# CASO PRÁCTICO 1

**LECTURA DE FICHERO**

## Contexto

Luis está realizando una aplicación y debe almacenar un listado de datos. Como va a ser una cantidad pequeña de datos, decide almacenarlos en un fichero. Para comenzar las pruebas, almacena directamente los datos a mano con el bloc de notas. Ahora deberá comprobar si desde su aplicación puede leerlos correctamente.

## Cuestiones a resolver

1. El siguiente código lee un fichero de texto línea a línea:

**import** java**.**io**.**BufferedReader**;**

**import** java**.**io**.**FileNotFoundException**;**

**import** java**.**io**.**FileReader**;**

**import** java**.**io**.**IOException**;**

**public** **class** lecturajava **{**

**public** **static** **void** leerfichero**(**String ruta**)** **throws**

FileNotFoundException**,** IOException **{**

String salida**=**""**;**

FileReader fr **=** **new** FileReader**(**ruta**);**

BufferedReader br **=** **new** BufferedReader**(**fr**);**

//lectura del fichero mediante bucle while

**while((**salida **=** br**.**readLine**())!=null)** **{**

**}**

br**.close();**

**}**

**public** **static** **void** main**(**String**[]** args**)** **throws** IOException **{**

//llamamos a leerfichero con la ruta donde se encuentra

leerfichero**(**"c://prueba.txt"**);**

**}**

**}**

Crea una clase Java que lea un fichero de texto y lo muestre por pantalla. Puedes usar la misma clase mostrada. Ejecuta dicha clase mostrando el resultado.

1. Explica las líneas de códigos principales del código presentado. Por ejemplo:

* FileReader es…
* El bucle while se usa para…

1. Modifica dicha clase para que muestre por pantalla las líneas que contiene el fichero y el número de caracteres de cada línea. Intenta mostrar la línea y, seguidamente, el número de caracteres, tal y como se muestra a continuación:



Ayuda:

* Para contar el número de líneas habrá que crear un contador.
* Para contar los caracteres de una cadena, se usa la propiedad length() de las cadenas.

## Recursos

Se deberá consultar el contenido de la unidad, internet, libros, revistas y utilizar medios informáticos para la presentación de la actividad (Word, Power-Point…).

## Objetivos

Desarrollar habilidades prácticas en la manipulación de ficheros de texto en Java.

Comprender las estructuras de control y manejo de excepciones en Java.

## Resultados de aprendizaje y criterios de evaluación

Desarrolla aplicaciones que gestionan información almacenada en ficheros identificando el campo de aplicación de los mismos y utilizando clases específicas:

* Se han utilizado clases para la gestión de ficheros y directorios.
* Se han utilizado clases para recuperar información almacenada en un fichero XML.
* Se han previsto y gestionado las excepciones.
* Se han probado y documentado las aplicaciones desarrolladas.

## Rúbrica para su evaluación

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **Excelente** | **Satisfactorio** | **Mejorable** | **Insuficiente** |
| Añadir ítem relacionado con el objetivo  % |  |  |  |  |
| Añadir ítem relacionado con los criterios de evaluación asociados  % |  |  |  |  |
| Añadir ítem relacionado con los criterios de evaluación asociados  % |  |  |  |  |
| **Presentación, extensión, estructura y precisión ortográfica.**  10% | Responde de forma ordenada, comprensible y coherente, profundizando en todos los conceptos e ideas que expresa con rigor profesional y desde un punto de vista crítico y reflexivo.  No comete errores gramaticales, de ortografía o puntuación.  1 punto | Responde de forma ordenada, profundizando en algunos conceptos e ideas que expresa con cierta visión crítica y rigor profesional.  Comete algún error gramatical, ortográfico y/o de puntuación.  0.75 puntos | Usa un lenguaje comprensible, pero desordenado y sin profundizar en las ideas. Falta rigor profesional y visión crítica del contexto.  Comete varios errores ortográficos, de gramática y/o de puntuación.  0.5 puntos | Presenta una respuesta desordenada, pobre e incompleta, que dificulta la comprensión de las ideas que se exponen.  Comete errores gramaticales, de ortografía y puntuación.  0.25 puntos |
| **Uso de recursos adicionales y creatividad en la respuesta.**  10% | Utiliza numerosas fuentes de información relevantes, fiables y actualizadas. Aporta recursos adicionales que clarifican la respuesta. Responde con gran originalidad, haciendo uso de diferentes herramientas y aplicaciones, y expresando ideas ingeniosas.  1 punto | Utiliza diversas fuentes de información actualizadas. Aporta algún recurso adicional.  Muestra cierta originalidad en su respuesta, incluyendo nuevas ideas y puntos de vista.  0.75 puntos | Utiliza alguna fuente de información externa. Aporta alguna imagen o gráfico adicional.  Se hace uso de ideas de otros autores, pero no se aportan ideas y puntos de vista propios.  0.5 puntos | No hace uso de fuentes fiables ni añade recursos adicionales en la respuesta. Se utilizan ideas de otros autores sin citar.  0.25 puntos |