

### **Ex.1: Affichage**

Créer un programme Java qui affiche à l'écran le nombre de lignes, mots et caractères d'un fichier .txt

### **Ex.2: Ecriture**

Créer un programme Java qui construit un fichier et écrit dedans 10 lignes :

1er-4me ligne: entiers

5me - 7me ligne: characters specials (+,-,\*,\$, &,\* ,....etc)

8me-10me ligne: lettres

### **Ex.3: Ecriture - Lire 5 plats**

1. Demandez à l'utilisateur d'indiquer 5 plats (un après l'autre)
2. Enregistrez les plats dans un fichier.
2. A la fin, imprimez le message "Merci, le dernier plat enregistré était: xxxxx"

Voici un bout de code:

```
public static void main(String[] args) {  
    BufferedReader in = new BufferedReader (new InputStreamReader(...));  
    for (...) {  
        String soupe = in.readLine();  
        } System.out.println ( .....);  
}
```

Remplacez le nom de variable "soupe" par quelque chose qui est plus approprié !

### **Ex.2 : Un explorateur simple**

Créer un programme Java permettant de se déplacer dans une arborescence de répertoires. Le contenu du répertoire courant est affiché dans un composant List. Lorsque l'on sélectionne un nom d'entrée de cette liste, le programme affiche des informations sur cette entrée (taille, date de dernière modification, . . . ) dans un composant TextField. Lorsque l'on "double-clique" sur une entrée de répertoire, on entre dedans et on affiche son contenu. Lorsque l'on double clic sur une entrée de fichier, il est affiché dans une fenêtre FileLister.