

ACCESO A DATOS DISTANCIA

UD1: MANEJO DE FICHEROS

ENUNCIADO 9: Leer/escribir ficheros de texto carácter a carácter.

Escribe un programa que permita crear un fichero de texto (destino.txt) a partir de un fichero de texto (origen.txt). Todos los ficheros estarán en el package “Datos”. El proceso de lectura/escritura (I/O) de los ficheros de texto lo harás carácter a carácter utilizando las clases FileReader y FileWriter.

Debes crear el fichero origen.txt en el paquete datos. O lo crear desde el explorador o podrás ir a new File- → Other- → Empty File - → Escribir el nombre del fichero (origen.txt) y escribir a mano su contenido. Prueba a crear varias líneas de texto.

¿Que ocurre si le indicas como segundo parámetro al fichero de destino la opción True?.

Es importante que observes que todos ficheros deben abrirse y cerrarse. En este ejercicio si declaramos las variables en el try ya se cierran sin necesidad de hacerlo en el finally. Fijate en el ejercicio9_1xxx.java(En la versión 1 del ejercicio 9).

ENUNCIADO 10: Leer/escribir ficheros de texto línea a línea.

Escribe un programa que permita crear un fichero de texto (destino.txt) a partir de un fichero de texto (origen.txt). Todos los ficheros estarán en el package “Datos”. El proceso de lectura/escritura (I/O) de los ficheros de texto lo harás línea a línea utilizando las clases FileReader y FileWriter, así como BufferedReader y BufferedWriter.

ENUNCIADO 11: Leer/escribir ficheros binarios

Escribe un programa que permita crear un fichero a partir de un fichero origen. Elige un fichero binario (ejem: una imagen) para realizar la prueba. Todos los ficheros estarán en el package “Datos”. El proceso de lectura/escritura (I/O) de los ficheros lo harás utilizando las clases FileInputStream y FileOutputStream.

ENUNCIADO 12_13: Leer/escribir ficheros de datos.

Escribe un programa que permita crear un fichero de datos (nombre y edad de personas) denominado fichorigen.dat. Para evitar la petición de datos por teclado, los datos los inicializarás en la aplicación.

A continuación crearás otro programa que permita leer el fichorigen.dat y mostrará los datos por pantalla. Todos los ficheros estarán en el package “Datos”.

El proceso de lectura/escritura (I/O) de los ficheros lo harás utilizando las clases FileInputStream, FileOutputStream, DataOutputStream y DataInputStream.

ACCESO A DATOS DISTANCIA

UD1: MANEJO DE FICHEROS

ENUNCIADO 14_15: Leer/escribir ficheros de objetos.

Escribe un programa que permita crear un fichero de objetos de la clase persona , solo guardamos nombre y edad, denominado fichbinarioorigen.dat. Para evitar la petición de datos por teclado, los datos los inicializarás en la aplicación.

A continuación crearás otro programa que permita leer el fichbinarioorigen.dat y mostrará los datos por pantalla. Todos los ficheros estarán en el package “Datos”.

El proceso de lectura/escritura (I/O) de los ficheros lo harás utilizando las clases FileInputStream, FileOutputStream, ObjectOutputStream y ObjectInputStream.

ENUNCIADO 16_17: Leer/escribir RAF

Escribe un programa que permita crear un fichero de acceso aleatorio, un random access file, denominado ficheroRAF.dat

Los datos que va a guardar tendrá este formato:

numeroempleado entero + apellido (10 caracteres)+ numerodedepartamento entero + salario double

Teniendo en cuenta que los enteros son 4 bytes, los caracteres el doble de bytes de lo que ocupan y los doubles 4 bytes. Tenemos que el registro ocupa $4+20+4+8=36$ bytes.

Para evitar la petición de datos por teclado, los datos los inicializarás en la aplicación.

A continuación crearás un programa que permita leer los datos del fichero creado. Puedes verificar que puedes leer un registro cualquiera, por eso es de acceso aleatorio, desplazándote con el seek directamente al registro mediante la fórmula $(\text{numeroderegistroabuscar}-1) * \text{tamañoderegistro}$.