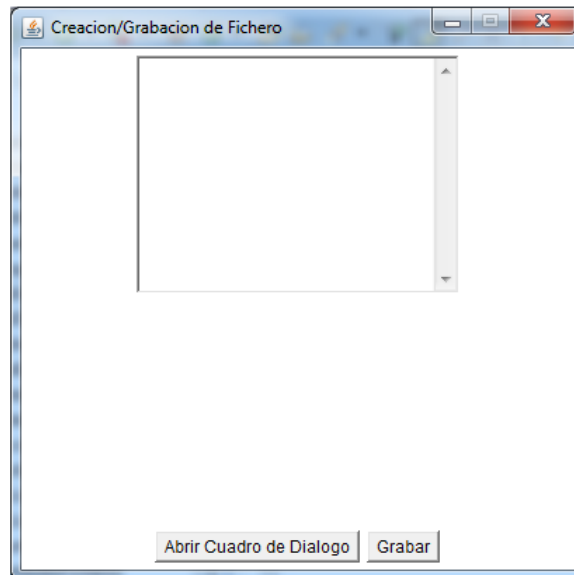


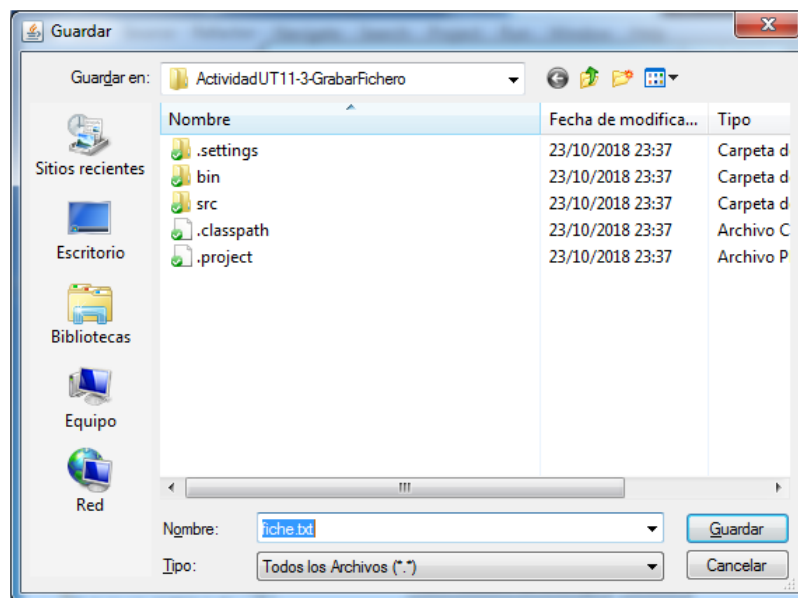
# 11.F. Actividades propuestas.

## 3. Actividad UT11-3: Escritura de fichero.

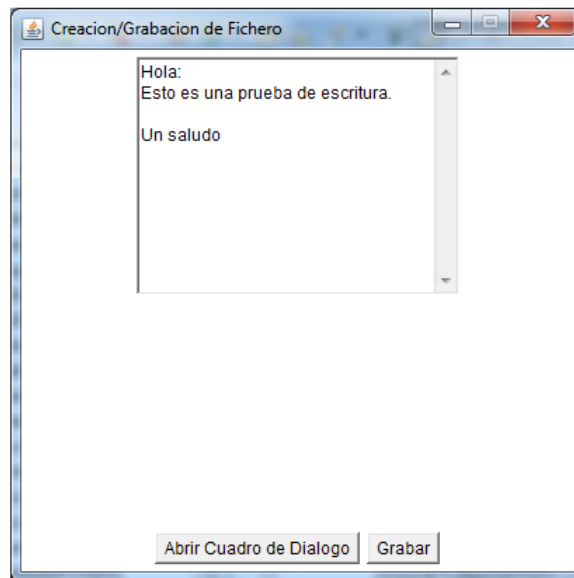
Crear una aplicación, usando librería **AWT**, que permita escribir un texto en un área de texto y que éste sea guardado en fichero. La apariencia inicial será:



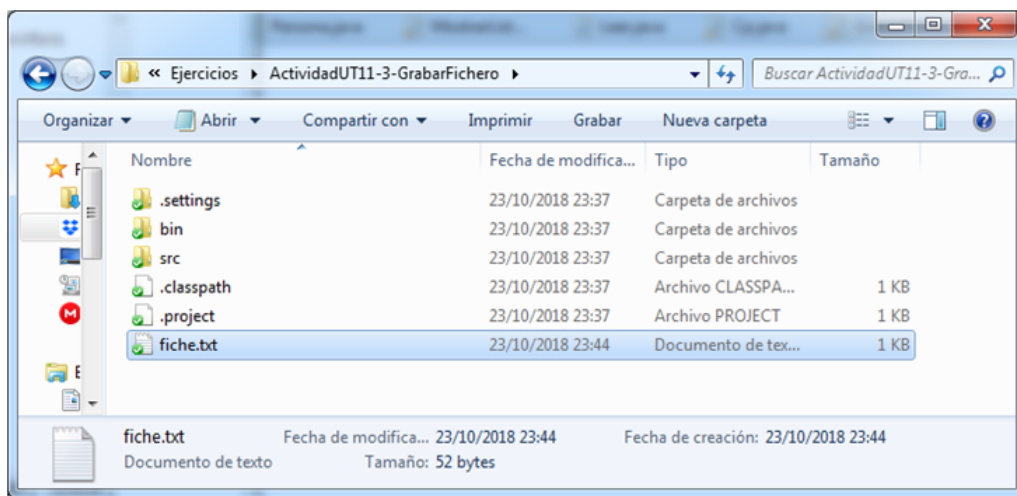
Puedo empezar escribiendo el texto, o bien empezar seleccionando la ruta donde guardaré el fichero. dicha ruta se cargará a través de un **FileDialog**. Gracias a él, en la ejecución se lanzará la ventana siguiente, en la que podré indicar el nombre y la ruta que daré al fichero:



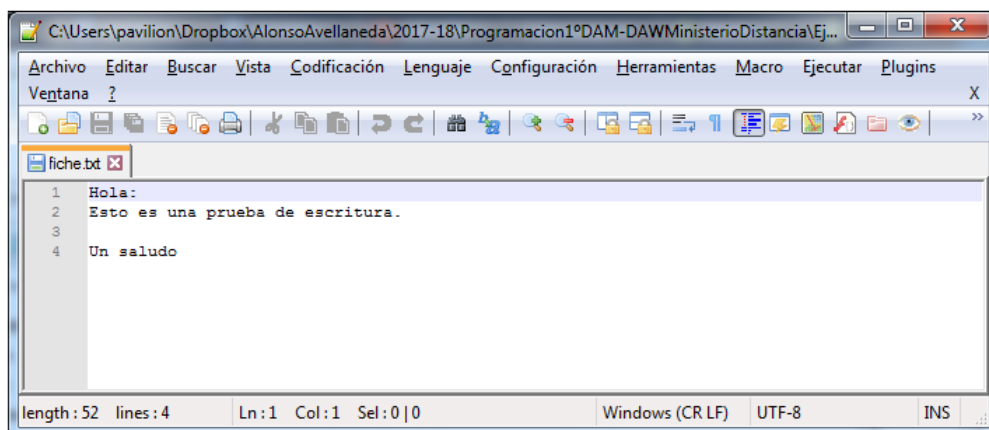
Una vez seleccionado, el cuadro de dialogo de ficheros anterior desaparecerá y podré escribir el texto, y cuando acabe, pulsar el botón "Grabar".



Tras grabar, podré visualizar, a través del navegador de archivos, que efectivamente el fichero se ha creado:



Podremos ver su contenido para comprobar que es el mismo que el escrito a través de la aplicación:



Crear una clase específica **CerrarVentana** que extienda de **WindowAdapter** para cerrar la ventana.