
LISTA DE ARQUIVOS (BÁSICA)

Iª QUESTÃO: USANDO A CLASSE STREAMWRITER E STREAMREADER

Iremos neste exercício simular uma aplicação que seja capaz de manter registros de professores. O objetivo é se familiarizar com o uso das classes StreamWriter e StreamReader. Para isso, sua aplicação será composta de dois programas de Console: um que será usado para escrever/registrar dados em um arquivo de texto externo e outro para simplesmente ler/recuperar essas informações. Faça o que é pedido:

- a) Crie um projeto de Console. Seu projeto deverá perguntar para o usuário se ele deseja inserir um novo registro no arquivo e, caso positivo, o Nome, Matrícula e Matéria deverão ser solicitados. Observe um exemplo de entrada e saída abaixo.

Entrada e Saída:

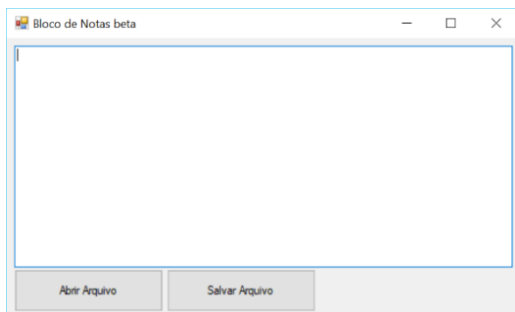
```
Deseja inserir um novo professor nos registros?  
Sim  
Entre com o Nome:  
João Lagôas  
Entre com a Matrícula:  
123456  
Entre com a Matéria:  
Linguagem de Programação 2  
Registro realizado com sucesso!  
Deseja inserir um novo professor?  
Não
```

- b) Crie um outro projeto de Console. Implemente um programa que, ao iniciar, simplesmente leia todos os dados do arquivo texto e os exiba de modo formatado conforme exemplificado.

Entrada e Saída:

```
Os dados encontrados no arquivo registros.txt são:  
Professor 1:  
Nome: Flavio Costa  
Matrícula: 789012  
Disciplina: Banco de Dados  
-----  
Professor 2:  
Nome: João Lagôas  
Matrícula: 123456  
Disciplina: Linguagem de Programação 2
```

2ª QUESTÃO: TRABALHANDO COM ARQUIVOS, FORMULÁRIOS E JANELAS



Observe o formulário ao lado. Sua tarefa neste exercício é implementar uma espécie de “Bloco de Notas beta”, ou seja, um programa que ofereça ao usuário a possibilidade de escrever um texto em sua interface e salvá-lo em um arquivo .txt. O programa deve ser capaz também de carregar um arquivo .txt na interface gráfica.