

Relación de ejercicios 13 - Ficheros

Ejercicio 1

Realizar un programa que presente el siguiente menú:

1. **Crear directorio:** Se solicitará un nombre de directorio y se intentará crear en el directorio actual. Si ya existe el fichero se mostrará un mensaje de error. Se mostrará un mensaje de si se ha podido crear o no correctamente.
2. **Crear fichero de texto:** Se solicitará el nombre del fichero y se creará un fichero de texto que contenga una cadena de caracteres solicitada por teclado. Si ya existe un fichero con ese nombre se mostrará un mensaje de error.
3. **Borrar fichero de texto:** Se solicitará el nombre del fichero y se borrará. Se mostrará un mensaje si no se ha podido borrar.
4. **Salir.**

Ejercicio 2

Realizar un programa que solicite un nombre de un fichero de texto e informe de

- Cuantas palabras tiene. Considerar que la palabra tiene algún carácter alfanumérico y separada por un espacio o por un salto de línea (salvo que sea la última).
- Cuantas veces aparecen cada una de las vocales.

Ejercicio 3

Realizar un programa que permita leer y escribir ficheros binarios con datos de vehículos. Cada vehículo consta de matrícula, marca y modelo.

Se pide realizar un menú con estas opciones

1. **Crear fichero de vehículos:** Se solicitará el nombre del fichero. Debemos asegurarnos que el fichero no exista, dando un mensaje de error en caso de que existiese. Después el programa solicitará vehículos y los insertará uno a uno en el fichero, hasta que no se deseen introducir más datos. No se debe utilizar ningún contenedor ni array.
2. **Mostrar fichero de vehículos:** Se solicitará el nombre del fichero y se mostrará el contenido del fichero
3. **Salir**

Ejercicio 4

Realizar un programa que solicite una marca e imprima los datos de los vehículos de esa marca que existen el fichero "vehiculos.obj". Si no existen vehículos de esa marca se mostrará el mensaje correspondiente. No se debe usar ningún contenedor o array.

Ejercicio 5

Modificar el ejercicio 4 de la relación 12 (Agenda de cumpleaños) para que se guarden en un fichero binario los datos de los cumpleaños y se recuperen, de forma que la información quede en soporte permanente.

Debe guardarse en un fichero llamado `cumples.obj`. Si no existe este fichero el programa comenzará con un mensaje "Agenda vacía" y luego se mostrará el menú.