

KURS PROGRAMOWANIA W JAVIE

STRUMIENIE CZYSZCZĄCE

Instytut Informatyki Uniwersytetu Wrocławskiego

Paweł Rzechonek

Zadanie.

Zdefiniuj parę strumieni tekstowych, jeden do czytania (**Reader**) i drugi do pisania (**Writer**), które będą czyściły tekst ze zbędnych białych znaków (chodzi o spacje i tabulacje). Czyszczenie to ma polegać na tym, że każdy spójny ciąg białych znaków w tekście będzie zastępowany pojedynczą spacją, białe znaki na końcu linii będą usuwane a ciąg spacji i tabulacji na początku linii będzie zastępowany ciągiem spacji o takiej samej długości (zastępujemy każdą tabulację odpowiednią ilością spacji). Rozmiar pozycji tabulacyjnej powinien być jednym z parametrów strumienia (jako domyślną wartość można przyjąć 8).

Napisz też aplikację okienkową w technologii *Swing*, która będzie umożliwiała wybór pliku w lokalnym systemie plików do wyświetlenia i wyczyszczenia (za pomocą wcześniej zdefiniowanych strumieni). Aplikacja powinna być podzielona na trzy części: w centralnej części powinien się znaleźć obszar tekstowy (**JTextArea**) albo edycyjny (**JEditorPane**) do zaprezentowania zawartości wybranego pliku tekstowego (który być może potem zostanie zapisany i dodatkowo przekodowany), w górnej części należy umieścić panel z informacjami o wybranym pliku, jego położeniu i atrybutach, a w dolnej części panel narzędziowy umożliwiający wybór strony kodowej pliku tekstowego (osobno dla odczytu i zapisu), wybór pliku z lokalnego systemu (**JFileChooser**) i podjęcie akcji czyszczenia (być może połączonego z przekodowaniem pliku).

Definicje strumieni umieść w pakiecie **narzędzia**.

Wskazówka.

Do odczytania informacji o katalogu czy o pliku posłuż się obiektem klasy **File**.

Uwaga.

Cały program napisz w środowisku *NetBeans*.