

Fájlkezelés

A fájlkezelésért a System.IO névtérben található File alaposztály felel, amely a fájlkezeléshez számos statikus függvényt nyújt (az összes itt található függvény statikus).

A fájlok adatainak kezeléséért a FileSystemInfo -ból származó System.IO.FileInfo osztály felelős.

A könyvtárak és azok adatainak kezelése a System.IO.Directory és System.IO.DirectoryInfo osztályok segítségével történhet.

Az útvonalak kezelését a System.IO.Path osztály segítségével végezhetjük.

A fájl módosítás alaplépései:

A fájl létrehozása vagy megnyitása.

Ki- vagy bemenő folyam (stream) hozzárendelése a fájlhoz.

A fájl olvasása vagy írása.

A folyam, illetve fájl bezárása.

Specifikusan a karakteres olvasás alaplépései:

Használd a StreamReader-t a fájl útvonalát string-ként megadva a konstruktorban.

Használd a ReadLine() metódust, hogy kiolvasd a sorokat a fájlból.

Ismételd meg a 2. lépést, amíg a ReadLine() nem a fájl végét jelentő null-t adja vissza.

A végén zárd le a StreamReader-t.

Az írás hasonlóan, csak StreamReader helyett StreamWriter -t, ReadLine() helyett pedig WriteLine() -t kell alkalmazni.

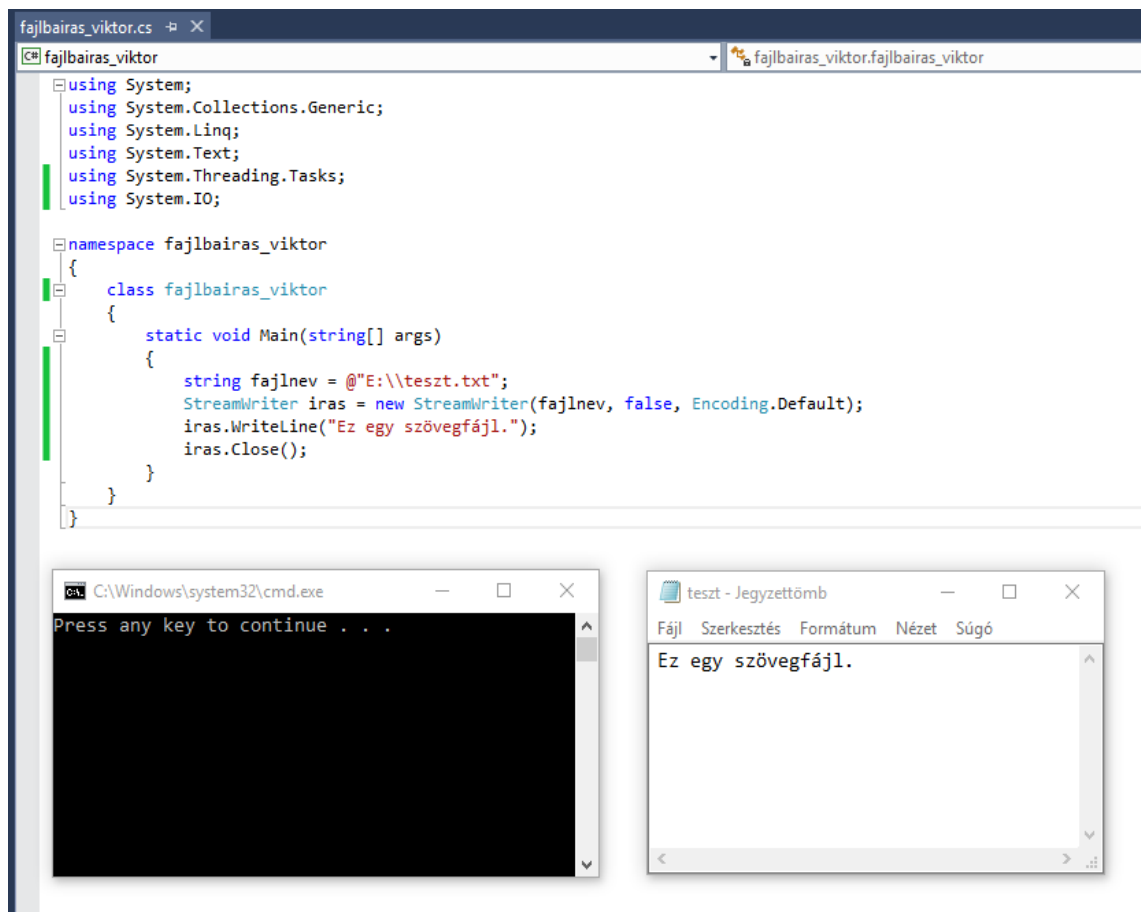
Melyik osztályt mikor célszerű használni:

Ha egy szövegfájlt akarsz módosítani, vagy csak olvasni belőle, akkor használd a StreamReader-t és StreamWriter-t!

Ha bájtájakokkal akarsz dolgozni, mint pl. az MP3 és az EXE, akkor használj FileStream-et!

Végül, ha egy adott sorrendben akarod tárolni az adatokat és ugyanabban a sorrendben is akarod őket visszakapni, mint például hallgatók adatai, mint a RollNumber(Int32), Name(String), FeePaid(Double), akkor használd a BinaryReader-t és BinaryWriter-t, mert egyszerűen a következő függvényhívásokkal megkaphatod a tárolt adatokat: br.ReadInt32() a RollNumber-re, br.ReadString() a Name-re, br.ReadDouble() a FeePaid-re

Ehhez még annyit fűznék hozzá, hogy ékezetes betűket és egyéb, nem 8-bites ASCII-karaktereket tartalmazó fájlok esetén érdemes használni a System.Text.Encoding osztályt.



jgrkómevtevjzejosjigkjibirej