java.io.File`);
- Permite:
 - Confirmar a existência de ficheiros;
 - Verificar e modificar as permissões de ficheiros;
 - Verificar qual o tipo de ficheiro (directório, ficheiro normal, etc.);
 - Criar directórios;
 - Listar o conteúdo de directórios;
 - Apagar ficheiros.
 - ...
- Documentação: `view-javadoc File`
- Exemplo: comando `ls`

Introdução ao Sistema de Operação LINUX

Login

Sistemas de ficheiros

Linguagem de Comandos

bash em UNIX

Programação:
Revisões

Ciclo da Programação

Comandos para

Programação em JAVA

Introdução à Biblioteca de Entrada/Saída do JAVA

Manipulação de
ficheiros e directórios

Escrita de ficheiros de
texto em Java

Leitura de ficheiros de
texto em Java

- Tipo de dados `File` (`java.io.File`);
- Permite:
 - Confirmar a existência de ficheiros;
 - Verificar e modificar as permissões de ficheiros;
 - Verificar qual o tipo de ficheiro (directório, ficheiro normal, etc.);
 - Criar directórios;
 - Listar o conteúdo de directórios;
 - Apagar ficheiros.
 - ...
- Documentação: `view-javadoc File`
- Exemplo: comando `ls`

Introdução ao Sistema de Operação LINUX

Login

Sistemas de ficheiros

Linguagem de Comandos

bash em UNIX

Programação:
Revisões

Ciclo da Programação

Comandos para

Programação em JAVA

Introdução à Biblioteca de Entrada/Saída do JAVA

Manipulação de
ficheiros e directórios

Escrita de ficheiros de
texto em Java

Leitura de ficheiros de
texto em Java

- Os dados são interpretados e transformados de acordo com formatos de representação de texto;
- Cada carácter é codificado (ASCII, Unicode, UTF-8, ...)
- Comando (linux): `iconv`
- Comandos (linux, prog2): `latin1-2-utf8`,
`utf8-2-latin1`

Introdução ao Sistema de Operação LINUX

Login

Sistemas de ficheiros

Linguagem de Comandos

bash em UNIX

Programação:
Revisões

Ciclo da Programação

Comandos para

Programação em JAVA

Introdução à Biblioteca de Entrada/Saída do JAVA

Manipulação de
ficheiros e directórios

Escrita de ficheiros de
texto em Java

Leitura de ficheiros de
texto em Java

- Os dados são interpretados e transformados de acordo com formatos de representação de texto;
- Cada carácter é codificado (ASCII, Unicode, UTF-8, ...)
- Comando (linux): `iconv`
- Comandos (linux, prog2): `latin1-2-utf8`,
`utf8-2-latin1`

Introdução ao Sistema de Operação LINUX

Login

Sistemas de ficheiros

Linguagem de Comandos

bash em UNIX

Programação:
Revisões

Ciclo da Programação

Comandos para

Programação em JAVA

Introdução à Biblioteca de Entrada/Saída do JAVA

Manipulação de
ficheiros e directórios

Escrita de ficheiros de
texto em Java

Leitura de ficheiros de
texto em Java

- Os dados são interpretados e transformados de acordo com formatos de representação de texto;
- Cada carácter é codificado (ASCII, Unicode, UTF-8, ...)
- Comando (linux): `iconv`
- Comandos (linux, prog2): `latin1-2-utf8`,
`utf8-2-latin1`

Introdução ao Sistema
de Operação LINUX

Login

Sistemas de ficheiros

Linguagem de Comandos

bash em UNIX

Programação:
Revisões

Ciclo da Programação

Comandos para

Programação em JAVA

Introdução à Biblioteca
de Entrada/Saída do
JAVA

Manipulação de
ficheiros e directórios

Escrita de ficheiros de
texto em Java

Leitura de ficheiros de
texto em Java

- Os dados são interpretados e transformados de acordo com formatos de representação de texto;
- Cada carácter é codificado (ASCII, Unicode, UTF-8, ...)
- Comando (linux): `iconv`
- Comandos (linux, prog2): `latin1-2-utf8`,
`utf8-2-latin1`

Introdução ao Sistema de Operação LINUX

Login

Sistemas de ficheiros

Linguagem de Comandos

bash em UNIX

Programação:
Revisões

Ciclo da Programação

Comandos para

Programação em JAVA

Introdução à Biblioteca de Entrada/Saída do JAVA

Manipulação de ficheiros e directórios

Escrita de ficheiros de texto em Java

Leitura de ficheiros de texto em Java

- Os dados são interpretados e transformados de acordo com formatos de representação de texto;
- Cada carácter é codificado (ASCII, Unicode, UTF-8, ...)
- Comando (linux): `iconv`
- Comandos (linux, prog2): `latin1-2-utf8`,
`utf8-2-latin1`

Introdução ao Sistema de Operação LINUX

Login

Sistemas de ficheiros

Linguagem de Comandos

bash em UNIX

Programação:
Revisões

Ciclo da Programação

Comandos para

Programação em JAVA

Introdução à Biblioteca de Entrada/Saída do JAVA

Manipulação de ficheiros e directórios

Escrita de ficheiros de texto em Java

Leitura de ficheiros de texto em Java

- Os tipos `char` e `String` codificam o texto com a codificação unicode 16 *bits*;
- Esse detalhe de implementação do Java é, no entanto, transparente para o programador;
- Os serviços de entrada/saída fazem automaticamente a tradução de ou para a codificação escolhida;
- Existem constantes literais para expressar caracteres latin1 (`'\xxx'`) ou unicode (`'\uxxxx'`);
- Existem também constantes literais para alguns caracteres especiais:

```
char c1 = '\n'; // novo linha;  
char c2 = '\r'; // tabulação horizontal;  
char c3 = '\t'; // tabulação;  
char c4 = '\f'; // caractere de formatação;  
char c5 = '\b'; // caractere de retrocesso;
```

Introdução ao Sistema de Operação LINUX

Login

Sistemas de ficheiros

Linguagem de Comandos

bash em UNIX

Programação:
Revisões

Ciclo da Programação

Comandos para

Programação em JAVA

Introdução à Biblioteca de Entrada/Saída do JAVA

Manipulação de ficheiros e directórios

Escrita de ficheiros de texto em Java

Leitura de ficheiros de texto em Java

- Os tipos `char` e `String` codificam o texto com a codificação unicode 16 *bits*;
- Esse detalhe de implementação do `Java` é, no entanto, transparente para o programador;
- Os serviços de entrada/saída fazem automaticamente a tradução de ou para a codificação escolhida;
- Existem constantes literais para expressar caracteres latin1 (`'\xxx'`) ou unicode (`'\uxxxx'`);
- Existem também constantes literais para alguns caracteres especiais:
 - `'\n'`: nova linha;
 - `'\t'`: tabulação horizontal;
 - `'\"'`: carácter `"`
 - `'\''`: carácter `'`
 - `'\\'`: carácter `\`

Introdução ao Sistema de Operação LINUX

Login

Sistemas de ficheiros

Linguagem de Comandos

`bash` em UNIX

Programação:
Revisões

Ciclo da Programação

Comandos para

Programação em JAVA

Introdução à Biblioteca de Entrada/Saída do JAVA

Manipulação de ficheiros e directórios

Escrita de ficheiros de texto em Java

Leitura de ficheiros de texto em Java

- Os tipos `char` e `String` codificam o texto com a codificação unicode 16 *bits*;
- Esse detalhe de implementação do `Java` é, no entanto, transparente para o programador;
- Os serviços de entrada/saída fazem automaticamente a tradução de ou para a codificação escolhida;
- Existem constantes literais para expressar caracteres latin1 (`'\xxx'`) ou unicode (`'\uxxxx'`);
- Existem também constantes literais para alguns caracteres especiais:
 - `'\n'`: nova linha;
 - `'\t'`: tabulação horizontal;
 - `'\"'`: carácter `"`
 - `'\''`: carácter `'`
 - `'\\'`: carácter `\`

Introdução ao Sistema de Operação LINUX

Login

Sistemas de ficheiros

Linguagem de Comandos

`bash` em UNIX

Programação:
Revisões

Ciclo da Programação

Comandos para

Programação em JAVA

Introdução à Biblioteca de Entrada/Saída do JAVA

Manipulação de ficheiros e directórios

Escrita de ficheiros de texto em Java

Leitura de ficheiros de texto em Java

- Os tipos `char` e `String` codificam o texto com a codificação unicode 16 *bits*;
- Esse detalhe de implementação do `Java` é, no entanto, transparente para o programador;
- Os serviços de entrada/saída fazem automaticamente a tradução de ou para a codificação escolhida;
- Existem constantes literais para expressar caracteres latin1 (`'\xxx'`) ou unicode (`'\uxxxx'`);
- Existem também constantes literais para alguns caracteres especiais:
 - `'\n'`: nova linha;
 - `'\t'`: tabulação horizontal;
 - `'\"'`: carácter `"`
 - `'\''`: carácter `'`
 - `'\\'`: carácter `\`

Introdução ao Sistema de Operação LINUX

Login

Sistemas de ficheiros

Linguagem de Comandos

`bash` em UNIX

Programação:
Revisões

Ciclo da Programação

Comandos para

Programação em JAVA

Introdução à Biblioteca de Entrada/Saída do JAVA

Manipulação de ficheiros e directórios

Escrita de ficheiros de texto em Java

Leitura de ficheiros de texto em Java

- Os tipos `char` e `String` codificam o texto com a codificação unicode 16 *bits*;
- Esse detalhe de implementação do `Java` é, no entanto, transparente para o programador;
- Os serviços de entrada/saída fazem automaticamente a tradução de ou para a codificação escolhida;
- Existem constantes literais para expressar caracteres latin1 (`'\xxx'`) ou unicode (`'\uxxxx'`);
- Existem também constantes literais para alguns caracteres especiais:
 - `'\n'`: nova linha;
 - `'\t'`: tabulação horizontal;
 - `'\"'`: carácter `"`
 - `'\''`: carácter `'`
 - `'\\'`: carácter `\`

Introdução ao Sistema de Operação LINUX

Login

Sistemas de ficheiros

Linguagem de Comandos

`bash` em UNIX

Programação:
Revisões

Ciclo da Programação

Comandos para

Programação em JAVA

Introdução à Biblioteca de Entrada/Saída do JAVA

Manipulação de ficheiros e directórios

Escrita de ficheiros de texto em Java

Leitura de ficheiros de texto em Java

- Os tipos `char` e `String` codificam o texto com a codificação unicode 16 *bits*;
- Esse detalhe de implementação do `Java` é, no entanto, transparente para o programador;
- Os serviços de entrada/saída fazem automaticamente a tradução de ou para a codificação escolhida;
- Existem constantes literais para expressar caracteres latin1 (`'\xxx'`) ou unicode (`'\uxxxx'`);
- Existem também constantes literais para alguns caracteres especiais:
 - `'\n'`: nova linha;
 - `'\t'`: tabulação horizontal;
 - `'\"'`: carácter `"`
 - `'\''`: carácter `'`
 - `'\\'`: carácter `\`

Introdução ao Sistema de Operação LINUX

Login

Sistemas de ficheiros

Linguagem de Comandos

`bash` em UNIX

Programação:
Revisões

Ciclo da Programação

Comandos para

Programação em JAVA

Introdução à Biblioteca de Entrada/Saída do JAVA

Manipulação de ficheiros e directórios

Escrita de ficheiros de texto em Java

Leitura de ficheiros de texto em Java

- Os tipos `char` e `String` codificam o texto com a codificação unicode 16 *bits*;
- Esse detalhe de implementação do `Java` é, no entanto, transparente para o programador;
- Os serviços de entrada/saída fazem automaticamente a tradução de ou para a codificação escolhida;
- Existem constantes literais para expressar caracteres latin1 (`'\xxx'`) ou unicode (`'\uxxxx'`);
- Existem também constantes literais para alguns caracteres especiais:
 - `'\n'` : nova linha;
 - `'\t'` : tabulação horizontal;
 - `'\"'` : carácter "
 - `'\''` : carácter '
 - `'\\'` : carácter \

Introdução ao Sistema de Operação LINUX

Login

Sistemas de ficheiros

Linguagem de Comandos

`bash` em UNIX

Programação:
Revisões

Ciclo da Programação

Comandos para

Programação em JAVA

Introdução à Biblioteca de Entrada/Saída do JAVA

Manipulação de ficheiros e directórios

Escrita de ficheiros de texto em Java

Leitura de ficheiros de texto em Java

- Os tipos `char` e `String` codificam o texto com a codificação unicode 16 *bits*;
- Esse detalhe de implementação do `Java` é, no entanto, transparente para o programador;
- Os serviços de entrada/saída fazem automaticamente a tradução de ou para a codificação escolhida;
- Existem constantes literais para expressar caracteres latin1 (`'\xxx'`) ou unicode (`'\uxxxx'`);
- Existem também constantes literais para alguns caracteres especiais:
 - `'\n'`: nova linha;
 - `'\t'`: tabulação horizontal;
 - `'\"'`: carácter `"`
 - `'\''`: carácter `'`
 - `'\\'`: carácter `\`

Introdução ao Sistema de Operação LINUX

Login

Sistemas de ficheiros

Linguagem de Comandos

`bash` em UNIX

Programação:
Revisões

Ciclo da Programação

Comandos para

Programação em JAVA

Introdução à Biblioteca de Entrada/Saída do JAVA

Manipulação de ficheiros e directórios

Escrita de ficheiros de texto em Java

Leitura de ficheiros de texto em Java

- Os tipos `char` e `String` codificam o texto com a codificação unicode 16 *bits*;
- Esse detalhe de implementação do `Java` é, no entanto, transparente para o programador;
- Os serviços de entrada/saída fazem automaticamente a tradução de ou para a codificação escolhida;
- Existem constantes literais para expressar caracteres latin1 (`'\xxx'`) ou unicode (`'\uxxxx'`);
- Existem também constantes literais para alguns caracteres especiais:
 - `'\n'`: nova linha;
 - `'\t'`: tabulação horizontal;
 - `'\"'`: carácter "
 - `'\''`: carácter '
 - `'\\'`: carácter \

Introdução ao Sistema de Operação LINUX

Login

Sistemas de ficheiros

Linguagem de Comandos

`bash` em UNIX

Programação:
Revisões

Ciclo da Programação

Comandos para

Programação em JAVA

Introdução à Biblioteca de Entrada/Saída do JAVA

Manipulação de ficheiros e directórios

Escrita de ficheiros de texto em Java

Leitura de ficheiros de texto em Java

- Os tipos `char` e `String` codificam o texto com a codificação unicode 16 *bits*;
- Esse detalhe de implementação do `Java` é, no entanto, transparente para o programador;
- Os serviços de entrada/saída fazem automaticamente a tradução de ou para a codificação escolhida;
- Existem constantes literais para expressar caracteres latin1 (`'\xxx'`) ou unicode (`'\uxxxx'`);
- Existem também constantes literais para alguns caracteres especiais:
 - `'\n'`: nova linha;
 - `'\t'`: tabulação horizontal;
 - `'\"'`: carácter "
 - `'\''`: carácter '
 - `'\\'`: carácter \

Introdução ao Sistema de Operação LINUX

Login

Sistemas de ficheiros

Linguagem de Comandos

`bash` em UNIX

Programação:
Revisões

Ciclo da Programação

Comandos para

Programação em JAVA

Introdução à Biblioteca de Entrada/Saída do JAVA

Manipulação de ficheiros e directórios

Escrita de ficheiros de texto em Java

Leitura de ficheiros de texto em Java

- Os tipos `char` e `String` codificam o texto com a codificação unicode 16 *bits*;
- Esse detalhe de implementação do `Java` é, no entanto, transparente para o programador;
- Os serviços de entrada/saída fazem automaticamente a tradução de ou para a codificação escolhida;
- Existem constantes literais para expressar caracteres latin1 (`'\xxx'`) ou unicode (`'\uxxxx'`);
- Existem também constantes literais para alguns caracteres especiais:
 - `'\n'`: nova linha;
 - `'\t'`: tabulação horizontal;
 - `'\"'`: carácter `"`
 - `'\''`: carácter `'`
 - `'\\'`: carácter `\`

Introdução ao Sistema de Operação LINUX

Login

Sistemas de ficheiros

Linguagem de Comandos

`bash` em UNIX

Programação:
Revisões

Ciclo da Programação

Comandos para

Programação em JAVA

Introdução à Biblioteca de Entrada/Saída do JAVA

Manipulação de ficheiros e directórios

Escrita de ficheiros de texto em Java

Leitura de ficheiros de texto em Java

Escrita de ficheiros de texto em Java

- Tipo de dados `PrintWriter` (`java.io.PrintWriter`);
- Interface similar à do `PrintStream` (`System.out`);
- Utilização:

- Criar uma entidade (objecto) e, de seguida, ao nome do ficheiro desejado;

```
PrintWriter pw = new PrintWriter("nome_ficheiro.txt");
```

- Declaração e criação de um objecto tipo `PrintWriter` associado ao novo ficheiro no `Print`;

```
pw.println("Linha de texto a escrever no ficheiro");
```

- Escrever o texto no ficheiro;

```
pw.close();
```

- Fechar o ficheiro;

```
pw.close();  
// ou  
pw.close();
```

Revisões

Introdução ao Sistema de Operação LINUX

Login

Sistemas de ficheiros

Linguagem de Comandos
bash em UNIX

Programação:
Revisões

Ciclo da Programação

Comandos para
Programação em JAVA

Introdução à Biblioteca de Entrada/Saída do JAVA

Manipulação de ficheiros e directórios

Escrita de ficheiros de texto em Java

Leitura de ficheiros de texto em Java

Escrita de ficheiros de texto em Java

- Tipo de dados `PrintWriter` (`java.io.PrintWriter`);
- Interface similar à do `PrintStream` (`System.out`);
- Utilização:

- 1 Criar uma entidade (objecto) `File` associada ao nome do ficheiro desejado:

```
File fout = new File(nomeFicheiro);
```

- 2 Declaração e criação de um objecto tipo `PrintWriter` associado a esse objecto tipo `File`:

```
PrintWriter pwf = new PrintWriter(fout);
```

- 3 Escrever sobre o ficheiro:

```
pwf.println(line); ...
```

- 4 Fechar o ficheiro

```
pwf.close();
```

Escrita de ficheiros de texto em Java

- Tipo de dados `PrintWriter` (`java.io.PrintWriter`);
- Interface similar à do `PrintStream` (`System.out`);
- Utilização:

- 1 Criar uma entidade (objecto) `File` associada ao nome do ficheiro desejado:

```
File fout = new File(nomeFicheiro);
```

- 2 Declaração e criação de um objecto tipo `PrintWriter` associado a esse objecto tipo `File`:

```
PrintWriter pwf = new PrintWriter(fout);
```

- 3 Escrever sobre o ficheiro:

```
pwf.println(line); ...
```

- 4 Fechar o ficheiro

```
pwf.close();
```

Escrita de ficheiros de texto em Java

- Tipo de dados `PrintWriter` (`java.io.PrintWriter`);
- Interface similar à do `PrintStream` (`System.out`);
- Utilização:

- 1 Criar uma entidade (objecto) `File` associada ao nome do ficheiro desejado:

```
File fout = new File(nomeFicheiro);
```

- 2 Declaração e criação de um objecto tipo `PrintWriter` associado a esse objecto tipo `File`:

```
PrintWriter pwf = new PrintWriter(fout);
```

- 3 Escrever sobre o ficheiro:

```
pwf.println(line); ...
```

- 4 Fechar o ficheiro

```
pwf.close();
```

Escrita de ficheiros de texto em Java

- Tipo de dados `PrintWriter` (`java.io.PrintWriter`);
- Interface similar à do `PrintStream` (`System.out`);
- Utilização:
 - 1 Criar uma entidade (objecto) `File` associada ao nome do ficheiro desejado:

```
File fout = new File(nomeFicheiro);
```

- 2 Declaração e criação de um objecto tipo `PrintWriter` associado a esse objecto tipo `File`:

```
PrintWriter pwf = new PrintWriter(fout);
```

- 3 Escrever sobre o ficheiro:

```
pwf.println(line); ...
```

- 4 Fechar o ficheiro

```
pwf.close();
```


Escrita de ficheiros de texto em Java

- Tipo de dados `PrintWriter` (`java.io.PrintWriter`);
- Interface similar à do `PrintStream` (`System.out`);
- Utilização:
 - 1 Criar uma entidade (objecto) `File` associada ao nome do ficheiro desejado:

```
File fout = new File(nomeFicheiro);
```

- 2 Declaração e criação de um objecto tipo `PrintWriter` associado a esse objecto tipo `File`:

```
PrintWriter pwf = new PrintWriter(fout);
```

- 3 Escrever sobre o ficheiro:

```
pwf.println(line); ...
```

- 4 Fechar o ficheiro

```
pwf.close();
```

Escrita de ficheiros de texto em Java

- Tipo de dados `PrintWriter` (`java.io.PrintWriter`);
- Interface similar à do `PrintStream` (`System.out`);
- Utilização:
 - 1 Criar uma entidade (objecto) `File` associada ao nome do ficheiro desejado:

```
File fout = new File(nomeFicheiro);
```

- 2 Declaração e criação de um objecto tipo `PrintWriter` associado a esse objecto tipo `File`:

```
PrintWriter pwf = new PrintWriter(fout);
```

- 3 Escrever sobre o ficheiro:

```
pwf.println(line); ...
```

- 4 Fechar o ficheiro

```
pwf.close();
```

Escrita de ficheiros de texto em Java

- Tipo de dados `PrintWriter` (`java.io.PrintWriter`);
- Interface similar à do `PrintStream` (`System.out`);
- Utilização:
 - 1 Criar uma entidade (objecto) `File` associada ao nome do ficheiro desejado:

```
File fout = new File(nomeFicheiro);
```

- 2 Declaração e criação de um objecto tipo `PrintWriter` associado a esse objecto tipo `File`:

```
PrintWriter pwf = new PrintWriter(fout);
```

- 3 Escrever sobre o ficheiro:

```
pwf.println(line); ...
```

- 4 Fechar o ficheiro

```
pwf.close();
```

Exemplo: escreve números primos

```
1. Ler nome do ficheiro
2. Ler número máximo: n
3. Abrir ficheiro para escrita
4. Percorrer em i todos os números de 2 a n
   4.1 Se i é primo então
       4.1.1 Escreve i no ficheiro
5. Fecha ficheiro
```

- ❶ A abertura de um ficheiro para ser escrito é uma operação que pode falhar (por exemplo, quando não há permissão para escrever no directório onde pretendemos criar o ficheiro);
- ❷ Nessa situação, a linguagem Java utiliza um mecanismo de *excepções*;
- ❸ Este mecanismo será tópicos de aulas futuras, pelo que para já deve utilizar a estratégia definida em Programação I para lidar com esta situação:

❶ Em todos os momentos onde há operações de abertura de ficheiros, utilizar o construtor do método e excepção:

`FileWriter f = new FileWriter(nomeFicheiro);`

Revisões

Introdução ao Sistema de Operação LINUX

Login

Sistemas de ficheiros

Linguagem de Comandos
bash em UNIX

Programação:
Revisões

Ciclo da Programação

Comandos para
Programação em JAVA

Introdução à Biblioteca de Entrada/Saída do JAVA

Manipulação de
ficheiros e directórios

Escrita de ficheiros de
texto em Java

Leitura de ficheiros de
texto em Java

Exemplo: escreve números primos

1. Ler nome do ficheiro
2. Ler número máximo: n
3. Abrir ficheiro para escrita
4. Percorrer em i todos os números de 2 a n
 - 4.1 Se i é primo então
 - 4.1.1 Escreve i no ficheiro
5. Fecha ficheiro

❶ A abertura de um ficheiro para ser escrito é uma operação que pode falhar (por exemplo, quando não há permissão para escrever no directório onde pretendemos criar o ficheiro);

❷ Nessa situação, a linguagem Java utiliza um mecanismo de *excepções*;

❸ Este mecanismo será tópicos de aulas futuras, pelo que para já deve utilizar a estratégia definida em Programação I para lidar com esta situação:

❹ Em todos os métodos onde há operações de abertura de ficheiros, deve-se utilizar o mecanismo de excepções;

❺ Exemplo: `IOExcepcões.java`

Introdução ao Sistema de Operação LINUX

Login

Sistemas de ficheiros

Linguagem de Comandos

bash em UNIX

Programação:
Revisões

Ciclo da Programação

Comandos para

Programação em JAVA

Introdução à Biblioteca de Entrada/Saída do JAVA

Manipulação de ficheiros e directórios

Escrita de ficheiros de texto em Java

Leitura de ficheiros de texto em Java

Exemplo: escreve números primos

```
1. Ler nome do ficheiro
2. Ler número máximo: n
3. Abrir ficheiro para escrita
4. Percorrer em i todos os números de 2 a n
   4.1 Se i é primo então
       4.1.1 Escreve i no ficheiro
5. Fecha ficheiro
```

- ❶ A abertura de um ficheiro para ser escrito é uma operação que pode falhar (por exemplo, quando não há permissão para escrever no directório onde pretendemos criar o ficheiro);
- ❷ Nessa situação, a linguagem Java utiliza um mecanismo de *excepções*;
- ❸ Este mecanismo será tópico de aulas futuras, pelo que para já deve utilizar a estratégia definida em Programação I para lidar com esta situação:
 - ❶ Em todos os métodos onde há operações de abertura de ficheiros, adicionar à assinatura do método a instrução:
`throws IOException`

Introdução ao Sistema de Operação LINUX

Login

Sistemas de ficheiros

Linguagem de Comandos
bash em UNIX

Programação:
Revisões

Ciclo da Programação

Comandos para
Programação em JAVA

Introdução à Biblioteca de Entrada/Saída do JAVA

Manipulação de
ficheiros e directórios

Escrita de ficheiros de
texto em Java

Leitura de ficheiros de
texto em Java

Exemplo: escreve números primos

```
1. Ler nome do ficheiro
2. Ler número máximo: n
3. Abrir ficheiro para escrita
4. Percorrer em i todos os números de 2 a n
   4.1 Se i é primo então
       4.1.1 Escreve i no ficheiro
5. Fecha ficheiro
```

- ❶ A abertura de um ficheiro para ser escrito é uma operação que pode falhar (por exemplo, quando não há permissão para escrever no directório onde pretendemos criar o ficheiro);
- ❷ Nessa situação, a linguagem Java utiliza um mecanismo de *excepções*;
- ❸ Este mecanismo será tópico de aulas futuras, pelo que para já deve utilizar a estratégia definida em Programação I para lidar com esta situação:
 - ❶ Em todos os métodos onde há operações de abertura de ficheiros, adicionar à assinatura do método a instrução:
`throws IOException`

Introdução ao Sistema de Operação LINUX

Login

Sistemas de ficheiros

Linguagem de Comandos
bash em UNIX

Programação:
Revisões

Ciclo da Programação

Comandos para
Programação em JAVA

Introdução à Biblioteca de Entrada/Saída do JAVA

Manipulação de
ficheiros e directórios

Escrita de ficheiros de
texto em Java

Leitura de ficheiros de
texto em Java

Exemplo: escreve números primos

```
1. Ler nome do ficheiro
2. Ler número máximo: n
3. Abrir ficheiro para escrita
4. Percorrer em i todos os números de 2 a n
   4.1 Se i é primo então
       4.1.1 Escreve i no ficheiro
5. Fecha ficheiro
```

- ❶ A abertura de um ficheiro para ser escrito é uma operação que pode falhar (por exemplo, quando não há permissão para escrever no directório onde pretendemos criar o ficheiro);
- ❷ Nessa situação, a linguagem Java utiliza um mecanismo de *excepções*;
- ❸ Este mecanismo será tópico de aulas futuras, pelo que para já deve utilizar a estratégia definida em Programação I para lidar com esta situação:
 - ❶ Em todos os métodos onde há operações de abertura de ficheiros, adicionar à assinatura do método a instrução:
`throws IOException`

Exemplo: escreve números primos

```
1. Ler nome do ficheiro
2. Ler número máximo: n
3. Abrir ficheiro para escrita
4. Percorrer em i todos os números de 2 a n
   4.1 Se i é primo então
       4.1.1 Escreve i no ficheiro
5. Fecha ficheiro
```

- ❶ A abertura de um ficheiro para ser escrito é uma operação que pode falhar (por exemplo, quando não há permissão para escrever no directório onde pretendemos criar o ficheiro);
- ❷ Nessa situação, a linguagem Java utiliza um mecanismo de *excepções*;
- ❸ Este mecanismo será tópico de aulas futuras, pelo que para já deve utilizar a estratégia definida em Programação I para lidar com esta situação:
 - ❶ Em todos os métodos onde há operações de abertura de ficheiros, adicionar à assinatura do método a instrução:
`throws IOException`

Leitura de ficheiros de texto em Java

- Tipo de dados `Scanner` (`java.util.Scanner`);
- Em vez do `System.in` associar o `Scanner` ao ficheiro a ler;
- Utilização:

1. Criar uma instância (`scanner`) e ligá-la ao nome do ficheiro desejado:

```
Scanner scanner = new Scanner("arquivo.txt");
```

2. Utilização e criação de um objeto `Scanner` para ler o conteúdo de um ficheiro de texto:

```
Scanner scanner = new Scanner("arquivo.txt");
```

3. Ler o ficheiro:

```
String linha = scanner.nextLine();  
while(scanner.hasNextLine())  
    System.out.println(scanner.nextLine());
```

4. Fechar o `Scanner`:

```
scanner.close();
```

Revisões

Introdução ao Sistema de Operação LINUX

Login

Sistemas de ficheiros

Linguagem de Comandos

bash em UNIX

Programação:
Revisões

Ciclo da Programação

Comandos para

Programação em JAVA

Introdução à Biblioteca de Entrada/Saída do JAVA

Manipulação de ficheiros e directórios

Escrita de ficheiros de texto em Java

Leitura de ficheiros de texto em Java

Leitura de ficheiros de texto em Java

- Tipo de dados `Scanner` (`java.util.Scanner`);
- Em vez do `System.in` associar o `Scanner` ao ficheiro a ler;
- Utilização:

- 1 Criar uma entidade (objecto) `File` associada ao nome do ficheiro desejado:

```
File fin = new File(nomeFicheiro);
```

- 2 Declaração e criação de um objecto tipo `Scanner` associado a esse objecto tipo `File`:

```
Scanner scf = new Scanner(fin);
```

- 3 Ler do ficheiro:

```
while(scf.hasNextLine())  
    String line = scf.nextLine();
```

- 4 Fechar o ficheiro:

```
scf.close();
```

Leitura de ficheiros de texto em Java

- Tipo de dados `Scanner` (`java.util.Scanner`);
- Em vez do `System.in` associar o `Scanner` ao ficheiro a ler;
- Utilização:

- 1 Criar uma entidade (objecto) `File` associada ao nome do ficheiro desejado:

```
File fin = new File(nomeFicheiro);
```

- 2 Declaração e criação de um objecto tipo `Scanner` associado a esse objecto tipo `File`:

```
Scanner scf = new Scanner(fin);
```

- 3 Ler do ficheiro:

```
while(scf.hasNextLine())  
    String line = scf.nextLine();
```

- 4 Fechar o ficheiro:

```
scf.close();
```

Leitura de ficheiros de texto em Java

- Tipo de dados `Scanner` (`java.util.Scanner`);
- Em vez do `System.in` associar o `Scanner` ao ficheiro a ler;
- Utilização:

- 1 Criar uma entidade (objecto) `File` associada ao nome do ficheiro desejado:

```
File fin = new File(nomeFicheiro);
```

- 2 Declaração e criação de um objecto tipo `Scanner` associado a esse objecto tipo `File`:

```
Scanner scf = new Scanner(fin);
```

- 3 Ler do ficheiro:

```
while(scf.hasNextLine())  
    String line = scf.nextLine();
```

- 4 Fechar o ficheiro:

```
scf.close();
```

Leitura de ficheiros de texto em Java

- Tipo de dados `Scanner` (`java.util.Scanner`);
- Em vez do `System.in` associar o `Scanner` ao ficheiro a ler;
- Utilização:
 - 1 Criar uma entidade (objecto) `File` associada ao nome do ficheiro desejado:

```
File fin = new File(nomeFicheiro);
```

- 2 Declaração e criação de um objecto tipo `Scanner` associado a esse objecto tipo `File`:

```
Scanner scf = new Scanner(fin);
```

- 3 Ler do ficheiro:

```
while(scf.hasNextLine())  
    String line = scf.nextLine();
```

- 4 Fechar o ficheiro:

```
scf.close();
```

Leitura de ficheiros de texto em Java

- Tipo de dados `Scanner` (`java.util.Scanner`);
- Em vez do `System.in` associar o `Scanner` ao ficheiro a ler;
- Utilização:
 - 1 Criar uma entidade (objecto) `File` associada ao nome do ficheiro desejado:

```
File fin = new File(nomeFicheiro);
```

- 2 Declaração e criação de um objecto tipo `Scanner` associado a esse objecto tipo `File`:

```
Scanner scf = new Scanner(fin);
```

- 3 Ler do ficheiro:

```
while(scf.hasNextLine())  
    String line = scf.nextLine();
```

- 4 Fechar o ficheiro:

```
scf.close();
```

Leitura de ficheiros de texto em Java

- Tipo de dados `Scanner` (`java.util.Scanner`);
- Em vez do `System.in` associar o `Scanner` ao ficheiro a ler;
- Utilização:
 - 1 Criar uma entidade (objecto) `File` associada ao nome do ficheiro desejado:

```
File fin = new File(nomeFicheiro);
```

- 2 Declaração e criação de um objecto tipo `Scanner` associado a esse objecto tipo `File`:

```
Scanner scf = new Scanner(fin);
```

- 3 Ler do ficheiro:

```
while(scf.hasNextLine())  
    String line = scf.nextLine();
```

- 4 Fechar o ficheiro:

```
scf.close();
```


Leitura de ficheiros de texto em Java

- Tipo de dados `Scanner` (`java.util.Scanner`);
- Em vez do `System.in` associar o `Scanner` ao ficheiro a ler;
- Utilização:
 - 1 Criar uma entidade (objecto) `File` associada ao nome do ficheiro desejado:

```
File fin = new File(nomeFicheiro);
```

- 2 Declaração e criação de um objecto tipo `Scanner` associado a esse objecto tipo `File`:

```
Scanner scf = new Scanner(fin);
```

- 3 Ler do ficheiro:

```
while(scf.hasNextLine())  
    String line = scf.nextLine();
```

- 4 Fechar o ficheiro:

```
scf.close();
```

Exemplo: comando `cat`

1. Ler nome do ficheiro
2. Abrir ficheiro para leitura
3. Enquanto não chegar ao fim do ficheiro
 - 3.1. Ler linha do ficheiro
 - 3.2. Escrever linha na consola
4. Fecha ficheiro

Revisões

Introdução ao Sistema
de Operação LINUX

Login

Sistemas de ficheiros

Linguagem de Comandos

`bash` em UNIX

Programação:
Revisões

Ciclo da Programação

Comandos para

Programação em JAVA

Introdução à Biblioteca
de Entrada/Saída do
JAVA

Manipulação de
ficheiros e directórios

Escrita de ficheiros de
texto em Java

Leitura de ficheiros de
texto em Java

Exemplo: comando `cat`

1. Ler nome do ficheiro
2. Abrir ficheiro para leitura
3. Enquanto não chegar ao fim do ficheiro
 - 3.1. Ler linha do ficheiro
 - 3.2. Escrever linha na consola
4. Fecha ficheiro

Revisões

Introdução ao Sistema
de Operação LINUX

Login

Sistemas de ficheiros

Linguagem de Comandos

`bash` em UNIX

Programação:
Revisões

Ciclo da Programação

Comandos para

Programação em JAVA

Introdução à Biblioteca
de Entrada/Saída do
JAVA

Manipulação de
ficheiros e directórios

Escrita de ficheiros de
texto em Java

Leitura de ficheiros de
texto em Java

Exemplo: comando grep

1. Ler nome dos ficheiros de entrada e saída
2. Ler texto do padrão
3. Abrir ficheiro para leitura: scf
4. Abrir ficheiro para escrita: pwf
5. Enquanto não chegar ao fim de scf
 - 5.1. Ler uma linha de texto de scf
 - 5.2. Se linha verifica padrão então
 - 5.2.1 Escrever linha em pwf
6. Fechar ficheiros

Revisões

Introdução ao Sistema
de Operação LINUX

Login

Sistemas de ficheiros

Linguagem de Comandos

bash em UNIX

Programação:
Revisões

Ciclo da Programação

Comandos para

Programação em JAVA

Introdução à Biblioteca
de Entrada/Saída do
JAVA

Manipulação de
ficheiros e directórios

Escrita de ficheiros de
texto em Java

Leitura de ficheiros de
texto em Java

Exemplo: comando grep

1. Ler nome dos ficheiros de entrada e saída
2. Ler texto do padrão
3. Abrir ficheiro para leitura: scf
4. Abrir ficheiro para escrita: pwf
5. Enquanto não chegar ao fim de scf
 - 5.1. Ler uma linha de texto de scf
 - 5.2. Se linha verifica padrão então
 - 5.2.1 Escrever linha em pwf
6. Fechar ficheiros