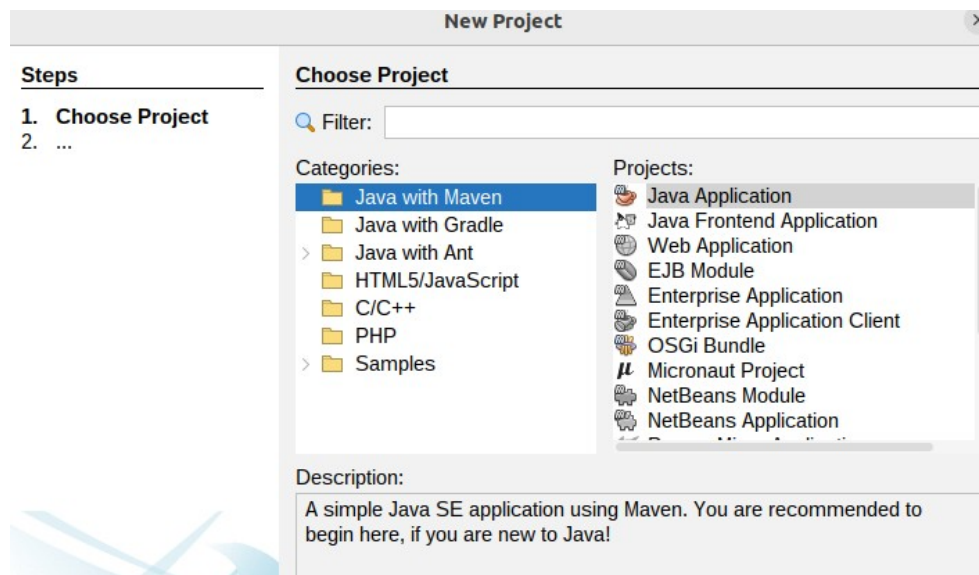


ACCESO A DATOS DISTANCIA

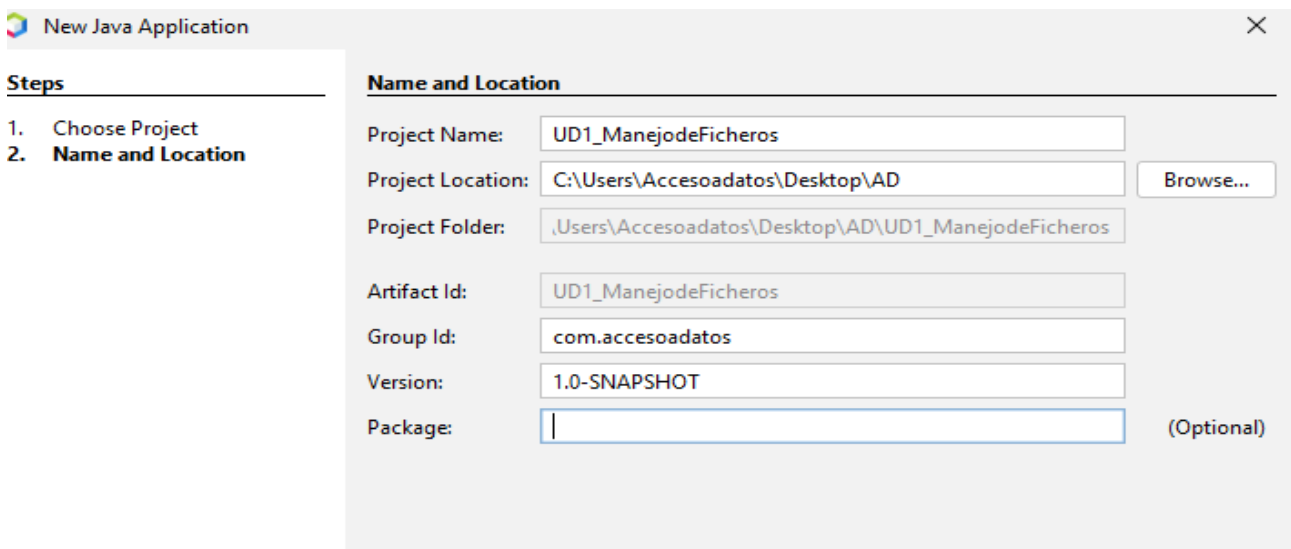
UD1: MANEJO DE FICHEROS

CRITERIOS QUE UTILIZAREMOS EN LOS EJERCICIOS QUE VAMOS A PLANTEAR A LO LARGO DE LA UNIDAD.

1.- Todos los proyectos que vamos a utilizar se crearán Java with Maven.



Ejemplo de datos introducidos al crear el proyecto.

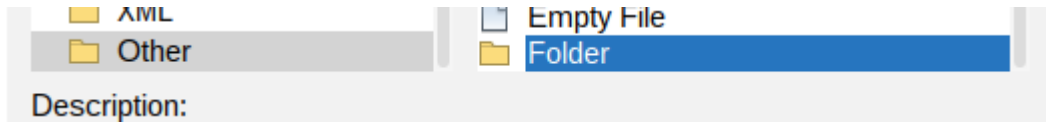


2.- Todas las clases de java estarán en un paquete denominado “vista”.

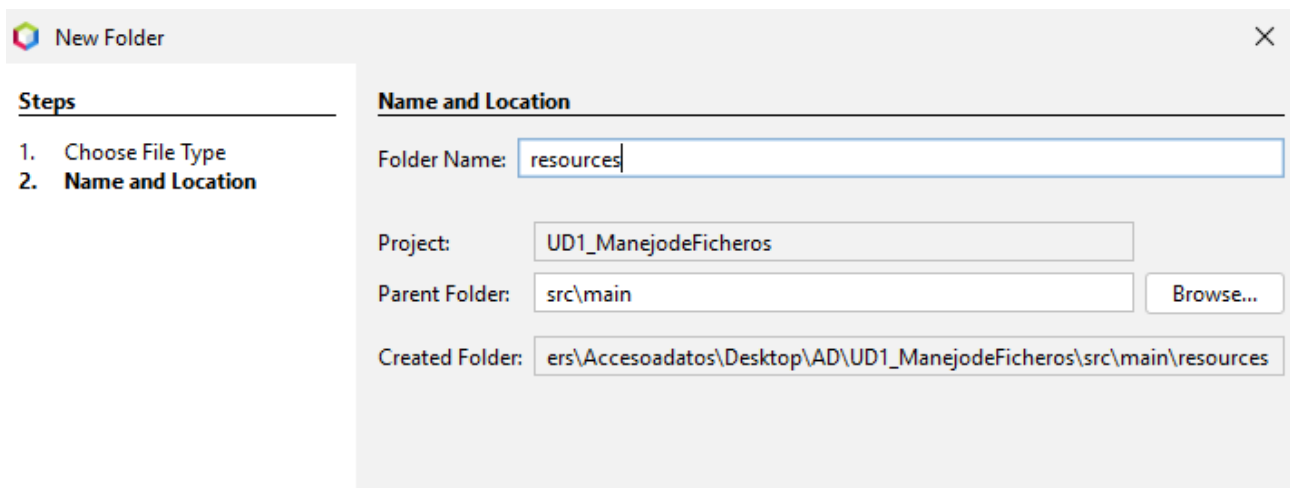
3.- Todos los ficheros con los que trabajaremos estarán en una carpeta denominada resources. Dale a botón derecho en el proyecto y elige other -->Folder

ACCESO A DATOS DISTANCIA

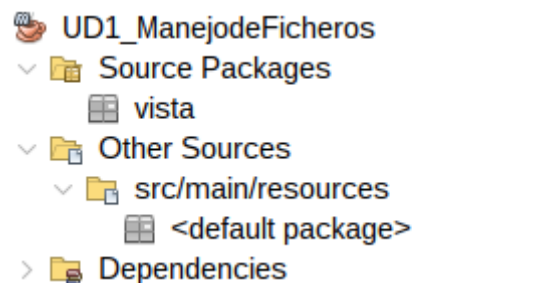
UD1: MANEJO DE FICHEROS



Sitúalo en la carpeta src/main



La estructura básica que debe quedar es:



4.- Importante: **Siempre** trabajaremos con rutas relativas.

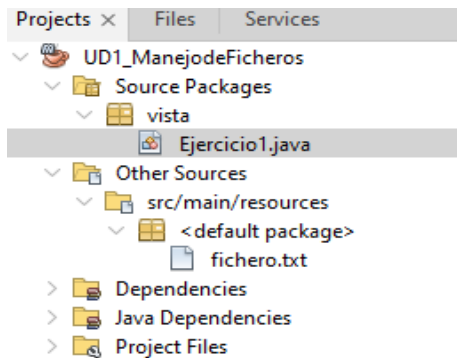
5.- Debes recoger siempre el caso de que el fichero/directorio con el que vayamos a trabajar no exista e indicarlo.

6.- Supongamos que creamos un fichero de texto (fichero.txt) en la carpeta resources y un programa java en la vista.

La estructura que quedaría es:

ACCESO A DATOS DISTANCIA

UD1: MANEJO DE FICHEROS



ENUNCIADO 1: Introducción a la clase File. Mostrar información de un fichero

Escribe un programa que obtenga información un fichero dado en este caso “fichero.txt”.

ENUNCIADO 2: Mostrar información de un fichero o directorio.

Escribe un programa en el que referenciamos un objeto de la clase File. A partir de ahí deberás comprobar:

Si no existe indícalo.

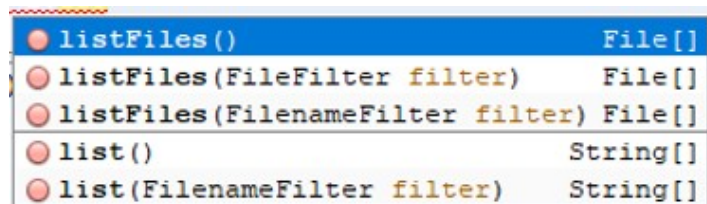
Si existe y es un fichero, mostrarás la ruta relativa del fichero y su tamaño.

Si existe y es un directorio, bastará con que muestres su nombre y la lista de ficheros que contiene y tamaño de los mismos..

ENUNCIADO 3: List vs ListFiles()

En el ejercicio anterior hemos mostrado los ejercicios utilizando la clase file que devuelve un array de Strings.

Modifica el programa anterior para que muestre la información de un directorio/carpeta pero utilizando el método listFiles(). Observa que en este caso devuelve un array de ficheros.



ENUNCIADO 4: FilenameFilter()

Escribe un programa que permita visualizar todos los archivos que empiecen con la letra “E” en un directorio concreto. Muestra de cada uno de ellos su nombre y tamaño.

Recuerda que primero debes crear el filtro y a continuación aplicarlo al método list o listfiles.

ACCESO A DATOS DISTANCIA

UD1: MANEJO DE FICHEROS

ENUNCIADO 5: Crear ficheros/directorios. Mover Ficheros

Crea una estructura de directorios de al menos 3 niveles.

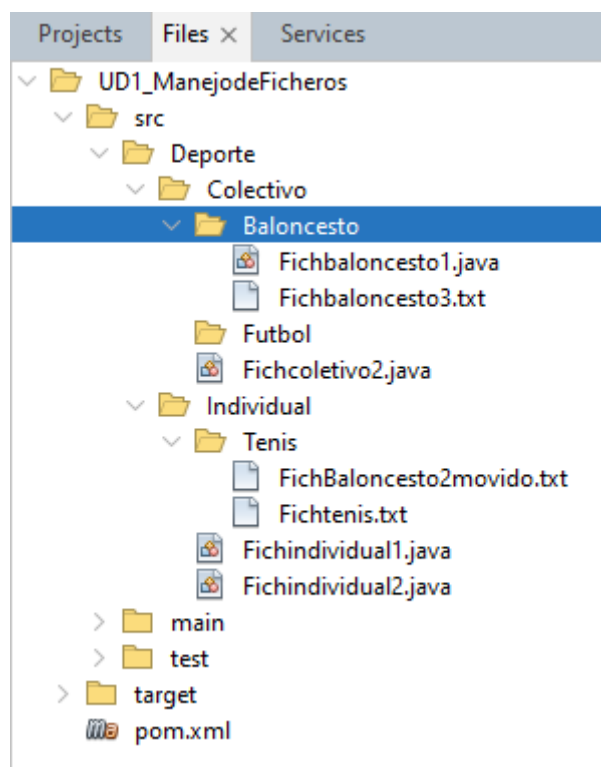
Crearemos el directorio **Deporte** (dentro de la carpeta src). Dentro de deporte crearemos los directorios **Individual** y **Colectivo**. Dentro de individual crearemos el directorio/carpeta **Tenis** y dentro de colectivo crearemos las carpetas **Baloncesto** y **Futbol**.

A mayores crearemos 2 ficheros en la carpeta individual con extensión .java, 1 fichero en la carpeta colectivo con extensión .java, 1 fichero en la carpeta tenis con extensión .txt, 3 ficheros en la carpeta baloncesto 1 con extensión java y 2 con extensión txt.

Finalmente movemos 1 de los ficheros con extensión txt de la carpeta baloncesto a la carpeta tenis.

Utiliza el método renameTo (origen.renameTo(destino)). Para indicar el destino en la creación del objeto file destino se indica a que carpeta va.

Para ver el resultado puedes ir a la pestaña Files y ver el resultado final:



ACCESO A DATOS DISTANCIA

UD1: MANEJO DE FICHEROS

ENUNCIADO 6: Búsqueda Recursiva

Realiza un programa para que pasándole un directorio raíz muestre todos los ficheros que contiene la estructura. Puedes probar con la carpeta “Deporte”.

ENUNCIADO 7: FilenameFilter() en la Búsqueda Recursiva.

Haz una modificación del programa anterior para que busque solo aquellos que cumplen una condición. Por ejemplo los que finalicen con la extensión “.java”.

ENUNCIADO 8: Borrar Directorios

Modifica el ejercicio del enunciado 5, para que borre la carpeta raíz antes de realizar el proceso de creación de las carpetas.