**Grupo I**

1. Em Java, quando se pretende abrir um ficheiro para escrita pode-se fazê-lo de duas formas diferentes.
	1. Indique-as e distinga-as.
2. Considere um programa escrito em Java para Android onde se pretende escrever o seu nome e a sua idade num ficheiro de texto. O nome fica numa linha e a idade noutra. Exemplo:

**Jorge Santos**

**17**

* 1. Sabendo que o ficheiro se chama **dados.txt** e que de cada vez que se escreve no ficheiro se substitui o seu conteúdo, complete a linha de código que permite abrir o ficheiro:
	2. Sabendo que já foi criada a variável **osw**, de tipo **OutputStreamWriter**, que permite escrever no ficheiro, indique as instruções para escrever o seu nome e a sua idade no ficheiro.
1. Relativamente ao ficheiro de texto criado na alínea anterior, considere que pretende ler o seu conteúdo e escrevê-lo em duas EditText: edTxtNome e edTxtIdade.
	1. Sabendo que o ficheiro já foi aberto e que foi criada a variável buffer, de tipo BufferedReader, escreva as linhas de código para ler o ficheiro e mostrar o nome e a idade nas respetivas EditText.
2. Considere um programa para ler um ficheiro, onde é usada a variável linha, de tipo String, para guardar cada uma das linhas do ficheiro.
	1. Explique o que se pretende fazer com a seguinte linha de código:

if (linha != null)

1. Considere um programa que lê todas as linhas de um ficheiro de texto. Sabendo que a variável de tipo BufferedReader é bLer, escreva o código Java para ler **todas as linhas** do ficheiro e **guardá-las** todas numa variável de tipo String.

**Grupo II**

1. Abra a aplicação **Proj1\_Teste\_M7**, onde se pode registar ou consultar títulos de filmes.

A aplicação tem definido:

* *Interface* com utilizador;
* O método que estabelece a ligação ao *layout*;
* O método para tratar o clique no botão.

Complete a aplicação, acrescentando o código para:

* 1. Ler o título do filme na edTxtFilme e guardá-la no ficheiro **filmes.txt** quando o utilizador clica no botão btnGuarda.
	2. Listar todos os filmes do ficheiro filmes.txt quando o utilizador clica no botão btnLista.
	3. Contar o número de vezes que um determinado filme consta do ficheiro **filmes.txt** quando o utilizador clica no botão btnPesquisa **.** Para tal o utilizador escreve o nome do filme a edTxtFilme e o total é mostrado na edTxtInformacao

**Cotações**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Grupo I** | **Grupo II** |  |
| **1.1** | **2.1** | **2.2** | **3.1** | **4.1** | **5.** | **1.1** | **1.2** | **1.3** | **Total** |
| 10,00 | 10,00 | 10,00 | 20,00 | 10,00 | 20,00 | 30,00 | 40,00 | 50,00 | 200,00 |