1. Dateien werden eingelesen, in dem man den Pfad einer Datei in einem *Path* Objekt speichert, welches dann wiederum mit Hilfe der Methode *newInputStream(path)* der Klasse *InputStream* in einem *InputStream* gespeichert wird. Mit der Methode *read()* wird dann der nächste Buchstabe einer Textdatei ausgegeben.
2. Mit Hilfe eines *PrintWriter* Objekts, welches den gewünschten Namen der Datei als Parameter erhält, wird mit der Methode *println(fileName)* der gewünschte String, Integer oder auch int in einer Textdatei ausgegeben. Mit der Methode *close()* muss dann der Stream geschlossen werden, da sonst keine Werte ausgegeben werden können.
3. Als erstes wird mit der Methode *readAllBytes(path)* der *Files* Klasse die Datei Buchstabe für Buchstabe ausgelesen, welche als Bytes in einem Byte Array gespeichert. Mit einem for-loop wird dann über dieses Array iteriert und in einem int Array*(frequencyArray)*, in welchem jedes Element für einen Buchstaben im Alphabet steht, wird der Wert, der für die Frequenz eines Buchstaben steht erhöht, sobald sich dieser wiederholt. In einem weiteren for-loop wird über das *frequencyArray* iteriert und die Häufigkeiten werden als Zahlen(?) in einem String gespeichert, welcher wieder mit Hilfe eines *PrintWriter* Objekts in einer Textdatei gespeichert wird.
4. -
5. Das *frequencyArray* aus Aufgabe 3 wird hier wieder verwendet. In einem for-loop wird über dieses iteriert und mit einer if-Klausel wird das aktuelle Element des Arrays mit einer weiteren Laufvariable *f* verglichen. Falls das Element einen höheren Wert hat, wird es in *f* gespeichert. Der Buchstabe mit der höchsten Frequenz wird dann ausgegeben.
6. Auch hier wird das *frequencyArray* aus Aufgabe 3 verwendet. In einem for-loop wird über dieses iteriert und in einem weiteren verschachtelten for-loop wird entsprechend der Häufigkeit eine Anzahl an Sternchen(\*) in einem String gespeichert. Für jeden Buchstaben wird dies dann als Histogramm in der Konsole ausgegeben.