Ejercicio 01.02 - Escribir en ficheros de texto

El programa desarrollado tiene como finalidad trabajar con ficheros de texto en Java, tanto en la parte de escritura como en la de lectura. Para ello, se utiliza la clase BufferedWriter que permite escribir en el fichero de manera controlada. En este caso, el programa crea un archivo llamado *output.txt* en el que se van guardando los números impares comprendidos entre el 1 y el 10. El bucle for recorre todos los números del rango, comprobando si cada uno de ellos es impar con la condición i % 2 != 0. Si se cumple esta condición, se escribe el número en el fichero, seguido de un salto de línea. Una vez finalizado el recorrido, se añade manualmente una última línea con el texto *Fin del fichero*, que indica al usuario el cierre lógico del contenido.

Texto

El contenido generado por IA puede ser incorrecto.

Una vez escrito el archivo, el programa continúa con el proceso de lectura. Para ello se emplea la clase BufferedReader, que permite recorrer línea a línea el contenido escrito en el fichero. Mediante un bucle while, se van leyendo todas las líneas hasta que el método readLine() devuelve null, lo que significa que se ha llegado al final del archivo. Cada línea leída se muestra por pantalla, lo que permite comprobar que el contenido se ha escrito correctamente y que el fichero está accesible.

Finalmente, se incluye una segunda forma de leer el fichero, esta vez utilizando la clase Files y su método readAllLines. Esta alternativa carga todo el contenido en una lista de cadenas, lo que facilita mostrarlo de una sola vez. Posteriormente, se recorre la lista mediante una expresión lambda para imprimir cada línea por pantalla. De este modo, se pueden comparar dos formas distintas de realizar la lectura de un fichero: una línea a línea y otra cargando todo el contenido de golpe.

Texto

El contenido generado por IA puede ser incorrecto.

En conclusión, este programa no solo cumple con la tarea de escribir y leer números impares en un archivo, sino que también ejemplifica distintas formas de trabajar con ficheros en Java.

Aquí podemos ver cómo se ha creado el fichero con el contenido mencionado anteriormente, y seguidamente al ejecutar el programa cómo se puede leer su contenido por pantalla.

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

El contenido generado por IA puede ser incorrecto.

Texto

El contenido generado por IA puede ser incorrecto.