**Librería a importar:**

using System.Collections.Generic;

using System.Text;

using System.IO

**Atributos que tendrá nuestra clase ArchObjeto:**

string nomArch;

Objeto x;

**En el constructor:**

public ArchObjeto(string nom)

{

this.nomArch = nom;

}

**Para crear archivos:**

public void crear(){

string op;

if(File.Exists(nomArch)){

Console.WriteLine("el archio existe, desea eliminarlo s/n");

op = Console.ReadLine();

if(op == "s"){

File.Delete(nomArch);

}

} else {

Console.WriteLine("Archivo Creado");

}

}

**Para adicionar a nuestros archivos:**

public void adicionar(){

Stream arch = File.Open(nomArch, FileMode.Append);

BinaryWriter escribe = new BinaryWriter(arch);

x = new Objeto();

string op;

try {

do {

x.leer();

x.escribir(escribe);

Console.WriteLine("seguir adciionando s/n");

op = Console.ReadLine();

} while( op == "s");

} catch (Exception e) {

Console.WriteLine("Fallo en adicionar");

} finally {

arch.Close();

}

}

**Para listar los objetos del archivo:**

public void listar() {

Stream arch = File.Open(nomArch, FileMode.OpenOrCreate);

BinaryReader lee = new BinaryReader(arch);

x = new Objeto();

try {

while(true) {

x.lectura(lee);

x.mostrar();

}

} catch (Exception e) {

Console.WriteLine("Fin del archivo");

} finally {

arch.Close();

}

}

**En la clase del Objeto, para leer y escribir nuestros objetos en el archivo:**

public void escribir(BinaryWriter escritor){

escritor.Write(this.codEmp);

escritor.Write(this.nombre);

escritor.Write(this.anioNac);

}

public void lectura( BinaryReader lector) {

this.codEmp = lector.ReadString();

this.nombre = lector.ReadString();

this.anioNac = lector.ReadString();

}