Manejo de ficheros en Java

**Ejercicios**

El objetivo de estos ejercicios consiste en consolidar lo aprendido durante el tema Manejo de ficheros en Java.

1. Escribir un programa en Java que, para cualquier ruta indicada por el usuario, muestre:
   * Si el fichero existe o no
   * Si se trata de un directorio o de un fichero
   * En caso de ser un fichero, debe mostrar los siguientes datos:
     + Nombre
     + Tamaño
     + Permisos de lectura y escritura
2. Partiendo del fichero de csv de ejemplo, crear un programa de Java que muestre los datos de todos aquellos restaurantes cuyo código postal empiece por 6.
3. Partiendo del fichero de csv de ejemplo, crear un programa de Java que permita al usuario añadir datos nuevos a ese fichero, utilizando el mismo formato que los ya existentes.
4. Partiendo del fichero de csv de ejemplo, crear un programa de Java que cree una copia de ese fichero llamada “Restaurants2.csv” que contenga los mismos datos excepto aquellos correspondientes a los restaurantes cuyo código postal empieza por 6.
5. Crear un programa en Java que borre el fichero cuya ruta ha sido introducida por el usuario.
6. Programa que muestre todas las unidades de disco del ordenador indicando para cada una de ellas el tamaño disponible y el tamaño total.
7. Crear un fichero de texto en Java con caracteres aleatorios.

Programa Java para crear un fichero de texto que contenga caracteres obtenidos de forma aleatoria. Los caracteres a incluir en el fichero serán las letras de la A a la Z (mayúsculas y minúsculas incluida la ñ) y espacios en blanco.  El número total de caracteres a escribir se pide por teclado.

Por ejemplo, si el número de caracteres a escribir en el fichero es 30 el contenido del fichero creado podría ser este:

kUIdzzMVjnRÑhyUPDANgIXmnb Pkhl

El fichero se llamará "caracteres.txt". Se debe crear en la carpeta "ficheros"en la unidad C:

1. Programa Java que lee un archivo de texto que contiene números de tipo *int* y *double*. El archivo a leer está formado por dos líneas. La primera línea del fichero contiene números enteros separados por espacios en blanco. La segunda línea contiene números de tipo *double* separados también por espacios en blanco.

Por ejemplo:

2 6 -1 0 5 10 1 8 2 100

5,75 -8,25 4,25

No conocemos a priori la cantidad de números que hay en cada línea del archivo.

El programa debe leer el archivo de texto, mostrar por pantalla los números enteros y su suma y a continuación mostrar por pantalla los números double y su suma.

Por ejemplo, si el archivo contiene los valores anteriores, el programa mostrará por pantalla:

Números de tipo int:

2 6 -1 0 5 10 1 8 2 100

Suma de los int: 133

Números de tipo double:

5.75 -8.25 4.25

Suma de los doubles: 1.75