

Uvod u .NET (2) - Zadaci

Zadatak 1: Rad sa fajlovima i direktorijumima

Neophodno je napraviti program koji korisniku nudi nekoliko mogućnosti. Pri pokretanju programa korisnik se nudi meni sa nekoliko opcija.

- Prva opcija je iščitavanje sadržaja sa određene lokacije na konzolu.
- Druga opcija je da upiše sadržaj sa konzole na određenu lokaciju.
- Treća opcija je da izvrši kopiranje sadržaja jednog fajla u drugi fajl, prilikom realizacije ove funkcionalnosti treba povesti računa da se ukoliko se sadržaj kopira u već postojeći dokument vrši lepljenje na kraj dokumenta, a ne prelepljivanje sadržaje postojećeg sadržaja.
- Četvrta opcija jeste da se uporede sadržaji dva fajla i da se korisniku da informacija o tome da li dva fajla imaju isti sadržaj.
- Peta opcija jeste prebrojavanje reči unutar fajla, korisniku treba da se pruži informacija o tome koliko puta se zadata reč nalazi unutar fajla.
- Šesta opcija jeste prebrojavanje reči u rečenici.
- Sedma opcija je napuštanje programa.

Korisniku se ovaj meni prikazuje sve dok ne odluči da želi da napusti program.

Zadatak 2: Binarana serijalizacija i deserijalizacija

Implementirati strukturu koja predstavlja učenika i koja u sebi sadrži sledeća polja: ime (tipa string), datum rođenja (tipa DateTime), ime škole (tipa string), i razred (celobrojnog tipa). Sva 4 polja treba da se inicijalizuju vrednostima koje se zadaju (prosleđuju) prilikom kreiranja objekta strukture. Definirati svojstva u strukturi za pristup (čitanje) polja.

Implementirati klasu koja definiše metodu koja nema povratnu vrednost i vrši binarnu serijalizaciju objekta strukture u zadati tekstualni fajl, kao i metodu koja vrši binarnu deserijalizaciju učenika iz zadatog tekstualnog fajla i vraća deserijalizovan objekat kao povratnu vrednost.

Napisati program koji kreira jedan učenik, i prvo izvrši njegovu serijalizaciju u fajl, pa zatim deserijalizaciju iz istog fajla pomoću objekta klase, i ispisuje odgovarajuće rezultate. Ime fajla se zadaje preko argumenata. Ukoliko se ime fajla izostavi, treba ispisati odgovarajuću poruku i izaći iz programa.