# Exercice à la maison

Créer une classe MyFileManager qui gère un fichier texte (écrit ligne par ligne)

Elle possède un createur

MyFileManager(String path) : charge le fichier en paramètre

Elle possède 5 fonctions

* private void load(String path) : charge le fichier. Est appelé par le constructeur. N’est pas à tester dans les tests unitaires.
* List<String>list() : Renvoie la liste des lignes du fichier
* long size() : renvoie la taille du fichier (en faisant la somme des tailles des lignes de la liste)
* void append (String line) : ajoute une ligne dans le fichier
* void remove(String line) : enlève une ligne du fichier.

Notes :

* Pour manipuler le fichier on va utiliser RandomAccessFile, File, et BufferedReader
* Ne pas oublier que les lignes dans le fichier sont terminées par \r\n

Tests Unitaires

On va créer un jeu de test, c.a.d un fichier préchargé avec (disons) 3 lignes (pour chaque fonction de test)