

1. Escribe un programa que cuente el número de letras de tu fichero y lo muestre por consola. No usar el `BufferedReader`.
2. En tiempos antiguos, cuando la seguridad de la información era de gran importancia, un hombre sabio llamado Julio César buscaba una forma de enviar mensajes secretos a sus aliados en el campo de batalla. Con ingenio y astucia, César desarrolló un método de cifrado que sería recordado por siglos.

El cifrado César es un método de encriptación que consiste en desplazar cada letra del mensaje original un número fijo de posiciones en el alfabeto para obtener el mensaje cifrado. Es un método simple pero efectivo para enviar mensajes secretos y ha sido utilizado por siglos en la historia de la criptografía.

El mensaje se encuentra en un fichero en una única línea y no contiene caracteres especiales. Este ejemplo tiene desplazamiento 3.

vhu r qr vhu hvd hv od fxhvwlrq

Nota: puedes crearte un array de char con el abecedario

```
char[] abecedario = {'a', 'b', 'c', 'd', 'e', 'f', 'g', 'h', 'i',  
'j', 'k', 'l', 'm', 'n', 'o', 'p', 'q', 'r', 's', 't', 'u', 'v', 'w',  
'x', 'y', 'z'};
```

3. Escribe un programa que calcule los siguientes datos de un fichero.

Numero de líneas en el archivo
Longitud de la línea más larga
Línea más larga
4. Escribe un programa que cuente el número de palabras que hay en un fichero
5. Escribe un programa que solicite al usuario por consola la lista de la compra y guarda la información en un fichero
6. Escribe un programa que muestre la lista de la compra y pregunte al usuario por consola más productos a añadir y guarda la información en un fichero
7. Escribe un programa que sea un traductor español-inglés. Se debe solicitar al usuario una palabra en español y debemos buscar en un fichero su traducción al inglés. Si no la tenemos debemos preguntarle al usuario su traducción para introducirla al fichero.

8. Escribe un programa que lea de un fichero que contiene el nombre de los alumnos separado por comas y los muestre por consola con el siguiente formato:

Alumno 1: Juanfra

Alumno 2: Angel

Alumno 3: Carlos

9. Completa el ejercicio anterior y haz que el usuario pueda introducir nuevos alumnos.
10. Escribe un programa que lea de un fichero que tenga la siguiente estructura y muestre por consola la información

JuegoMesaId, Nombre, NumeroJugadores

1, Catán, 7

2, Parchis, 4

3, Codigo secreto, 5

11. Dado el programa anterior, haz que se almacene la información haciendo uso de la clase JuegoMesa con los atributos (Id, Nombre, Numero de jugadores) y muéstralo por pantalla.
12. Completa el ejercicio anterior y haz que el usuario añada nuevos juegos de mesa haciendo uso de la clase JuegoMesa
13. Añade una opción para modificar la información del número de jugadores en el fichero dado el Id.