

Ejercicios I – Lectura de ficheros.

FileReader y BufferedReader

Realiza los siguientes programas usando el lenguaje de programación Orientado a Objetos Java.

1. Desarrolla una aplicación que lea los caracteres de un fichero de texto y los almacene en una cadena de texto. Cuando finalice mostrará el contenido de la cadena de texto.
2. Desarrolla una aplicación que pida un número de caracteres y un fichero por teclado y lea ese número de caracteres del fichero indicado. Si el número de caracteres del fichero es menor, indicará el error y no leerá ninguno.
3. Desarrolla una aplicación que pida un fichero por teclado y un carácter a buscar. La aplicación contará el número de veces que aparece ese carácter en el fichero y lo mostrará por pantalla.
4. Desarrolla una aplicación que pida el nombre de un fichero, cuente el número de líneas del mismo y las muestre por pantalla.
5. Desarrolla una aplicación que pida el nombre de un fichero y un número de líneas. La aplicación copiará el número de líneas indicadas a una cadena de texto. Si el número de líneas es mayor que las del fichero indicará un error en caso contrario mostrará por pantalla el contenido de la cadena.
6. Desarrolla una aplicación que pida el nombre de un fichero una palabra. Después mostrará cuantas veces aparece esta palabra en el fichero y en que líneas aparece.