

# ACCESO A DATOS DISTANCIA

## UD1: MANEJO DE FICHEROS

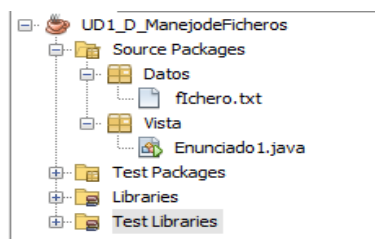
### CRITERIOS QUE UTILIZAREMOS EN LOS EJERCICIOS QUE VAMOS A PLANTEAR A LO LARGO DE LA UNIDAD.

1.- Todos los proyectos que vamos a utilizar se crearán Java with Ant. Ten en cuenta que la ruta de trabajo será siempre donde está la carpeta src.



- 2.- Todas las clases de java estarán en un paquete denominado “Vista”.
- 3.- Todos los ficheros con los que trabajaremos estarán en un paquete denominado “Datos”.
- 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.

Ejem:



### 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. Utilizando list.

Como sabes para instanciar un objeto de clase File este puede ser un fichero o un directorio. Escribe un programa que obtenga información diferente según trabajemos con un fichero o un directorio.

Si es un fichero obtén su nombre indicando la ruta relativa y tamaño.

Si es un directorio lista los ficheros que contiene

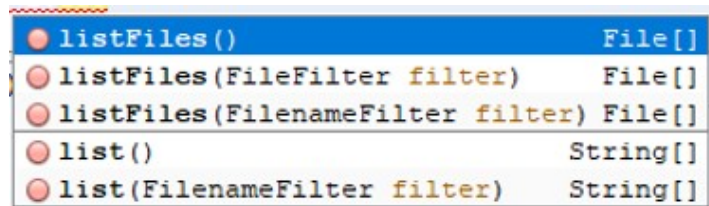
# ACCESO A DATOS DISTANCIA

## UD1: MANEJO DE FICHEROS

### 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.



listFiles()	File[]
listFiles(FileFilter filter)	File[]
listFiles(FilenameFilter filter)	File[]
list()	String[]
list(FilenameFilter filter)	String[]

### 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.

### ENUNCIADO 5: Crear ficheros/directorios. Mover Ficheros

Crea una estructura de directorios de al menos 3 niveles.

Crearemos el directorio **Deporte** (al mismo nivel que el 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.

Una vez creada la estructura moverás 1 de esos 2 ficheros a la carpeta que quieras en el segundo nivel. Utiliza el método renameTo (origen.renameTo(destino))

### 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”.

# ACCESO A DATOS DISTANCIA

## UD1: MANEJO DE FICHEROS

### **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.