

Fájbaírás

Az íráshoz a StreamWriter-t kell használni, megadván a létrehozandó file nevét:

```
string fname=@"c:\adatok.txt";
```

```
StreamWriter w = new StreamWriter(fname, false, Encoding.Default);
```

az első paraméter (fname) adja meg a file nevét, amelybe írni szeretnénk.

a második paraméter (false) azt adja meg, hogy amennyiben ilyen nevű file lenne már, akkor azt a rendszer törölje le, és üres állapotból induljon a fileba írás. Ha ide true-t adunk meg, akkor a már létező file tartalma megmarad, és amit most írunk bele majd a file-ba, az annak a végére fog íródni (hozzáfűzés, append).

a harmadik paraméter a file-ba írás kódlapját adja meg. Az Encoding.Default a windows-unkban használt kódlap (alapértelmezett kódlap)

A fentiek után a file-ba írás máris indulhat. Az íráshoz a már ismerős WriteLine-t kell használni, csak nem a konzolra írunk (Console.WriteLine), hanem a file-ba szeretnénk írni, melyet most a w változónk azonosít. E miatt w.WriteLine-t kell megadnunk:

```
double r=23.4;
```

```
w.WriteLine("Programozó=Hernyák Zoltán");
```

```
w.WriteLine("PI={0}",Math.PI);
```

```
w.WriteLine("sugár={0}",r);
```

```
w.WriteLine("Kerület={0}",2*r*Math.PI);
```

...

Ha minden adatot beleírtunk a file-ba, akkor a végén le kell azt zárunk a Close() hívásával:

```
w.Close();
```

Amennyiben elfelejtjük lezárni a file-t, úgy a kiírt adatok nem kerülnek bele! Ezért ezt a lépést semiképp ne felejtjük el!