





## **ACCESO A DATOS**

# UD01: PRÁCTICA 1 - GESTIÓN DE FICHEROS

En esta práctica vamos a trabajar con la clase File de Java para aprender a gestionar directorios y ficheros desde un programa.

El proyecto se llamará adt1 practica1 y utilizaremos la Programación Orientada a Objetos (POO).

## <u>Funcionalidades que debe tener el programa</u>

### 1. Asignar ruta de trabajo

El programa debe permitir modificar la ruta de trabajo por defecto.

### 2. Mostrar la ruta de trabajo

Listar todo el contenido de la ruta de trabajo diferenciando si cada elemento es un directorio o un fichero.

#### 3. Consultar información de un fichero o directorio

Pedir al usuario el nombre de un fichero o directorio y mostrar la siguiente información:

Opción? 3 3.- Archivo sobre el que quieres información: moderat.jpg INFORMACIÓN DEL SISTEMA

Nombre: moderat.jpg Tipo: fichero Longitud: 93081

Ubicación: C:\temp\moderat.jpg

Última modificación: Tue Sep 29 18:17:18 CEST 2015

Oculto: No

Opción? 3

3.- Archivo sobre el que quieres información: institut INFORMACIÓN DEL SISTEMA

Nombre: institut Tipo: carpeta Contenido: 1 entradas Ubicación: C:\temp\institut

Última modificación: Mon Oct 05 16:38:11 CEST 2015

Oculto: No

Espacio libre: 76208349184 Espacio disponible: 76208349184 Espacio total: 255505461248

#### 4. Crear un directorio

Pedir al usuario el nombre del directorio y crearlo dentro de la ruta de trabajo.

#### 5. Crear un fichero

Pedir al usuario el nombre del fichero y crearlo en la ruta de trabajo.

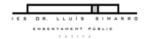
### 6. Eliminar un fichero

Pedir al usuario el nombre del fichero y eliminarlo (mirar si tenemos permisos).

### 7. Salir

Finalizar la ejecución del programa.







## **Estructura del proyecto**

Clase **GestionArchivos.java** que se encargará de todas las operaciones relacionadas anteriormente:

```
public class GestionArchivos {
    private String rutaTrabajo;

public GestionArchivos() {
        // Obtener la ruta inicial por defecto a C:\ o /
        rutaTrabajo = ...;
    }

    // Getters & setters de las propiedades
    ...

public void listarRutaTrabajo() {...};
    public String informacionDetallada(String nombre) {...};
    public void creaCarpeta(String nombre) {...};
    public void creaFichero(String nombre) {...};
    public void eliminaFichero(String nombre) {...};
}
```

Clase principal **App.java** crearemos un método estático para crear el menú con todas las funcionalidades y gestionar la interacción con el usuario.

En el main, se crea un objeto de la GestionArchivos para llamar a sus métodos según la opción elegida.

## Cosas importantes a tener en cuenta

- Ruta por defecto: debe empezar en / (Linux/Mac) o C:\ (Windows).
- Excepciones: controlar errores como:
  - Ficheros que no existen.
  - Nombres inválidos.
  - Permisos insuficientes.
- Buenas prácticas:
  - Usar métodos claros y bien nombrados en español.
  - Añadir comentarios al código.
  - Evitar duplicación de código.
- Antes de empezar, revisa la documentación oficial de java.io.File.
- ¡No borres archivos importantes! Crea siempre una carpeta de pruebas.