

Bonusuri Lab 13:

Bonus 1. Folosind Exemplul 2, scrieti un program care foloseste modul de acces r (read simplu). Astfel, vom avea 2 situatii:

- In caz ca fisierul exista pe HDD, in folderul in care se afla si programul nostru (folderul curent), acesta se va deschide si vom avea acces sa citim continut din el (verificam aceasta informatie prin faptul ca valoarea returnata de functia fopen va fi diferita de 0).
- In caz ca fisierul NU exista, functia fopen va returna 0 in registrul EAX.

In programul cerut, scrieti o secventa de cod prin care sa afisati mesaje pentru ambele situatii:

- Pt cazul a), Afisati mesajul "Fisierul exista pe HDD, a fost deschis cu success, se poate citi continutul lui",
- Pt cazul b), Afisati mesajul "Fisierul nu exista pe HDD, a aparut EROARE la tentativa de deschidere!!!"

Fisierul de citit va avea denumirea "FisierEx1.txt"

Bonus 2. Folosind Exemplul 2, scrieti un program care foloseste modul de acces w (write simplu). Astfel, vom avea 2 situatii:

- In caz ca fisierul exista pe HDD, in folderul in care se afla si programul nostru (folderul curent), acesta se va suprascrie si vom avea acces sa scriem continut in el (verificam faptul ca s-a reusit deschiderea fisierului prin valoarea returnata de functia fopen care va fi diferita de 0).
- In caz ca fisierul NU exista, functia fopen nu va returna 0 in registrul EAX, ci tot o valoare diferita de zero, intrucat se va crea in mod automat un fisier cu numele specificat.

Fisierul in care vom scrie continut va avea denumirea "FisierEx2.txt"

Cerinta: Sa se scrie secvente de cod prin care sa scriem in fisier continutul: "Ana are 5 mere", unde nr 5 este o variabila din memorie, de tip double

Bonus 3: Scrieti un nou program, prin care sa cititi continutul fisierului creat la Taskul 2 si sa afisati acest continut pe ecran .

Bonus 4. Sa se scrie un program care sa citeasca de la tastatura 2 numere (m si n). Sa se scrie secvente de cod prin care sa se scrie urm continut in fisierul "FisierEx4.txt" : "Ana are 23 mere si 731 nuci" (in caz ca s-a citit de la tastatura m=23 si n =731)

Bonus 5. Completati programul de la Bonus 4, a.i. dupa scrierea in fisier sa afisati pe ecran un mesaj pentru utilizator: "Vrei sa iti afisez continutul fisierului? (1/0)", sa ii preluati optiunea si sa actionati in consecinta. Daca a apasat pe 1, atunci sa cititi continutul fisierului si sa il afisati pe ecran, precedat de mesajul : "Continutul fisierului este:" (si apoi, pe linie noua sa fie afisat continutul din fisier); Daca a apasat 0, atunci sa ii afisati doar un mesaj de forma: "Ok, am inteles! Bye bye!"