

UNITAT 11

FITXERS

EXERCICIS (A)

PROGRAMACIÓ
CFGs DAM

Autors:

Carlos Cacho i Raquel Torres

Revisat per:

Lionel Tarazon

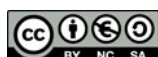
Fco. Javier Valero

José Manuel Martí

Àngel Olmos Giner

2022/2023

Llicència



[CC BY-NC-SA 3.0 ES](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/es/) Reconeixement – No Comercial – Compartir Igual (by-nc-sa)

No es permet un ús comercial de l'obra original ni de les possibles obres derivades, la distribució de les quals s'ha de fer amb una llicència igual a la que regula l'obra original. Aquesta és una obra derivada de l'obra original de Carlos Cacho i Raquel Torres.

UF11. FITXERS

EXERCICIS (A) - GESTIÓ DE FITXERS

Per a provar aquests exercicis utilitzar l'arxiu “DocumentsA.zip”. Descarrega-ho de l'aula virtual i descomprimeix-ho en la carpeta de cada projecte que crees.

Exercici A1 - Mostrar informació de fitxers

Implementa un programa que demane a l'usuari introduir per teclat una ruta del sistema d'arxius (per exemple, “C:/Windows” o “Documents”) i mostre informació sobre aquesta ruta (vegeu funció més a baix). El procés es repetirà una vegada i una altra fins que l'usuari introduïska una ruta buida (tecla *intro*). Haurà de manejar les possibles excepcions.

Necessitaràs crear la funció **void mostrInfoRuta(File ruta)** que donada una ruta de tipus *File* faci el següent:

- Si és un arxiu, mostrarà per pantalla el nom de l'arxiu.
- Si és un directori, mostrarà per pantalla la llista de directoris i arxius que conté (els seus noms). Haurà de mostrar primer els directoris i després els arxius.
- En qualsevol cas, afegir davant del nom l'etiqueta [*] o [A] per a indicar si és un directori o un arxiu respectivament.
- Si el *path* no existeix llançarà un *FileNotFoundException*.

Exercici A2 - Mostrar informació de fitxers (v2)

Partint d'una còpia del programa anterior, modifica la funció **mostrInfoRuta**:

- En el cas d'un directori, mostrarà la llista de directoris i arxius en ordre alfabètic. És a dir, primer els directoris en ordre alfabètic i després els arxius en ordre alfabètic.
- Afegir un segon argument que quan siga *true* mostrarà, al costat de la informació de cada directori o arxiu, la seua grandària en bytes i la data de l'última modificació. Quan siga *false* mostrarà la informació com en l'exercici anterior.

Exercici A3 - Canviant de nom directoris i fitxers

Implementa un programa que faci el següent:

- Canviar el nom de la carpeta ‘Documents’ a ‘DOCS’, el de la carpeta ‘Fotografies’ a ‘FOTOS’ i el de la carpeta ‘Llibres’ a ‘LECTURES’
- Canviar el nom de tots els arxius de les carpetes FOTOS i LECTURES llevant-li l'extensió. Per exemple, ‘astronauta.jpg’ passarà a dir-se ‘astronauta’.

Exercici A4 - Creant (i movent) carpetes

Implementa un programa que cree, dins de 'Documents', dues noves carpetes: 'LesMeuesCoses' i 'Alfabet'. Mou les carpetes 'Fotografies' i 'Llibres' dins de 'LesMeuesCoses'. Després crea dins de 'Alfabet' una carpeta per cada lletra de l'alfabet (en majúscules): 'A', 'B', 'C'... 'Z'.

Exercici A5 - Esborrant arxius

Implementa un programa amb una funció **boolean esborraTot(File f)** que esborre 'f'.

- Si no existeix, llançarà una excepció
- Si és un arxiu l'esborrarà
- Si és un directori, esborrarà primer els seus arxius i després el propi directori
- Retornarà *true* si ha pogut esborrar el 'File f' (*false* si no ha sigut possible)

Prova la funció esborrant les carpetes: 'Documents/Fotografies', 'Documents/Llibres' i 'Documents' (és a dir, tres crides a la funció, en aquest ordre).

Exercici A6 - Esborrant arxius extra

La funció d'A5, tal com està definida, no esborrarà les subcarpetes amb contingut intern que estiguen dins d'una carpeta. Modifica el programa per a que es pugui fer, esborrant la carpeta 'Documents' directament.