



**Escuela Técnica Superior de Ingeniería**

---

# **Prácticas de Diseño de Aplicaciones para Dispositivos Móviles y de Consumo**

**Máster en Ingeniería Informática**

**Curso 2015-16**

**PRÁCTICA 2. TEMA 6.**

### Práctica diseñada para ejemplificar el uso de ficheros

Desarrolle una aplicación que permita al usuario decidir si quiere escribir o leer un fichero en memoria interna, externa o recurso (en este caso sólo leer). La aplicación preguntará por el nombre del fichero y procederá a realizar la acción requerida (si es escritura hasta que decida no escribir más o si es lectura, hasta llegar al final del fichero y haber mostrado su contenido completo).

En el caso de la memoria externa, preguntaremos al usuario si está en carpeta propia de la aplicación o ruta compartida de la memoria externa.

.