

Aula após Unidade 2 – Parte 2.

1 – Desenvolva uma aplicação Java com as seguintes características:

- ao iniciar, solicite o nome de um arquivo de texto (ex.: qualquer_arquivo.txt);
- o programa deve ter um menu com as opções;
 - o 1 – Busca, que deve solicitar uma palavra e contar o numero de ocorrências;
 - o 2 – Substituir, solicita duas palavras(antiga e nova), gera um novo arquivo de texto (ex.: qualquer_arquivo_novo.txt) substituindo todas as ocorrências da palavra antiga pela nova;
 - o 3 – Listar, que deve imprimir em tela os dois arquivos;

2 – Crie um programa para cadastro de pessoas. Os dados devem ser armazenados em uma estrutura do tipo HashMap(relembrando: a estrutura HashMap recebe dois objetos, indexando o segundo pelo primeiro.). A classe Pessoa deve conter nome e telefone, e implementar a interface Serializable.

Opções:

- 1 – Cadastrar pessoa: solicitar que seja informado código de indexação (Integer) e nome e telefone para o objeto pessoa;
- 2 – Consultar pessoa: buscar o objeto pessoa pelo código de indexação (Integer);
- 3 – Finalizar: que deve gravar em arquivo(serialização) os objetos cadastrados.

Ao inicializar o programa, os clientes já cadastrados devem ser recuperados do arquivo.