

Ejercicios Flujos de Entrada y Salida

[Descargar estos ejercicios](#)

Índice

1. [Ejercicio 1](#)
2. [Ejercicio 2](#)
3. [Ejercicio 3](#)
4. [Ejercicio 4](#)
5. ☒ [Ejercicio 5](#)
6. ☒ [Ejercicio 6](#)
7. [Ejercicio 7](#)
8. ☒ [Ejercicio 8](#)
9. ☒ [Ejercicio 9](#)
10. [Ejercicio 10](#)

Ejercicio 1

Realiza una programa que pida la ruta con el nombre del fichero incluido. El programa creará el fichero, le introducirá la información que desee el usuario y posteriormente lo abrirá para su lectura y visualización por pantalla.

📌 **Nota:** La lectura se deberá realizar **byte a byte** usando **únicamente** `FileStreams` . Se tendrá que tener en cuenta que el fichero de origen exista y además si la ruta del fichero de destino no existe, se tendrá que crear.

Ejercicio 2

Realiza un programa llamado `mycp` que funcione parecido al comando `cp` del **Linux**. El programa hará la copia de un archivo origen en otro destino. Introduciendo ambos como argumentos de la línea de comando.

📌 **Nota:** La operación de copiar se deberá realizar **byte a byte** usando **únicamente** `FileStreams` .

Ejercicio 3

Vamos a ampliar el `mycp` del ejercicio anterior. Pero en este caso, en lugar de copiar byte a byte se hará mediante un `BufferedStream` , con una capacidad de **100000** bytes que utilizaremos para ir copiando de **100 KB en 100 KB**.

Ejercicio 4

Dado un fichero de **texto** con codificación **UTF8**, escribe un programa que convierta los caracteres alfabéticos que aparecen en mayúscula por caracteres alfabéticos en minúscula y viceversa.

Deberás controlar las entradas correctas, como por ejemplo controlar que exista el archivo o controla la excepción que se lanza cuando se intenta modificar una archivo y el acceso no está autorizado.

📌 **Nota:** El cambio deberá realizarse **sobre el mismo stream** usando el método `Seek` de la clase `FileStream` . Para probar la excepción de modificación, pon el atributo del archivo a solo lectura.

✓ Ejercicio 5

Escribe un programa que cree un fichero de texto de nombre `datos.txt`, que se encuentre en la carpeta `datos` del directorio raíz de la unidad `C:`.

El programa deberá comprobar si la carpeta existe y si no es así la creará.

En ese fichero iremos guardando **carácter a carácter** lo que se introduzca por teclado usando un adaptador `BinaryWriter`.

Finalizaremos la introducción de caracteres al pulsar la tecla `ESC`.

✓ Ejercicio 6

Crea una clase **Microprocesador** con tres atributos privados **modelo, nucleos y frecuencia**. La clase tendrá el constructor necesario para crear un microprocesador con todos los datos y la anulación del `ToString` para mostrar la instancia de la forma:

```
Modelo: Intel Core I7
Nucleos: 4
Frecuencia: 3.6
```

En la clase también crearemos un método **ACSV** que devolverá un string con los datos del microprocesador separados por `;`, para la instancia anterior la salida sería:

```
Intel Core I7;4;3.6
```

Otro de los métodos será **AMicroprocesador**, este método será de clase y le llegará una cadena con el formato de la anterior, se encargará de sacar la información para crear un microprocesador (puedes usar el método `Split` de cadena) y devolverlo.

Por otro lado, en la clase del programa principal tendremos los métodos necesarios que permitan:

- Devolver un array de microprocesadores con los datos recogidos por teclado.
- Guardar en un fichero llamado **microprocesadores.csv** cada uno de los microprocesadores en líneas distintas y con sus datos separados por `;`, para ello usaremos el método de la clase `Microprocesador` **ACSV**. Este método guardará un microprocesador cada vez, por lo que tendrá que abrir el fichero para añadir al final.
- Leer todo el fichero **microprocesadores.csv** y devolverá un array con los microprocesadores leídos, para ello usará el método **AMicroprocesador** de la clase `Microprocesador`.

Realiza un programa principal que permita recoger, guardar y leer de fichero y mostrar los microprocesadores leídos.

Ejercicio 7

Realiza un programa que cuente el número de caracteres de texto **unicode** de un fichero. Para hacer la lectura del fichero debes usar un adaptador **StreamReader** . El nombre del fichero será pasado como argumento en la **línea de comandos**.



Nota: El número de caracteres no tiene porque coincidir con el número de bytes.



Ejercicio 8

Programa que permita **buscar una palabra** en uno o más ficheros de texto (introducidos en la línea de comandos).

Se necesitará un método **BuscaEnFichero(string ruta, string palabra)** , que extraerá las **líneas** del fichero y llamará a la función **BuscaEnCadena(string cadena, string palabra)** que comprobará si las cadenas son iguales.

En la línea de comandos introducirás la palabra y los nombres de fichero a buscar y te mostrará un mensaje para cada fichero, en el que te indicará si ha sido encontrada en ese fichero.



Ejercicio 9

Programa que muestre **el/los número/os de línea/as** que contengan una subcadena pedida al usuario en un fichero indicado.

Además del número de línea, nos indicará el **número de apariciones** de la subcadena en dicha línea.

Si no encuentra la subcadena en todo el fichero, nos mostrará un mensaje de "**CADENA NO ENCONTRADA**".

Para hacer este programa crearemos una **expresión regular** a partir de la cadena que nosotros indiquemos, que será la que se busque con las líneas del fichero.

Ejercicio 10

Un diptongo está formado por dos vocales, una fuerte y una débil, o dos débiles. Las vocales fuertes son **a, e, o** ; las vocales débiles son **i, u** . La acentuación de **u** o **i** destruye el diptongo.

Crea un programa que, a partir de un archivo que nosotros indiquemos desde teclado y usando expresiones regulares, nos permita:

1. Mostrar todas las palabras con diptongo formado por dos vocales débiles, **ordenadas y sin repetir**.
2. Mostrar del mismo modo todos los diptongos con **a** .
3. Buscar una **expresión regular mínima** que muestre **todos los diptongos**.