

[IO 실습문제] 다음과 같은 조건을 만족하는 프로그램을 작성 하시오.

메뉴 선택을 통해 원하는 내용을 작성하고 열어 보거나 원하는 내용을 추가할 수 있는 노트파일을 생성하는 프로그램을 작성하시오.

\* 프로젝트 명 : 12\_IO\_Homework\_본인이름

### 1. 구현 클래스 다이어그램 (Class Diagram)

com.hw1.model.dao.FileDao
~ sc : Scanner // 입력을 위한 Scanner
+ FileDao()
+ fileSave () : void
+ fileOpen () : void
+ fileEdit() : void

com.hw1.run.Run
+ main(args:String[]) : void

### 2. 구현 클래스 설명

Package명	Class명	Method	설명
com.hw1.model.dao	FileDao	+ FileDao()	기본 생성자
		+ fileSave () : void	어떤 파일에 어떤 내용을 저장할지 입력 받아 파일 출력을 실행하는 메소드
		+ fileOpen () : void	원하는 파일을 파일 입력 후 콘솔 화면에 출력하는 메소드
		+ fileEdit () : void	기존 파일을 입출력을 통해 내용을 추가해 수정하는 메소드
com.hw1.run	Run	+main(args:String[]) : void	FileController 클래스 객체 생성 후 각 메소드를 메뉴 선택에 따라 실행

\* class 명과 method 명은 변경 하지 않는다.

### 3. class 구조

```
public class Run {  
  
    public static void main(String[] args){  
  
        Scanner sc = new Scanner(System.in);  
  
        FileDao fd = new FileDao();  
  
  
        // 반복문을 통한 메뉴 실행  
  
        // "***** MyNote *****"  
  
        // "1. 노트 새로 만들기" // fd.fileSave() 실행  
        // "2. 노트 열기"          // fd.fileOpen() 실행  
        // "3. 노트 열어서 수정하기" // fd.fileEdit() 실행  
        // "4. 끝내기"  
  
        // "번호를 입력하세요 : "  
  
    }  
  
}
```

```

public class FileDao {

    Scanner sc = new Scanner(System.in);

    public void fileSave() {

        StringBuilder sb = new StringBuilder();

        while(true) {

            // "파일에 저장할 내용을 반복해서 입력하시오("exit"을 입력하면 내용 입력 끝) : "
            // 값을 Scanner로 입력 받고 해당 입력 값이 "exit"일 경우 반복문 빠져나감
            //
            //
            // 아닐 경우 sb에 추가
            //

        }

        // "저장하시겠습니까? (y/n)"
        // 입력 받은 값이 대문자이든 소문자이든 상관없이 "y"이면,
        // 저장할 파일명을 입력 받음

        try { // BufferedWriter와 FileWriter 스트림 사용

            // "입력받은 파일명.txt" 파일에 해당 sb 데이터출력

            // "입력받은 파일명.txt 파일에 성공적으로 저장하였습니다." 콘솔창 출력

        } catch( IOException e ) {

            e.printStackTrace();

        } finally {

            // 열었던 스트림 close

        }

        // 입력 받은 값이 y가 아니면 "다시 메뉴로 돌아갑니다." 출력하고 메뉴로..

    }

}

```

```
public void fileOpen() {  
    // "열기 할 파일명 : "  
    // 파일명을 Scanner로 입력 받아, BufferedReader와 FileReader 스트림 사용  
    try {  
        // try구문 안에서 readLine()메소드를 통해 한줄씩 콘솔로 입력받은 값 출력  
    }catch( FileNotFoundException e ) {  
        // 존재하지 않은 파일 명 입력했을 때 해당 예외처리구문이 실행됨  
        // "존재하는 파일이 없습니다."  
    }catch( IOException e ) {  
        e.printStackTrace();  
    }finally {  
        // 열었던 스트림 close  
    }  
}
```

```

public void fileEdit() {

    // "수정 할 파일명 : "

    // 파일명을 입력받아 BufferedReader와 BufferedWriter, FileReader와 FileWriter

    // 스트림 사용

    try {

        // 반복문을 통해 해당 파일의 내용을 readLine()메소드를 통해 콘솔에 출력

        // "파일에 추가할 내용을 입력하시오 : "

        // 사용자가 "exit"을 입력하기 전까지 내용을 StringBuilder에 담기

        // "변경된 내용을 파일에 추가하시겠습니까? (y/n)"

        // 입력 받은 값이 대문자이든 소문자이든 상관없이 "y"이면,

        // "입력받은 파일명.txt 파일의의 내용이 변경되었습니다."

    }catch( FileNotFoundException e ) {

        e.printStackTrace();

    }catch( IOException e ) {

        e.printStackTrace();

    }finally {

        // 열었던 스트림 close

    }

}

}

```

#### 4. 출력값

```
***** MyNote *****
1. 노트 새로 만들기
2. 노트 열기
3. 노트 열어서 수정하기
4. 끝내기
번호를 입력하세요 : 1
파일에 저장할 내용을 입력하시오("exit"을 입력하면 내용 입력 끝) : abc
def
ggg~
exit
저장하시겠습니까? (y/n) : y
저장할 파일명을 입력하시오 : hw1
hw1.txt 파일에 성공적으로 저장하였습니다.
***** MyNote *****
1. 노트 새로 만들기
2. 노트 열기
3. 노트 열어서 수정하기
4. 끝내기
번호를 입력하세요 : 2
열기 할 파일명 : hw1
abc
def
ggg~
***** MyNote *****
1. 노트 새로 만들기
2. 노트 열기
3. 노트 열어서 수정하기
4. 끝내기
번호를 입력하세요 : 3
수정할 파일명 : hw1
abc
def
ggg~
파일에 추가할 내용을 입력하시오 : wow
exit
변경된 내용을 파일에 추가하시겠습니까? (y/n) : y
hw1.txt 파일의 내용이 변경되었습니다.
```

\*\*\*\*\* MyNote \*\*\*\*\*

1. 노트 새로 만들기
2. 노트 열기
3. 노트 열어서 수정하기
4. 끝내기

번호를 입력하세요 : 2

열기 할 파일명 : hw1

abc

def

ggg~

wow

\*\*\*\*\* MyNote \*\*\*\*\*

1. 노트 새로 만들기
2. 노트 열기
3. 노트 열어서 수정하기
4. 끝내기

번호를 입력하세요 : 5

잘못 입력하셨습니다.

\*\*\*\*\* MyNote \*\*\*\*\*

1. 노트 새로 만들기
2. 노트 열기
3. 노트 열어서 수정하기
4. 끝내기

번호를 입력하세요 :