

## ACTIVIDADES TEMA 1.- MANEJO DE FICHEROS.

---

Actividad 1. Pedir mediante teclado el nombre de un fichero y una cadena y escribir la cadena en el fichero.

Actividad 2. Pedir mediante teclado el nombre de un fichero que existe y una cadena y añadir la cadena en el fichero.

Actividad 3. Pedir mediante teclado el nombre de un fichero y realizar la lectura del mismo.

Actividad 4. Pedir mediante teclado el Número de Incidencia y la información de la Incidencia. Almacenar en el fichero con el Número de Incidencia y extensión txt la información de la Incidencia.

Actividad 5. Pedir mediante teclado la información de una Incidencia y añadirlo al fichero incidencias.txt. La cadena se escribirá por líneas en el fichero.

Actividad 6. Leer del fichero incidencias.txt el listado de incidencias almacenadas.

Actividad 7.- Introduzca en un array la matrícula de 10 vehículos y los guarde en un fichero con nombre vehículos.txt.

Actividad 8.- Realiza un programa que lea el fichero creado en el ejercicio anterior y muestre los datos.

Actividad 9.- Pedir por teclado un nombre de archivo o carpeta e indicar:

- Si el fichero existe.
- Si es fichero o directorio.
- La fecha de la última modificación (lastModified())
- El tamaño del archivo en bytes con formato punto de miles y sin decimales.

Actividad 10.- Pedir por teclado un nombre de archivo y otro nombre con el que queremos copiarlo y tras comprobar que existe, crear una copia del fichero.

Actividad 11.- Pedir por teclado el nombre de archivo y el nombre con el que queremos renombrarlo y tras comprobar que existe, cambiar el nombre del fichero.

Actividad 12.- Pedir por teclado el nombre de archivo y tras comprobar que existe, eliminar el fichero.

Actividad 13.- Pedir por teclado un nombre de un directorio y tras comprobar que no existe, crear el directorio.

Actividad 14.- Mostrar todos los archivos del directorio actual.

Actividad 15.- Crear una instancia de StringBuilder llamada Poblacion.

Actividad 16.- Introducir a la instancia de StringBuilder el valor Valencia.

Actividad 17.- Insertar en la posición 0 el texto "Burjassotx" .

Actividad 18.- Mostrar la longitud del StringBuilder.

Actividad 19.- Cambiar el carácter de la posición 9 por un guion -.

Actividad 20.- Devolver el carácter de la posición 10.

Actividad 21.- Eliminar el carácter de la posición 9.

Actividad 22.- Eliminar los caracteres de la posición 9 al final.

Actividad 23.- Reemplazar los caracteres de la posición 5 a la 8 por "Bici".

Actividad 24.- Devolver en qué posición localiza la sílaba "ja".

Actividad 25.- Devolver la subcadena desde la posición 5 hasta la 8.

Actividad 26.- Devolver la cadena Inversa.

Actividad 27.- Crear un programa que permita convertir un objeto de la clase Empleado a XML y otro método que permita leer el fichero XML y lo convierta en un objeto mostrando sus datos. Los atributos de la clase empleado son: IdEmpleado, Nombre, Apellidos, Dni, Departamento y Sueldo.

Actividad 28.- Crear un programa que permita convertir un objeto de la clase Empleado a Json. Los atributos de la clase empleado son: IdEmpleado, Nombre, Apellidos, Dni, Departamento y Sueldo.

Actividad 29.- Crear un programa que permita convertir un String Json con los datos de un empleado en un objeto de la clase Empleado. Los datos de Json y atributos de la clase empleado son: IdEmpleado, Nombre, Apellidos, Dni, Departamento y Sueldo.

Actividad 30.- Crear un programa que permita convertir un arrayList de Coches en un String Json. Los atributos de la clase Coche son: Matricula, Marca, Modelo, Precio, Motor.