

1. Trabaje sobre la cáscara.
2. Agregar un control de tipo OpenFileDialog.
3. Crear una clase estática Archivador en un nuevo proyecto de biblioteca de clases.
 - a. Debe tener un método que permita guardar un texto en un archivo de texto en un directorio especificado por parámetro.
 - i. Debe verificar que el directorio exista, caso contrario lance una excepción de tipo Exception.
 - ii. Que el método también reciba un booleano que indique si se anexa o sobrescribe el texto.
 - iii. Que también reciba el nombre del archivo.
 - iv. Agregarle la extensión “.txt” al nombre del archivo.
 - b. Debe tener un método que permita leer un archivo de texto completo y retorne su contenido.
 - i. El método identificará el archivo a leer a partir de una ruta pasada como argumento.
 - ii. Verificar si la ruta y el archivo existen antes de leer. Investigar y utilizar el método estático Exists de la clase File.
 - c. Todos los métodos deben asegurarse que se cierren las conexiones abiertas al producirse una excepción.
4. Cuando se presione el botón Guardar el formulario, se deberá leer el contenido del RichTextBox y guardarlo en el escritorio utilizando la clase Archivador (investigar y **usar Environment.GetFolderPath**).
 - a. Se debe sobrescribir el archivo en caso de existir.
5. Cuando se presione el botón Leer se deberá:
 - a. Abrir el OpenFileDialog con el método ShowDialog(). Continuar con los siguientes pasos si el método retorna DialogResult.OK.
 - b. Almacenar en una variable la ruta del archivo utilizando la propiedad FileName del OpenFileDialog.
 - c. Verificar la extensión del archivo seleccionado. Si la extensión es igual a la constante EXTENSION_VALIDA, si no lo es mostrar un mensaje de error, si lo es continuar con los siguientes puntos.
 - i. Para verificar la extensión investigar y utilizar el método estático GetExtension de la clase Path.
 - d. Leer el contenido del archivo seleccionado utilizando la clase Archivador y mostrarlo en un MessageBox.
6. Controlar las excepciones. Si se produce alguna, capturarla y mostrar el mensaje en un MessageBox.