

Programación

UD06 – Ficheros. Flujos de Entrada y Salida. Regex.

Ejercicios 1

Ficheros

1. Crea programa que permita introducir la ruta de un fichero y muestre:
 - El directorio raíz del sistema de archivos que contiene el archivo.
 - El directorio donde se encuentra el archivo.
 - El nombre del archivo.
 - La extensión del archivo.
 - Si el fichero existe o no en el sistema de ficheros del ordenador.
2. Crea un programa que pida al usuario introducir una ruta del directorio de archivos del ordenador. A continuación, el programa debe mostrar cuál es la ruta de la carpeta que contiene el archivo o el directorio. También debe mostrar si la ruta existe realmente en el ordenador y, en caso de existir, debe mostrar si se trata de un fichero o un directorio. En el caso de que se trate de un directorio el programa mostrará también el contenido de dicho directorio.

3. Crea en la carpeta Documentos de tu ordenador una subcarpeta llamada PRO_UD08_Ej03. Crea manualmente un fichero de texto llamado Programacion.txt con el siguiente contenido:

Una clase es un modelo a partir del cual se crean los objetos individuales.

Las tres características de un objeto son estado, comportamiento e identidad.

De manera general, una interfaz es un grupo de métodos relacionados que definen un comportamiento y que permiten la interacción de ese comportamiento del objeto que los implementa con el mundo exterior.

En OOP, una interfaz viene definida por un nombre y por un conjunto de métodos con el cuerpo de código vacío.

- a) Copie el archivo Programacion.txt que se encuentra en la carpeta PRO_UD08_Ej03 y lo pegue dos veces en la misma carpeta con los nombres Programacion(+1).txt y Programacion(+2).txt
- b) Cree dentro de la carpeta PRO_UD08_Ej03 la siguiente estructura de carpetas: /docs/samples
- c) Cree dentro de la carpeta PRO_UD08_Ej03 la siguiente estructura de carpetas: /docs/exercises
- d) Copie el archivo Programacion.txt en la carpeta /PRO_UD08_Ej03/docs/samples
- e) Mueva el archivo Programacion.txt de /PRO_UD08_Ej03 a la carpeta /PRO_UD08_Ej03/docs/exercises
- f) Renombre el fichero Programacion(+1).txt como Programacion.txt en /PRO_UD08_Ej03
- g) Borre el archivo Programacion(+2).txt que se encuentra en la carpeta /PRO_UD08_Ej03.