

MANEJO DE CARPETAS Y FICHEROS

EJEMPLOS

1. Obtener la siguiente información de un archivo
 - a. Nombre
 - b. Path, Path absoluto
 - c. Directorio padre
 - d. (prueba con distintas rutas)
2. Dada una carpeta obtener la siguiente información
 - a. Permisos de lectura/escritura
 - b. Oculta/visible
 - c. Contenido
 - d. Si no es una carpeta lo que introduce el usuario mostrar que no existe, formando el path
3. Recorrer el árbol a partir de un directorio padre.

EJERCICIOS

1. (RutaActual) Programa que muestre la ruta absoluta de la ruta actual.
2. (CrearTemporal) Crear un archivo temporal y mostrar por pantalla la ruta en que se encuentra y el nombre del fichero (en dos líneas distintas). El fichero se tendrá que eliminar automáticamente cuando el programa finalice.
3. (NumeroElementosCarpeta) Mostrar el nº de archivos y directorios que contiene una carpeta.
4. (TamanyoArchivos) Calcular y mostrar el tamaño de los archivos contenidos en una carpeta (sin incluir las subcarpetas)
5. (ContenidoCarpeta) Dada una carpeta mostrar su contenido: nombre de cada fichero o carpeta junto con el tamaño del fichero, o indicación de que es una carpeta.
6. (FechaUltimaModificacion) Dada una carpeta, mostrar la fecha de última modificación de cada uno de los archivos que contiene.
7. (TamanyoCarpetaRec) Dada una carpeta, calcular su tamaño. El tamaño será la suma del tamaño de los archivos que contiene y carpetas que contiene (recursivo).
8. (FechaUltimaModificacionRec) Dada una carpeta, calcular la fecha de su última modificación. La fecha será la fecha de última modificación del archivo que se ha modificado más recientemente (recursivo).

9. (Renombrar) Dada una carpeta, renombrar todos sus archivos. El nombre será el original al que añadiremos el sufijo "(copia)". Si no fuera posible renombrar el fichero porque ya existe uno con ese nombre, iremos añadiendo números (copia1) o (copia2)