

1. Escribe un programa en Java que en la clase lanzadora invoque a los métodos que hacen lo siguiente (los métodos recibirán como parámetro un String con el nombre y la ruta del fichero.):
 - Crea un fichero de texto de nombre “hola.txt” **en la carpeta de proyecto**. El contenido del mismo será un número aleatorio de líneas con la cadena “Hola mundo” (**FileWriter** o **BufferedWriter**).
 - Lee el contenido del fichero que se ha creado y lo muestra en pantalla leyendo carácter a carácter (**InputStreamReader**).
 - Lee el contenido del fichero que se ha creado y lo muestra en pantalla leyendo línea a línea (**BufferedReader**).
2. Escribe un programa que genere una secuencia de enteros de dos cifras de forma aleatoria, transfórmalos en modo texto y grábalos en un fichero que se llamará “ficheronumeros.txt” escribiendo un espacio en blanco después de cada número. En el fichero de texto no puede haber saltos de línea. Una vez hecho esto hay que:
 - Leer todos los datos del fichero y mostrarlos en pantalla.
 - Volver a leer todos los datos y mostrar la suma de todos los números leídos.
3. Crea un fichero de tipo txt en la carpeta C:\datos con permisos de escritura y lectura. Se llamará “ejercicio3.txt”. Escribe un programa en Java que pide líneas de texto por teclado hasta que el usuario teclea “FIN” y va escribiendo dichas líneas en C:\datos\ejercicio.txt. Comprueba que ha escrito en tu fichero abriéndolo desde el explorador de archivos. (**DataOutputStream**)
4. Escribe un programa que escribe una secuencia de enteros, por ejemplo 10 y los graba en un fichero binario que se llama “numeros.dat”. Cada vez que escribe un número lo lee en otro stream sin haber cerrado el stream de escritura y muestra el contenido en pantalla.
5. Escribe un programa que inicialice cuatro objetos de tipo File, dos que hagan referencia a ficheros, que uno existe y otro no, y los otros dos a directorios, que uno exista y otro no.

El programa debe averiguar si existen dichos ficheros o directorios, independientemente de que sean una cosa o la otra. También debe averiguar para cada objeto que exista si es un fichero o directorio y por último visualizar el nombre del fichero o directorio y su ruta absoluta.