

Módulo Profesional 03:

Programación

## **Actividad Evaluable UF3**

CICLO FORMATIVO DE GRADO SUPERIOR EN

## **DESARROLLO DE APLICACIONES WEB**

MODALIDAD ONLINE



## Presentación de actividades

Aquí probaremos si has aprendido a presentar una actividad así que ¡vamos a ello!

### Objetivos

- Seleccionar y emplear lenguajes, herramientas y librerías, interpretando las especificaciones para desarrollar aplicaciones multiplataforma con acceso a bases de datos
- Identificar los cambios tecnológicos, organizativos, económicos y laborales en su actividad, analizando sus implicaciones en el ámbito de trabajo, para mantener el espíritu de innovación

### Competencias asociadas:

- Configurar y explotar sistemas informáticos, adaptando la configuración lógica del sistema según las necesidades de uso y los criterios establecidos

### Metodología

- Preparación individual
- Para la realización del ejercicio se deberán visualizar todos los videotutoriales del curso.

### Entrega

02 de noviembre del 2022.

Se deberá entregar un único proyecto en Java comprimido en **Zip** con la nomenclatura

**MP03\_UF03\_Apellido\_Nombre.zip**

*Por ejemplo:*

**MP03\_UF03\_Gomez\_Laura.zip**

### Dedicación estimada

10 horas

### Documentos de referencia

Videotutoriales de la UF.

Libro de referencia de la asignatura

### Resultados de aprendizaje

- Reconoce la estructura de un programa informático, identificando y relacionando los elementos propios del lenguaje de programación utilizado.

### Criterios de evaluación

- Se han comprendido los tipos de fichero del sistema operativo.
- Se han comprobado el uso de las clases de apertura y cierre de ficheros.
- Se han adquirido los conocimientos para crear, modificar y borrar ficheros.

## Descripción de la actividad

Aprenderás a guardar información de forma persistente a una unidad de disco para posteriormente recuperarla. Aprenderás los modos de acceso a los ficheros textuales (comprensibles por humanos).

- Se deberá entregar con la nomenclatura y formato correcto.
- Todas las variables deberán comenzar por minúscula. (-0.5 puntos por cada variable con un nombre erróneo )
- Todas las funciones deberán comenzar por minúscula (-0.5 puntos por cada nombre de función erróneo).
- El ejercicio deberá poder ejecutarse sin problema, es decir, no deben existir errores en la compilación (en caso de tener errores el código el ejercicio evaluable será suspenso).
- Nota: Es mejor entregar pocos apartados que estén bien, que muchos y no compile.

## Desarrollo de la actividad

La empresa **EDITORTEXTUAL** nos pide que implementemos un editor de texto para los ordenadores más antiguos de su empresa.

Nos indican que debe ser implementado mediante **el lenguaje de programación Java**.

En primer lugar, se mostrará el siguiente menú:

\*\*\*\*\*

**EDITOR DE TEXTO**

\*\*\*\*\*

**Seleccione una opción:**

- 1) Crear un fichero**
- 2) Editar un fichero**
- 3) Borrar un fichero**
- 4) Crear una carpeta**
- 5) Borrar una carpeta**
- 0) Salir**

**Opción: \_**

(El Sistema esperará a que el usuario introduzca un int con la opción deseada).

**Nota:**

**TODOS LOS FICHEROS Y CARPETAS SE CREARÁN DENTRO DEL PROPIO PROYECTO DE JAVA**

### **1) Crear un fichero (2 puntos).**

El sistema mostrará lo siguiente:

Introduzca el nombre del nuevo fichero:

(El usuario introducirá la ruta de un fichero).

A. En caso de que el **fichero NO exista** creará un fichero nuevo vacío.

B. En el caso de que **el fichero exista** el sistema le preguntará al usuario

**Fichero existente ¿Desea sobrescribirlo?**

(El usuario escribirá en un String el texto Si o No)

- a. En caso de escribir que **NO** el programa mostrará de nuevo el menú.
- b. En el caso de escribir **SI** sobrescribirá el fichero (Abrirlo en modo escritura y machacará el contenido con el String vacío "").

### **2) Editar un fichero (2 puntos)**

El sistema mostrará lo siguiente:

Introduzca el nombre del fichero a editar:

(El usuario introducirá la ruta de un fichero).

A. En el caso de que **el fichero NO exista**, el programa indicará **"Fichero inexistente"** y mostrará de nuevo el menú.

- B. En caso de que **el fichero exista**, el sistema mostrará lo siguiente:

Introduzca el texto que desea añadir al fichero:

(El usuario introducirá un texto y lo almacenará en una variable de tipo String).

El pulsar Enter el programa **AÑADIRÁ** al final del fichero el texto introducido. Posteriormente mostrará el texto “**Documento editado correctamente**” y tras esto mostrará el menú principal.

### 3) Borrar un fichero (2 puntos)

El sistema mostrará lo siguiente:

Introduzca el nombre del fichero a borrar:

(El usuario introducirá la ruta de un fichero).

- A. En el caso de que **el fichero NO exista**, el programa le indicará “**Fichero inexistente**” y mostrará de nuevo el menú.

- B. En caso de que **el fichero exista**, el sistema mostrará lo siguiente:

¿Está seguro de que desea borrarlo (Afirmación S)?

(El usuario introducirá un texto y lo almacenará en una variable de tipo String).

- a. Si el usuario escribe **S** el fichero se borrará del sistema y mostrará el texto “**Fichero eliminado correctamente**” y volverá al menú
- b. Si el usuario escribe cualquier otra cosa el sistema no borrará el fichero, mostrar el texto “**El fichero no se borró del sistema**” y mostrará el menú.

#### 4) Crear una carpeta (1.5 punto)

El sistema mostrará lo siguiente:

Introduzca el nombre de la carpeta a crear:

(El usuario introducirá la ruta de una carpeta).

- A. En el caso de que **la carpeta exista**, el programa le indicará “**Carpeta ya existente**” y mostrará de nuevo el menú.
- B. En caso de que en **la carpeta NO exista** el programa creará la carpeta en el sistema y mostrará el mensaje “**Carpeta creada correctamente**” y volverá al menú.

#### 5) Borrar una carpeta (1.5 punto)

El sistema mostrará lo siguiente:

Introduzca el nombre de la carpeta a borrar:

(El usuario introducirá la ruta de una carpeta).

- A. En el caso de que **la carpeta NO exista**, el programa le indicará “**La carpeta no existe**” y mostrará de nuevo el menú.
- B. En caso de que **la carpeta exista**, el sistema mostrará lo siguiente:

¿Está seguro de que desea borrar la carpeta (Afirmación S)?

(El usuario introducirá un texto y lo almacenará en una variable de tipo String).

- a. Si el usuario escribe **S** la carpeta se borrará del sistema, y mostrará el texto “**Carpeta borrada correctamente**” y volverá al menú
- b. Si el usuario escribe cualquier otra cosa, se escribirá “**La carpeta no se borró del sistema**” y posteriormente se mostrará el menú.

**0) Salir (1 punto)**

El programa mostrará indefinidamente el menú hasta que el usuario escribe la opción 0. Cuando la opción del usuario es 0, el programa mostrará el mensaje “**Programa finalizado**” y el programa se acabará.