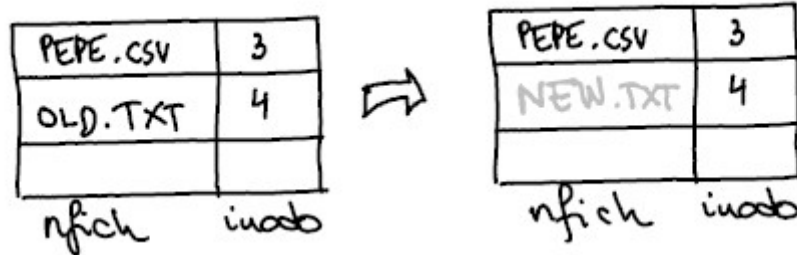
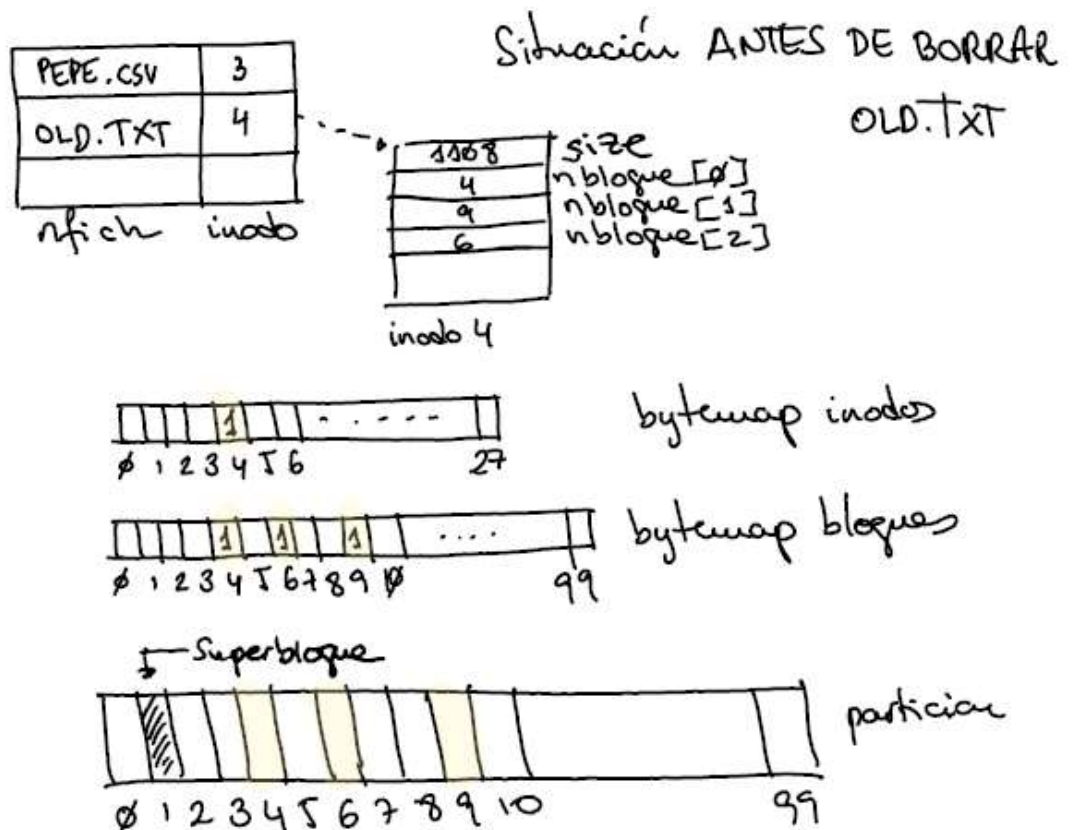


Este documento contiene algunas pistas pero no son ni una guía detallada de los pasos ni la única forma de resolver los problemas.

- **Renombrar un fichero:** Es la opción más sencilla y solo requiere cambiar la entrada del directorio. Hay que comprobar que el fichero que queremos renombrar existe y que el nombre nuevo que queremos ponerle no está ya utilizado.



- **Borrar un fichero:** Comprobar primero que el fichero existe buscándolo en el directorio y luego marcar como libres todos los recursos que utilizaba (directorio, inodo y bytemaps) No sobreescribimos la información guardada en los bloques:



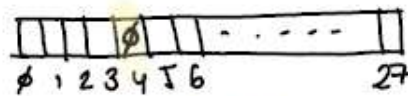
PEPE.CSV	3
	FFFFH

nfich inodo

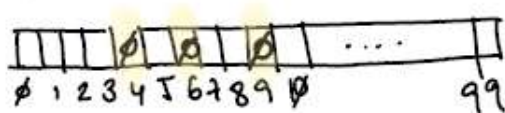
Situación DESPUÉS DE BORRAR
OLD.TXT

size
nbloque[0]
nbloque[1]
nbloque[2]

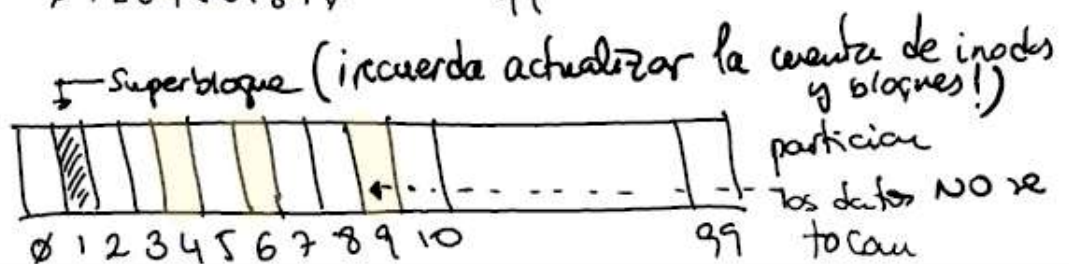
inodo 4



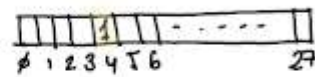
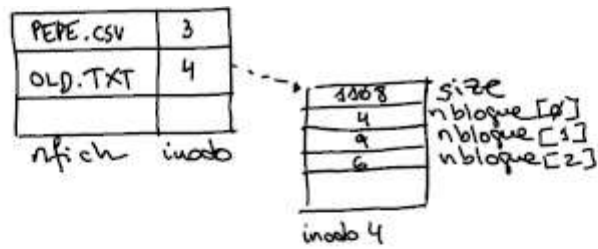
byte map inodos



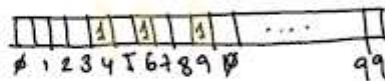
byte map bloques



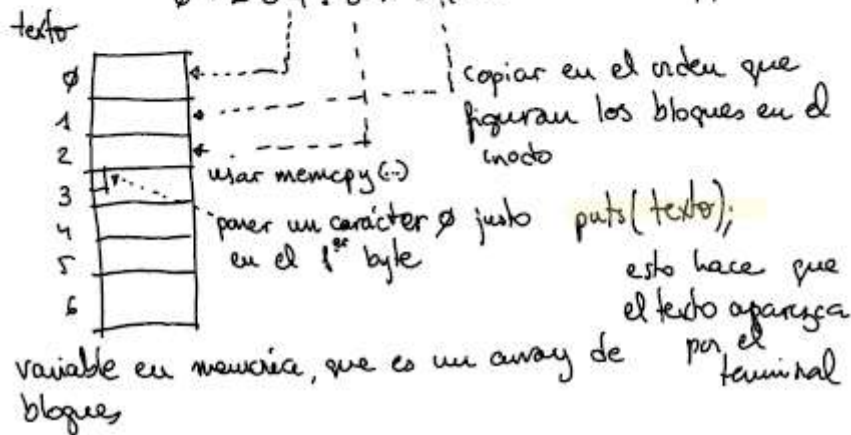
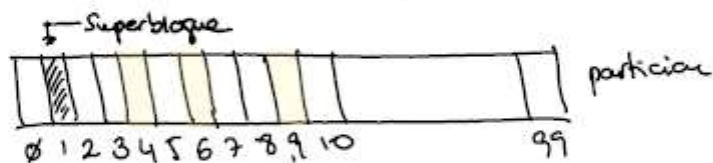
- **Imprimir un fichero:** Comprobamos primeramente que existe, concatenamos los bloques de información y los imprimimos como un único string.



byte map inodos



byte map bloques



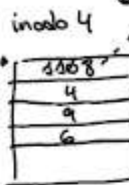
- Copiar fichero

* Copiar un fichero

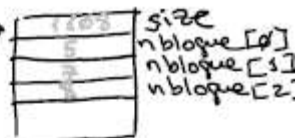
Copiar OLD.TXT en OLD2.TXT

PEPE.CSV	3
OLD.TXT	4
OLD2.TXT	5

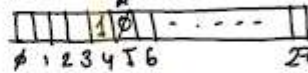
archivo inodo



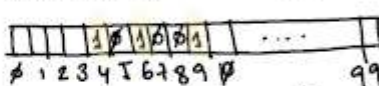
inodo 5



① buscamos la primera entrada libre del directorio

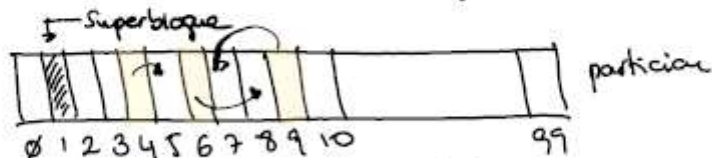


② buscamos el primer inodo libre (5) lo marcamos a 1 (ocupado)



bytearray bloques

③ buscamos bloques libres en el bytearray. Vamos copiando contenidos, actualizando el inodo destino y el bytearray de bloques



el 4 lo copiamos en el 5,
el 9 en el 7 y el 6 en el 8,
copiando bloque a bloque con
memcpy().

¡ Nos acordamos de actualizar el
superbloque!

Guardamos todo en particion .bin