

Laboratorium 3

Korzystając z informacji podanych na wykładzie stwórz program który:

- 1) Korzystając z `BufferedReader` wczytuje dane w pętli aż do pojawienia się słowa kluczowego „quite”
- 2) Korzystając z `BufferedReader` napisać program czytający z klawiatury dwie liczby i wyliczający ich sumę. Program powinien sprawdzać i wczytywać dane tak długo aż wprowadzone dane będą liczbami
- 3) Napisać powyższe programy korzystając z klasy `Scanner`
- 4) Napisz program kopiujący zawartość dwóch plików w ten sposób aby dane odczytywane były z jednego pliku i zapisywane do drugiego. Pliki powinny być przekazywane poprzez parametry wywołania
- 5) Porównać wydajność kopiowania plików różnymi metodami `BufferedReader` -> `PrintStream`, bezpośrednio z `InputStream` – `OutputStream`
W tym celu wykorzystaj pomiar czasu za pomocą `System.currentTimeMillis()`;
- 6) Spróbuj dokonać kopiowania plików korzystając z wiersza poleceń i stworzonego przez siebie programu
- 7) Napisz prosty parser skryptów. Program powinien realizować proste operacje matematyczne dla danych wczytanych z pliku. Dane zapisane są w formacie takim iż każda linia to: liczba operacja liczba. Operacje to (+,-,*,/) , Wynik każdej operacji zapisz w pliku 3.out, tak iż każdy wynik jest w osobnej linii
- 8) Napisać program wczytujący ustawienia konfiguracyjne:
 - a. Ustawienia konfiguracyjne przechowywane są w plikach xxx.properties
 - b. Java dane konfiguracyjne przechowuje w klasie `Properties`

Klasa `Properties` posiada metodę `load(InputStream is)` umożliwiającą załadowanie ustawień konfiguracyjnych
- 9) Wykorzystaj ustawienia konfiguracyjne do określenia sposobu kopiowania plików