

TEMA 11: FICHEROS

1. Haced un programa que lea por teclado el nombre de un fichero junto con la ruta en la que se encuentra y diga si existe o no. Si no existe mostrar un error. Si existe escribid una a una las distintas carpetas de su ruta (usad métodos de la clase Path)
Ej, si existe el archivo c:\prueba\ficheros\mio.txt que escriba:
C:\
prueba
ficheros
mio.txt
2. Programa que lee la ruta y el nombre de dos ficheros y copia el primero en el segundo. Si el segundo existe pide confirmación.
3. Programa que acepta el nombre de una carpeta por teclado y borra todos los ficheros que contiene (sólo ficheros)
4. Modifica el programa anterior para que sólo borre los ficheros que empiecen por una letra anotada desde teclado
5. Programa que acepta el nombre de una carpeta por teclado y permita borrarla , tanto si está vacío como si no. Si no está vacío debe pedir confirmación. Dentro del directorio sólo tendremos archivos
6. Voluntario: Hacer el apartado anterior sin la suposición de que sólo habrá archivos, puede haber subdirectorios. (Usad recursión)
7. Programa que cuenta los caracteres de un archivo
8. Programa que lee un archivo y cuenta las veces que se repite una letra anotada desde teclado.
9. Programa que lista los archivos de un directorio (sólo los archivos). Para cada archivo que puede leer, imprimirá su contenido en pantalla
10. Dado un fichero de texto (creado con cualquier editor de texto plano), crear otro fichero en el que se han eliminado las vocales.
11. Una pequeña empresa ha ideado un método para que sus archivos viajen por la red sin que nadie pueda acceder a sus datos. Para ello cada vez que va a enviar uno de ellos lo transforma en dos archivos, que son los que envía, de la siguiente manera:

Fichero: Estimado señor

F1: Etmd eo

F2: siaosñr

Implementar dos procesos, uno para pasar del fichero original a los dos transformados y otro para construir el original a partir de esos dos.

12. Codificar un programa que lee un fichero de texto y escribe en otro sólo las líneas que contiene una palabra introducida por teclado.
13. Programa que lee de teclado un fichero de texto con la información de varios alumnos. En cada línea separada por comas, aparece el nombre, primer apellido, nota (double) y fecha de nacimiento de cada alumno. Con los alumnos leídos crea un ArrayList, luego lo ordena por nota de mayor a menor.
14. Programa que elimina una palabra introducida por teclado de un fichero. El nombre del fichero de entrada y el de salida se introducen por teclado y no pueden coincidir.

VOLUNTARIOS

1. Programa que lee dos rutas dos directorios distintos y muestra por pantalla el nombre de los archivos que están repetidos en ambos directorios. Según se vaya mostrando el nombre de cada archivo repetido se le da la opción al usuario de borrar el archivo del primer directorio, del segundo o ninguno.
2. Programa que recibe como entrada un directorio y cambia el nombre de todos los ficheros poniendo la 1ª letra en mayúsculas.
3. Programa que busca una palabra en un fichero
4. Variar el anterior para que cuente las apariciones de una palabra en un fichero.
5. Queremos guardar en un archivo información sobre los usuarios de nuestro servidor: nombre, password y minutos que han estado conectados al mismo esta semana. Dicho archivo tendrá el siguiente formato:

```
<usuario>
<nombre>daw1</nombre>
<password>1daw1</password>
<conexion>523</conexion>
</usuario>
```

Codificar un programa que vaya leyendo de teclado estos datos y los vuelque a un archivo.

6. Utilizar el archivo anterior para realizar consultas: se pedirán usuario y password y se mostrarán los minutos conectados. Se podrán consultar tantos usuarios como se quiera.