

## Activitat

Activitat AE01\_T1\_1\_Ficheros

## Ubicació

Tema 1 - Fitxers i connectores

## Objectius

- Utilitzar la classe `File` per a la gestió de fitxers i directoris
- Conèixer els principals mètodes de la classe `File` de Java
- Manejar l'API de Java

## Temporalització

La duració prevista per a aquesta activitat és de quatre sessions lectives.

## Instruccions

En este primer projecte es va a treballar amb els funcionalitats de la classe `File` de Java.

S'ha de desenvolupar una aplicació en Java que tinga com a paràmetre d'entrada un directori de treball en el qual hi haja almenys un subdirectori i un fitxer i que implemente els següents mètodes:

Mètode	Funcionalitats
<code>getInformacio</code>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Mostrar el nom, tipus (si es fitxer o directori), la ubicació (ruta completa), la data de l'última modificació en format data i si és ocult o no.</li><li>• Si és un fitxer haurà de mostrar la seua grandària en bytes.</li><li>• Si és un directori haurà de mostrar el nombre d'elements que conté, espai lliure, espai disponible i espai total.</li></ul>
<code>creaCarpeta</code>	Crear una carpeta en directori local.
<code>creaFitxer</code>	Crear un fitxer en la carpeta creada.
<code>elimina</code>	Eliminar fitxers/carpets.
<code>renomena</code>	Renomena fitxers/carpets.

Haurà d'haver una gestió d'errors (como a mínim, controlar que existisca i que es tenen permisos). Hauràs de tenir especial precaució quan implementes la gestió d'excepcions, ja que has de decidir sobre quin element has de comprovar els permisos: sobre el fitxer en si o sobre la carpeta que el conté.

Hauràs de localitzar els mètodes de la classe `File` que permeten realitzar la funcionalitat desitjada a través del API de Java. El resultat de las cridades als distints mètodes es pot concatenar en forma d'un objecte `String`, que s'utilitzarà per a mostrar la informació des de l'interfície.

Com a suggeriment es proposa comentar una funcionalitat una vegada que s'haja provat que funciona, per a així no interferir amb el desenvolupament de la resta de funcionalitats. Com a ampliació (es tindrà en compte a la nota) es proposa implementar un xicotet menú de text que permeti a l'usuari elegir quina funcionalitat vol utilitzar i sol·licitar-li (si procedeix) la informació necessària per a la seua execució (per exemple, nom del fitxer que se vol crear).

Hauràs d'entregar el teu projecte pujant a la plataforma el teu repositori Github.

### **Avaluació**

L'activitat és obligatòria. Per a l'avaluació es tindrà en compte el funcionament del programa, la codificació adequada i la documentació del mateix. Es pot sol·licitar a l'alumne que explique part del seu codi i que realitze xicotetes modificacions.

### **Recursos**

Material del mòdul (Florida Oberta).

<https://docs.oracle.com/javase/7/docs/api/java/io/File.html>

<https://docs.oracle.com/javase/7/docs/api/java/lang/Exception.html>