

6) - La primera línea instancia un nuevo objeto de tipo `FileWriter` al que se le pasa el nombre del archivo al cual escribir lo que se le pida. Si no es capaz de encontrar el archivo tratará de crearlo. Lanzará una excepción si no puede acceder al archivo, encontrarlo o crearlo (el primero y el último caso se darán, normalmente, por falta de permisos).

- La segunda línea cierra el flujo/stream de acceso al archivo por parte del objeto anteriormente creado, impidiendo así su uso para modificar el archivo a posteriori y liberando los recursos del programa referentes al objeto cerrado en cuestión para así poder estos ser usados por otros procesos o por el propio programa de alguna otra forma. Es importante destacar que al cerrar el objeto, si este tiene un buffer asociado, se vacía/vuelca en el archivo asociado antes de cerrar la conexión permanentemente.

10)

