

## Actividad

Actividad AE01\_T1\_1\_Ficheros

## Ubicación

Tema 1 - Ficheros y conectores

## Objetivos

- Utilizar la clase `File` para la gestión de ficheros y directorios
- Conocer los principales métodos de la clase `File` de Java
- Manejar el API de Java

## Temporalización

La duración prevista para dicha actividad es de cuatro sesiones lectivas.

## Instrucciones

En este primer proyecto se va a trabajar con las funcionalidades de la clase `File` de Java.

Se debe desarrollar una aplicación en Java que tenga como parámetro de entrada un directorio de trabajo en el que haya al menos un subdirectorio y un fichero y que implemente los siguientes métodos:

Método	Funcionalidades
<code>getInformacion</code>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Mostrar el nombre, tipo (si es fichero o directorio), la ubicación (ruta completa), la fecha de la última modificación en formato fecha y si es oculto o no.</li><li>• Si es un fichero deberá mostrar su tamaño en bytes.</li><li>• Si es un directorio deberá mostrar el número de elementos que contiene, espacio libre, espacio disponible y espacio total.</li></ul>
<code>creaCarpeta</code>	Crear una carpeta en directorio local.
<code>creaFichero</code>	Crear un fichero en la carpeta creada.
<code>elimina</code>	Eliminar ficheros/carpetas.
<code>renombra</code>	Renombrar ficheros/carpetas.

Deberá haber una gestión de errores (como mínimo, controlar que exista y que se tienen permisos). Tendrás que tener especial cuidado cuando implementes la gestión de excepciones, ya que tienes que decidir sobre qué elemento tienes que comprobar los permisos: sobre el fichero en sí o sobre la carpeta que lo contiene.

Tendrás que localizar los métodos de la clase `File` que permiten realizar la funcionalidad deseada a través del API de Java. El resultado de las llamadas a los distintos métodos, se puede concatenar en forma de un objeto `String`, que se utilizará para mostrar la información desde la interfaz.

Como sugerencia se propone comentando una funcionalidad una vez que se haya probado que funciona, para así no interferir con el desarrollo del resto de funcionalidades. Como ampliación (se tendrá en cuenta en la nota) se propone implementar un pequeño menú de texto que permita al usuario elegir qué funcionalidad quiere utilizar y solicitarle (si procede) la información necesaria para su ejecución (por ejemplo, nombre del fichero que se quiera crear).

Deberás entregar tu proyecto subiendo a la plataforma tu repositorio Github.

### **Evaluación**

La actividad es obligatoria. Para la evaluación se tendrá en cuenta el funcionamiento del programa, la codificación adecuada y la documentación del mismo. Se puede solicitar al alumno que explique parte de su código así como que realice pequeñas modificaciones.

### **Recursos**

Material del módulo (Florida Oberta).

<https://docs.oracle.com/javase/7/docs/api/java/io/File.html>

<https://docs.oracle.com/javase/7/docs/api/java/lang/Exception.html>