

## 10.F. Actividades propuestas.

### 1. ActividadUT10-1: Propiedades de fichero.

Escribe un fuente denominado **PropiedadesFichero** que se ejecute de la siguiente forma: `java PropiedadesFichero nomFich1 nomFich2.....` (es decir, que maneje parámetros del main).

Crea una **Exception** propia si el número de argumentos no es correcto (será incorrecto cuando no pasemos ningún parámetro, es decir, 0 ficheros, y será correcto, cuando pasemos uno o más). En caso de que el fichero exista, invoca a un método denominado **propiedades()** que haga lo siguiente (esto lo hará para cada uno de los ficheros pasados como parámetros):

Si el fichero es ordinario, lo indica y muestra en pantalla: nombre, .camino absoluto, camino relativo, si se puede leer y si se puede modificar; si no, si es un directorio muestra la lista del los ficheros que están en ese path.