

### Ejercicio 1

Dada la siguiente Interface, crear una clase que implemente sus métodos y y permita operar con archivos.

```
public interface I_File{
    void print();                //imprime en consola el contenido del file
    String getText();            //devuelve el contenido del file
    void setText(String text);    //escribe el param text en el archivo
    void append(String text);     //apendiza el param tect en el archivo
    void addLine(String line);    //agrega una linea en el archivo
    void addLines(List<String> lines); //agrega un List de lineas al archivo
    List<String>getLines();        //devuelve un list con las lineas de file
    Set<String>getLinkedHashSetLines(); //devuelve un set sin duplicados
    Set<String>getTreeSetLines(); //devuelve un treeSet sin duplicados
    void remove(String line);     //borra una linea del file
}
```

La clase a armar, debe tener dos constructores, uno que permita el ingreso de un objeto file y otro que permita el ingreso de un String con la ruta del archivo. EJ:

```
public class Archivo implements I_File{
    private File file;
    public Archivo(File file){
        this.file=file;
    }
    public Archivo(String file){
        this.file=new File(file);
    }
}
```

### Ejercicio 2

Crear un ejemplo de uso para la clase del ejercicio 1, Ejemplo una mini agenda o anotador, utilizando consola.

### Ejercicio 3

Crear un ejemplo de uso para la clase del ejercicio 1, Ejemplo una mini agenda o anotador, utilizando una interface gráfica, puede utilizar AWT, SWING o JavaFX.