

Werken met bestanden

Table of Contents

1. Oefening 1: werken met tekstbestand.....	1
2. Oefening 2: gebruik serialisatie	1
3. Oefening 3: schrijf een "plain" tekstbestand oef3.txt	1
4. Oefening 4: gebruik deserialisatie	1
5. Oefening 5: lees een "plain" tekstbestand	2

1. Oefening 1: werken met tekstbestand

Maak een rapport <korting.txt> (tekstbestand) van alle klanten die meer dan 10 eenheden bestellen. Geef daarbij 5% korting op het te betalen bedrag. De gegevens staan in een tekstbestand <orders.txt>. Voorbeeld van invoerbestand: <orders.txt>

naam klant	product	aantal	eenheidsprijs
Janssens	appels	50	40
Peeters	peren	5	7.5
Gunter	kiwi	100	100
Klaas	citroen	10	20
Pjotr	speculoos	30	20

Resultaat van uitvoerbestand:<korting.txt>

naam klant	product	aantal	nieuwe_eenheidsprijs
Janssens	appels	50	38.00
Gunter	kiwi	100	95.00
Pjotr	speculoos	30	19.00

2. Oefening 2: gebruik serialisatie

- Oefening 2a: Creëer een bestand oef2a.ser en schrijf er de geserialiseerde objecten één per één naar toe ahv `serializeObjectPerObject`
- Oefening 2b: Creëer een bestand oef2b.ser en serialiseer de lijst met de spelers in één instructie ahv `serializeVolledigeLijst`

3. Oefening 3: schrijf een "plain" tekstbestand oef3.txt

Creëer een bestand en schrijf lijnen tekst, één per Speler-object, met als scheidingsteken tab ahv `schrijfNaarTekstBestand` 50 elf zwaard stof 200 trol aks blote_handen (spatie → _) 120 tovenaars vloek onzichtbaar

4. Oefening 4: gebruik deserialisatie

- Oefening 4a: Lees het aangemaakte bestand oef2a.ser van oef 2a terug uit en bouw de lijst met spelers terug op ahv `deserializeObjectPerObject`
- Oefening 4b: Lees het aangemaakte bestand oef2b.ser van oef 2b terug uit en bouw de lijst met spelers terug op ahv `deserializeVolledigeLijst`

5. Oefening 5: lees een `plain` tekstbestand

Lees het aangemaakte bestand oef3.txt van oef 3 terug uit en bouw de lijst met spelers terug op ahv leesTekstBestand (`_` → spatie)