

Lista de exercícios 15

Questão 1

Crie uma classe chamada `ManipuladorDeArquivo`, que contenha um método `copiarDados(String origem, String destino)`. Esse método deverá ler os dados do arquivo de origem e gravar no caminho especificado pelo destino. Considere que este método será usado somente em arquivos de texto no formato de UTF-8. Caso origem não exista ou não seja um arquivo, deve-se lançar um `IllegalArgumentException`. Caso o caminho de destino não exista, ele deve ser criado. O conteúdo do arquivo de origem deve ser lido e escrito no arquivo de destino, o formato não deve ser alterado.

Questão 2

Crie uma aplicação gráfica que contenha um `textArea`. Tudo que existir no `textArea` deve ser salvo em um arquivo de texto ao sair da aplicação, e quando a aplicação for iniciada, ela deve ler do arquivo e apresentar os dados em tela. Os dados devem ser salvos na pasta do próprio projeto Java, dentro de uma pasta chamada `etc`, o nome do arquivo deve ser `dadosDigitados.txt`.

Observações: Você pode usar o seguinte código para verificar se um diretório existe e caso ele não exista, criar o mesmo:

```
String dirName = "etc";
Path dirPath = Paths.get(dirName);
if (!Files.exists(dirPath)) {
    try {
        Files.createDirectory(dirPath);
    } catch (IOException ex) {
        ex.printStackTrace();
    }
}
```

A interface `Path` e a classe `Paths` são do pacote `NIO`. `Path` representa um caminho no sistema de arquivo, seja ele um arquivo ou um diretório, e `Paths` pode ser usada para converter uma `String`, `URI` ou conjunto de `Strings` em um `Path`. A classe `Files` também faz parte do `NIO` e pode ser usada realizar operações sobre arquivos, diretórios e outros tipos de arquivos.