

1. Captura un nombre de un fichero y comprueba si existe. Si existe debes indicar el tamaño que tiene en bytes.
2. Cambia el nombre a un fichero. Primero debes comprobar que existe.
3. Nos dan el nombre de una carpeta y debemos mostrar todos los ficheros que existen.
4. Nos dan el nombre de una carpeta y el nombre de un fichero y comprobar si existe en dicha carpeta.
5. Nos dan el nombre de un fichero para borrar. Comprobar primero que existe antes de borrarlo.
6. Nos dan el nombre de una carpeta. Deseamos visualizar los ficheros y su tamaño y si es un directorio que aparezca en mayúsculas la palabra DIR.
7. Pasamos una ruta y queremos ver la fecha de creación de los ficheros de esa carpeta.
8. Queremos saber el tamaño total de una unidad lógica o física que le pasemos al programa. Nos debe pedir en que unidad queremos que salga la información Kilobyte, Megabyte o Gigabyte.
9. Realiza un programa para crear la carpeta Java y dentro de ella crearemos otras carpetas llamadas Teoría y Práctica. Los nombres de las carpetas debes tomarlos por teclado.
10. Queremos ver el número de carpetas, el número de ficheros y el número de ficheros ocultos, de estos últimos nos debe mostrar su nombre. Le pasamos por teclado una ruta para que la analice.
11. Queremos saber cuáles son las unidades disponibles de mi equipo y el espacio libre de cada uno.
12. Pasado el nombre una carpeta a nuestro programa deseamos saber cuántos ficheros tenemos de cada tipo de extensión.
13. Vamos a realizar un programa con un menú con las siguientes opciones: Borrar fichero, Renombrar fichero y Crear fichero. El programa debe estar continuamente ejecutando, hasta que el usuario decida terminar el programa.