

Lectura de fitxers seqüencials de text

Exercici: comptar aparicions de lletres

El problema consistirà en: donat un fitxer de text, comptar el nombre de lletres que apareixen en ell. En aquest cas:

- Suposarem que la ruta del fitxer s'unisca amb una constant al programa.
- Llegirem cadascun dels caràcters fins a llegar l'últim.
- Incrementem el comptador.

Amb aquestes idees, la solució del problema seria:

```
import java.io.File;
import java.io.FileReader;
import java.io.IOException;
public class ContarVocales {
    private static String FILE_NAME="c:/datos/input.txt";

    public static void main(String[] args) {
        int contador = 0;

        try{
            FileReader input = new FileReader(FILE_NAME);
            int c = input.read();
            while ( c !=-1){
                contador = contador + 1;
                c = input.read();
            }
            input.close();
            System.out.println(contador);
        }
        catch (IOException ex){
            System.out.println("Algo ha ocurrido");
        }
    }
}
```

Esriptura seqüencial de fitxers de text

Exercici: escriure lletres en un fitxer

El problema consistirà en: donat un text, escriure les lletres del text a un fitxer.

En aquest cas:

- Suposarem que el nom del fitxer és una constant en el programa.
- Llegirem cadascun dels caràcters fins a arribar a l'últim.
- Escriurem aquestes lletres en el fitxer.

Amb aquestes idees, la solució del problema seria:

```
import java.io.FileWriter;
import java.io.IOException;

public class EscribirFichero {

    private static String FILE_NAME ="c:/datos/input1.txt";

    public static void main(String[] args) {
        try {
            String text = "Enter a text: ";
            FileWriter output = new FileWriter(FILE_NAME);
            for(int i=0;i<text.length();i++){
                output.write(text.charAt(i));
            }
            output.close();
        }
        catch(IOException ex) {
            System.out.println("Algo malo ha ocurrido");
        }
    }
}
```