

(Mesma Questão 3 da Lista 02) Escreva um arquivo de propriedades Java via editor de textos. Esse arquivo deve ter os dados de chave e valor. Exemplo:

Arquivo config.properties

- linha_inicial = 1
- linha_final = 3

Depois, escreva uma classe Java que recebe via linha de comando o nome de um arquivo texto, e exibe da linha_inicial até a linha_final, conforme definidas no arquivo de propriedades config.properties.

Sobre a minha solução:

- Tentei deixar a questão da maneira mais genérica possível, onde basta passar qualquer nome de arquivo (desde que esteja no diretório `resources`) e basta adicionar qualquer "valor_inicial" e "valor_final" no arquivo `config.properties` .
- Por padrão a aplicação irá rodar adicionando automaticamente o `file.txt` via args, caso você queira testar com outro arquivo basta ir nas configurações do compilador em `.vscode/launch.json` e altere o valor do array de "args" para o nome do seu arquivo, abaixo segue um exemplo:

```
{
  "version": "0.2.0",
  "configurations": [
    {
      "type": "java",
      "name": "Launch Current File",
      "request": "launch",
      "mainClass": "${file}"
    },
    {
      "type": "java",
      "name": "Launch App",
      "request": "launch",
      "mainClass": "App",
      "projectName": "01 - config_properties_d900f2bd",
      // ao invés de "file.txt" fica o nome do seu arquivo de testes :D
      "args": ["file.txt"]
    }
  ]
}
```

- O projeto possui uma classe `getScannerFile` onde é responsável por retornar uma instância de `Scanner` contendo a `Stream` de qualquer arquivo passado, no caso do arquivo que é enviado via args.
- Também existe uma classe auxiliar chamada `ReadPropertiesFile` onde é responsável por pegar e carregar qualquer arquivo de propriedades.
- A classe principal onde ocorre a lógica de leitura das linhas do arquivo via args é o `ReadProperties`
- Para rodar o projeto basta ir na classe `App.java` e rodar!