

AD_UT1_ACT01. Creación de archivos y directorios

Haz un programa Java que realice lo siguiente:

1. Crear una carpeta llamada `prueba` en el directorio particular del usuario
2. Crear 2 documentos de texto en esa carpeta `prueba`
3. En un solo paso (utilizando un único método de la clase `File`), crear la jerarquía `prueba/subcarpeta1/subcarpeta2`
4. Crear un documento de texto dentro de `subcarpeta2`

AD_UT1_ACT02. Borrar un directorio y su contenido

Añadir al final de la actividad 1.1 un método que nos permita borrar el directorio `prueba` y todos los archivos y directorios contenidos en él.

AD_UT1_ACT03. Métodos de la clase `File`

Crea un programa Java que haga lo siguiente:

- Crear un directorio `/home/alumno/ad/ut1_act03` y a continuación un fichero `datos.txt` dentro de él. Ejecutar el programa. Editar el fichero `txt` (Gedit), escribir algo y guardar.
- La segunda vez y siguientes que se ejecute el programa, que el fichero `datos.txt` ya estará creado, mostrar el tamaño del mismo por pantalla.

AD_UT1_ACT04. Métodos de la clase `File`

Crea un programa que muestre el contenido del directorio de trabajo (proyecto), indicando si cada elemento es un fichero o un directorio.

NOTA: Sin utilizar recursividad. Únicamente mostrar el contenido del directorio sin entrar en los subdirectorios.

Ejemplo de la salida esperada:

```
Directorio --> build
Archivo --> build.xml
Directorio --> carpeta1
Archivo --> manifest.mf
Directorio --> nbproject
Directorio --> src
Directorio --> test
```

AD_UT1_ACT05. Métodos de la clase `File`

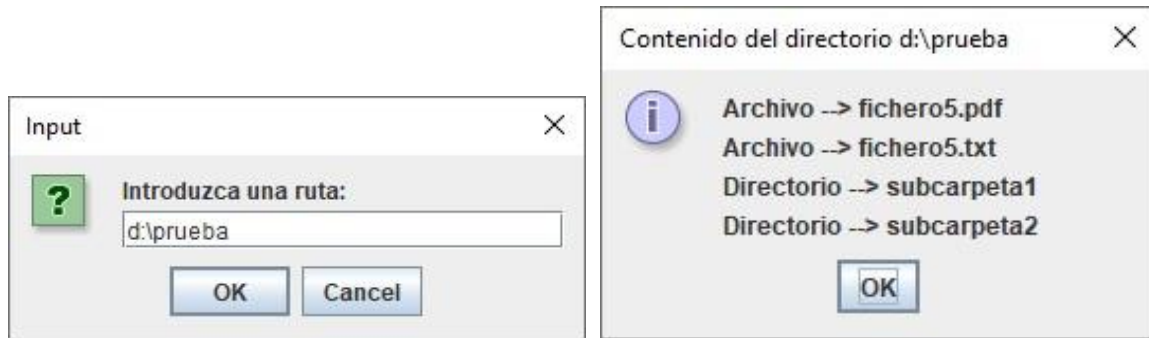
Modifica el ejercicio anterior para que muestre el contenido del directorio del proyecto y de todos sus subdirectorios de forma recursiva, indicando si cada elemento es un fichero o un subdirectorio.

AD_UT1_ACT06. Métodos de la clase File.

Crea un programa que, utilizando JOptionPane, pida al usuario una ruta de un directorio y muestre el contenido del mismo, indicando si cada elemento es un fichero o un directorio.

NOTA: Sin utilizar recursividad. Únicamente mostrar el contenido del directorio sin entrar en los subdirectorios.

Ejemplo de la salida esperada:



AD_UT1_ACT07. Métodos de la clase File

- Crea un programa Java que realice lo siguiente: 1.
 - Cree el directorio `d:\ad\ut1_act07` y en él:
 - a. Dos ficheros: `fich_binario.dat` y `fichero.txt`
 - b. Dos subdirectorios: `dir1` y `dir2`
- 2. Muestre por pantalla si se han creado correctamente los elementos del apartado 1
- 3. Recorra (SIN recursividad) el contenido del directorio `d:\ad\ut1_act07`:
 - a. Muestre si sus elementos son ficheros o directorios mostrando además su nombre y su ruta absoluta
 - b. Muestre sus permisos (si se puede leer, escribir, ejecutar)
- 4. Muestre el nombre del directorio padre de `fich_binario.dat`
- 5. Modifique los atributos de `fich_binario.dat` para que sea de solo lectura. Muestre por consola los atributos para verificar que este apartado se ha realizado de forma correcta

Ejemplo de salida esperada:

Apartado 7.2. Mostrando contenido del directorio de la Actividad 7

dir1
dir2
fichero.txt
fich_binario.dat

Apartado 7.3. Mostrando si son ficheros o directorios y sus permisos

dir1 es un directorio. Su ruta absoluta es: D:\ad\ut1_act07\dir1
Permisos de D:\ad\ut1_act07\dir1: read, write, execute
dir2 es un directorio. Su ruta absoluta es: D:\ad\ut1_act07\dir2
Permisos de D:\ad\ut1_act07\dir2: read, write, execute
fichero.txt es un fichero. Su ruta absoluta es: D:\ad\ut1_act07\fichero.txt
Permisos de D:\ad\ut1_act07\fichero.txt: read, write, execute
fich_binario.dat es un fichero. Su ruta absoluta es: D:\ad\ut1_act07\fich_binario.dat
Permisos de D:\ad\ut1_act07\fich_binario.dat: read, write, execute

Apartado 7.4. Mostrando el directorio padre de fich_binario.dat

El directorio padre de fich_binario.dat es D:\ad\ut1_act07

Apartado 7.5. Modificando y mostrando los atributos de fich_binario.dat

Permisos de D:\ad\ut1_act07\fich_binario.dat: read, not writable, execute