

EJERCICIOS. Ficheros

Relación Nº: 8

1. Haz un programa que use la clase Path y sus métodos estáticos para obtener y preparar información de acceso a un fichero que está en c:/basura/basura1/basura2/basura3/texto.txt
2. Haz un programa, Windows, que muestre información sobre un directorio usando la clase: DirectoryInfo, el directorio se seleccionará usando un componente windows.
3. Haz un programa en C# que copie el contenido de un fichero en otro. Ambos ficheros se les pasa desde la línea de comando según el siguiente formato: **NombrePrograma FicheroOrigen FicheroDestino**
El *FicheroOrigen* y *FicheroDestino* implican una ruta completa y si no se indica es el directorio actual.
4. Haz un programa en C# que copie el contenido de un fichero en otro, sin el carácter pasado desde la consola. Ambos ficheros y el carácter que no copiará se les pasa desde la línea de comando según el siguiente formato:
NombrePrograma FicheroDestino FicheroFuente Caracter
5. Haz un programa en C# que muestre por pantalla el contenido de un fichero de texto que se le pasará desde la consola.
NombrePrograma [Unidad:\Ruta]Fichero_de_Texto
6. Haz una función en C# que se le pase un carácter y el nombre de un fichero y nos devuelva el número de veces que dicho carácter está contenido en el archivo.
7. Codifica una función en C# que reciba como parámetros dos nombres de ficheros de texto y los concatene dejando el resultado sobre el primero.
8. Escribe un programa que conste de dos funciones CrearFichero(string fi) y ListarFichero(string fi) donde:
 - a) La primera función almacena en un fichero de texto (fi) los nombres y apellidos de los alumnos. En nombre del archivo se le pasa a la función al llamarla.
 - b) Muestra por pantalla el contenido del fichero (fi) pasado.
9. Escribe un programa que tome todos los ficheros dados como argumentos en la línea de comando y los muestre por pantalla el contenido de uno tras otro, separando cada contenido por una línea horizontal y el nombre del fichero que se mostrará.
10. Haz un programa en C# que muestre por pantalla el contenido de un fichero de texto al revés, comenzando por el final hasta el principio.
11. Haz un programa en C# que lea líneas desde el teclado (hasta introducir una línea vacía) lo almacene en un fichero y muestre su contenido. Usa para ello las funciones codificadas en los ejercicios anteriores.
12. Haz un programa permita acceder, usando un componente, a un fichero de texto y cuente el número de líneas que hay, su tamaño, sus atributos y el número de palabras, el resultado se mostrará en pantalla.
13. Haz un programa que tenga un fichero en el que vaya guardando los datos: Nombre usuario, fecha, hora y tiempo de conexión, para cada una de las veces que se ha ejecutado.
14. Haz un conjunto de programas que se simule los comandos de MS-DOS, crea una carpeta 'c:\Midos' y cópialos en esta carpeta. Modifica las variables de entorno PATH, añadiéndole la nueva ruta, para que así puedas ejecutar estos programas desde cualquier directorio. Pruébalo, pero, cuidado al borrar o modificar ficheros. Crea una carpeta basura para las pruebas. Para obtener información acerca de lo que hace cada comando de MS-DOS puedes, desde una consola, ejecutar Help.

Lista de comandos a implementar:

DIR	FICHEROS
COPY	COPIA
DELETE	BORRA
HELP	AYUDA
TYPE	MOSTRAR
FIND	ENCUENTRA

15. En programa de gestión completo (Consola o Windows) que permita la manipulación de datos de un almacén. Constará de un MENÚ PRINCIPAL, si optas por la consola en Windows que incluya estas opciones con el interfaz gráfico que quieras, que permitirá al usuario elegir la opción deseada, usaremos la macro ESC# para salir, entre las siguientes:

MENU PRINCIPAL	
=====	
1. Alta de artículos.	No se permiten repeticiones
2. Baja de artículos.	1º Mostrará el artículo a borrar y pedirá confirmación.
3. Consultar un artículo.	Lo hará usando el código del artículo
4. Modificar un artículo.	Lo hará usando el código del artículo
5. Listar artículos ordenados por código.	
6. Listar artículos ordenados por nombre.	
7. Imprimir	
8. Generar documento HTML	
9. Crear fichero	Crearé el fichero sin datos, si existe lo borrará. Poner un mensaje para que avise antes de borrar los datos y pida confirmación.
0 – Para salir del programa.	

Los datos de la ficha de artículos son:

cod_art	AutoNumérico	Código del artículo de longitud 3
nombre_art	Char(15)	Nombre del artículo
precio	real	Precio de costo del artículo
pvp	real	Precio de venta al público del artículo.
existencias	numérico	Nº de unidades en el almacén
comentario	char(50)	Campo para comentarios

NOTAS:

- El campo pvp se rellenará de forma automática, será el 25% del precio.
- En los listados no debe de aparecer el campo comentario en las consultas si.
- Usar la última línea de la pantalla para mostrar los mensajes de ayuda.
- Los mensajes de ayuda no podrán ser de más de 60 caracteres y una vez que han cumplido su misión se deben borrar.
- Si queremos mejorar el interfaz con el usuario podemos utilizar la función que dibuja una ventana o marco para incluir dentro las opciones del menú principal y los datos de los registros.

16. En función del desarrollo de las clases y el tiempo disponible se propondrá algunos ejercicios en clase de XML que se incluirán aquí.