

1.- Temporada.

Para esta Temporada se quiere crear una Liga de 10 Equipos (club y campo).

Realizar un sorteo de parejas para generar la 1ª jornada y guardar la información en un archivo jornada1. Generar el resto de jornadas y guardar cada una en un archivo.

Crear una aplicación Consulta que permita ver por pantalla los emparejamientos de la Jornada deseada y el campo en el que se juega.

En la organización del proyecto:

¿Tiene cabida la Herencia?

¿Qué modificadores de acceso y visibilidad has utilizado para atributos y métodos?

¿Has utilizado colecciones?

¿Qué clases has utilizado relacionadas con el almacenamiento en Ficheros?

2.- Leer un fichero carácter a carácter. Crear un fichero de texto en un directorio y lee el contenido del fichero.

3.- Escribir en un fichero. Recoger del buffer del teclado hasta que introduzca un \$ para finalizar la lectura.

4.- Copiar un fichero en otro (byte a byte). Utilizando el fichero generado en el punto anterior crea otro que sea copia leyendo byte a byte.

5.- Programa que recibe el nombre de un fichero de texto por teclado y nos muestra el número de vocales que tiene. Al final nos dirá la ruta absoluta del fichero y la longitud que tiene.

6.- Realizar un programa que pide por teclado el nombre de un fichero de texto y nos muestre por pantalla su contenido, pero cada palabra en una línea. Al lado de cada línea escribirá cuantos caracteres tiene. Al final visualizará la longitud total del fichero y la ruta absoluta.

7.- Realizar un programa que pide por teclado los nombres de 3 ficheros y concatena el contenido de los dos primeros en un tercero. Se comprobará que el tercer fichero no exista, se visualizará el tamaño de cada uno de los ficheros, así como la ruta absoluta y por último se borrarán los dos primeros y se dejará el último como de solo lectura.

8.- Copiar un fichero en otro (línea a línea).

9.- Programa que lee un archivo de texto llamado `cancion.txt` y nos diga cuántas líneas tiene la canción y cuantas palabras hay en cada línea del archivo.

10.- Realizar un programa que recibe como parámetros los nombres de 3 ficheros de texto y concatena el contenido de los dos primeros en un tercero (línea a línea). Se comprobará que el tercer fichero no exista, se visualizará el tamaño de cada uno de los ficheros, así como la ruta absoluta y por último se borrarán los dos primeros y se dejará el último como de solo lectura.

11.- Tienes un fichero de texto llamado `PoemaE.txt` que contiene una estrofa de un conocido poema encriptado.

Para encriptarlo he cogido la primera línea y le he sumado un 1 a cada carácter de la línea, a la segunda línea le he sumado un 2 a cada carácter, a la tercera un 3 y así sucesivamente...

Se trata de desencriptarlo y de conseguir leer las estrofas.

12.- Tenemos un fichero de texto con los nombres de los socios de una ONG, pretendemos hacer una aplicación que nada más abrirla nos cargue los nombres en un `ArrayList` y nos presente el siguiente menú:

1.- Añadir un nuevo socio

2.- Mostrar los socios

2.- Borrar un socio

3.- Salir

Al salir antes de cerrar la aplicación volverá a grabar el fichero inicial con las modificaciones efectuadas de altas y bajas de socios. Para implementarlo crearemos una clase `Socio` con un atributo `nombre` y una clase `Ong` con la lista de socios y los métodos necesarios para dar respuesta al menú.