

Exercice 2

Ecrire un simple fichier texte/ Lire un simple fichier texte

2. 1. L'objectif de cet exercice est d'écrire un fichier texte du type suivant :

iban:nom:prenom

Par exemple le fichier clients.txt contient :

FR7630004015870002601171220:Bob:Morane

FR7630004015870002601172520:Bruce:Wayne

FR7630004015870002601371220:Corben:Dallas

1. Ecrivez une classe **Client** contenant trois attributs : nom, prenom et iban.
Ajoutez un constructeur qui a trois arguments (nom,prenom,iban), trois accesseurs en lecture et le toString().
2. Ecrivez une classe **ClasseEcrFichierClient** sans attribut et possédant uniquement le constructeur par défaut.
 - a. Ajoutez une méthode ayant la signature suivante :
public void ecrireFichierClient(Client[] myClients, String myFile) throws IOException
Cette méthode devra écrire un tableau de Client dans un fichier **myFile**.
Utilisez le package *java.io* ainsi que les classes *File*, *BufferedWriter* et *FileWriter*.
 - b. Ajoutez une main à la classe **ClasseEcrFichierClient** où vous créez un tableau de dix Clients et les écrivez dans un fichier **clients.txt**.

2. 2. L'objectif de cet exercice est de lire un fichier texte

1. Ecrivez une classe **ClasseLirFichierClient** contenant
 - a. une méthode avec la signature suivante : **public Client[] lire(String myFile) throws IOException**
Cette méthode devra lire un tableau de Client dans un fichier **myFile**.

Utilisez le package *java.io* ainsi que les classes *File*, *BufferedReader* et *FileReader*. Pour "découper" chaque chaîne lue, utilisez les méthodes *lastIndexOf* et *substring* de la classe *String*.

- b. Ajoutez une main à la classe **ClasseLirFichierClient** où vous lisez un tableau de dix clients à partir du fichier *clients.txt* de la question 2.1.

***Accesseurs et Mutateurs

Un accesseur est une méthode qui va nous permettre d'accéder aux variables de nos objets en lecture, et un mutateur nous permettra d'en faire de même en écriture ! Grâce aux accesseurs, vous pourrez afficher les variables de vos objets, et grâce aux mutateurs, vous pourrez les modifier :

```
public class Classe {

String nom;

//***** ACCESSEURS *****

//Retourne le nom
public String getNom() {
    return nom;
}

//***** MUTATEURS *****

//Définit le nom
public void setNom(String pNom)
{
    nom = pNom;
}

//***** toString() *****

public String toString() {
    return "Nom : " +nom;
}
```

Nos accesseurs sont bien des méthodes, et elles sont `public` pour que vous puissiez y accéder depuis une autre classe que celle-ci : depuis `lemain`, par exemple. Les accesseurs sont du même type que la variable qu'ils doivent retourner. Les mutateurs sont, par contre, de type `void`. Ce mot clé signifie « rien » ; en effet, ces méthodes ne retournent aucune valeur, elles se contentent de les mettre à jour.