

ESERCIZIO 1

- Scrivere su un file di testo righe inserite da console, fino a quando non viene inserita la linea vuota. Passare il nome del file come parametro al programma.
 - Bisogna incapsulare `System.in` in un `InputStreamReader` che a sua volta è incapsulato da un `BufferedReader`
 - Si può inoltre incapsulare `FileWriter` in un `PrintWriter`
- Come verifica, leggere lo stesso file di testo e stamparne a video il contenuto.
 - Si può incapsulare `FileReader` in un `BufferedReader`
- Gestire tutte le operazioni su file sotto controllo di eccezioni.

ESERCIZIO 2

- Scrivere un programma che legge un file di testo riga per riga e scrive in un nuovo file di testo solo le righe pari.
- Il nome del file di input è *file1.txt* mentre il nome del file generato è *file2.txt*.

ESERCIZIO 3

- Scrivere un programma che legge riga per riga un file di testo e genera un file con le due righe seguenti:
 - *Numero righe lette: xx*
 - *Numero caratteri letti: yy*
- dove *xx* e *yy* sono rispettivamente il numero di righe e il numero di caratteri presenti nel file di input.
- Il nome del file di input è *file1.txt* mentre il nome del file generato è *file2.txt*.

ESERCIZIO 3

- Scrivere un programma che genera un file concatenando nell'ordine tutte le righe di due file di testo dati in input.
- I nomi dei file di input sono *f1.txt* e *f2.txt* mentre il nome del file generato è *unione.txt*.