

Ejercicios II – Escritura en ficheros

FileWriter y BufferedWriter

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

1. Desarrolla una aplicación que lea una cadena por teclado y la escriba en un fichero, también leído por teclado. Si el fichero existe se añadirá la cadena leída al final.
2. Desarrolla una aplicación que pida 2 ficheros por teclado el programa leerá el contenido del primer fichero y lo escribirá en el segundo. Si el fichero existe se sobrescribirá.
3. Desarrolla una aplicación que pida 2 ficheros por teclado el programa leerá el contenido del primer fichero y lo escribirá en el segundo con interlineado doble. Si el fichero existe se sobrescribirá.
4. Desarrolla una aplicación que pida 2 ficheros por teclado. Además preguntará si desea copiarlo todo en mayúsculas o todo en minúsculas. El programa leerá el contenido del primer fichero y lo escribirá en el segundo en mayúsculas o minúsculas según se haya indicado. Si el fichero existe se sobrescribirá.
5. Desarrolla una aplicación que lea una cadena por teclado y la escriba en un fichero, también leído por teclado. Si el fichero existe se añadirá la cadena leída al final del mismo. Además al escribir la cadena en el fichero, las vocales se escribirán en mayúsculas y las consonantes en minúsculas.
6. Desarrolla una aplicación que pida 3 ficheros por teclado y un entero. El programa leerá el las líneas pares en el primer fichero y las impares en el segundo, y las escribirá en el tercero. Si el tercer fichero existe se sobrescribirá.
7. Desarrolla una aplicación que pida 3 ficheros por teclado y un entero. El programa leerá el contenido del primer fichero, escribirá tantos caracteres como indique el entero leído en el segundo fichero y el resto del primer archivo lo escribe en el tercer fichero. Si los ficheros existen se sobrescribirán.
8. Crea una clase Fichero que contenga los siguientes métodos para leer y escribir en ficheros: (la clase no tiene atributos y los flujos se abren y cierran en cada método)
 - int **tamanoFichero**(String) devuelve el tamaño del fichero indicado como parámetro.
 - String **contenidoFichero**(String) devuelve un string con el contenido del fichero indicado por parámetro.
 - int **lineasFichero**(String) devuelve el número de líneas de un fichero
 - int **escribeFichero**(fichero, texto, modo) escribe en fichero el contenido de texto, modo es un booleano que valdrá true para añadir al final o false para sobrecribir.
 - int **copiaFichero**(origen, destino)

9. Crea en un método main el siguiente menú, en el que las distintas opciones se implementen usando la clase del ejercicio anterior:

1. Consultar el tamaño de un fichero en bytes
2. Consultar el número de líneas de un fichero
3. Mostrar por pantalla el contenido de un fichero
4. Escribir en un fichero
5. Copiar un fichero
6. Salir