

# 1 Programmer en Java

Créez un nouveau dossier nommé « Jour01 »

## Hello World !

Créez un nouveau fichier nommé « HelloWorld.java », écrire dans ce fichier un programme qui affiche « Hello world ! » suivi d'un retour à la ligne sur la console (terminal).

Utiliser la manière que vous voulez pour tester votre code, voici la commande pour ceux qui utilise un terminal :

```
java HelloWorld.java
```

## Lire un fichier

Créez un nouveau fichier nommé « Read.java », écrire dans ce fichier un programme qui lis un fichier passer en paramètre (cf : args)

Si aucun paramètre n'est passé vous devrez afficher « Fichier manquant ! »

Si une autre erreur est survenue (le fichier n'est pas correcte pas exemple) affichez « Une erreur est survenue. » suivi d'un retour à la ligne et afficher l'erreur en question (cf : printStackTrace).

## Affichage à l'envers d'un fichier

Créez un nouveau fichier nommé « ReadReverse.java », écrire dans ce fichier un programme qui lis un fichier passer en paramètre et qui affiche son contenu à l'envers. (cf : ArrayList)

Si aucun paramètre n'est passé vous devrez afficher « Fichier manquant ! »

Si une autre erreur est survenue affichez « Une erreur est survenue. » suivi d'un retour à la ligne et afficher l'erreur en question.

## Bonus (à faire si tout est fini)

Créez un nouveau fichier nommé « ReadFiles.java », écrire dans ce fichier un programme qui lis tous les fichiers passer en paramètre.

Si aucun paramètre n'est passé vous devrez afficher « Fichier manquant ! »

Si une autre erreur est survenue (le fichier n'est pas correcte pas exemple) affichez « Une erreur est survenue. » suivi d'un retour à la ligne et afficher l'erreur en question (cf : printStackTrace).