

Problemorientierte Programmierung (C#) – 6. Praktikum

Aufgabe 1:

Schreiben Sie ein C#-Programm, dass Ihnen je nach Auswahl

- alle Unterverzeichnisse,
- alle Dateien oder
- alle Unterverzeichnisse und Dateien

auflistet.

Aufgabe 2:

Erzeugen Sie ein C# Programm, dass eine einzugebende Zeichenkette in eine Textdatei speichert. Dabei soll die Textdatei angegeben werden können. Existiert die angegebene Datei nicht, soll die Datei erstellt werden, falls die Datei schon existiert, soll die Zeichenkette an die Textdatei angefügt werden.

Aufgabe 3:

Schreiben Sie ein C# Programm, dass die in Aufgabe 2 erstellte Datei einliest und deren Inhalt anzeigt.

Aufgabe 4:

Überarbeiten Sie das Programm aus Praktikum 2 Aufgabe 3 (bzw. Praktikum 3 Aufgabe 1) so, dass Sie die Personen mit dem XML-Serialisierer serialisieren und in eine XML-Datei exportieren können. Ergänzen Sie das Programm zusätzlich so, dass es auch möglich ist, die Personen mittels Deserialisierung wiederherzustellen.