**Лаб. работа № \_\_\_\_\_**

**Чтение и запись текстового файла в кодировке Windows 1251**

В приведенном примере также на экранной форме разместим текстовое поле и две команд­ные кнопки (назначение этих элементов управления аналогично предыдущему при­меру). Однако чтение и запись текстового файла здесь происходит в кодировке Windows 1251 (ANSI). Поскольку структура этой программы аналогична предыдущей, сразу обратимся к ее коду в листинге 1.

**Листинг 1. Чтение/запись текстового файла в кодировке Windows 1251**

**// Программа для чтения/записи текстового файла в кодировке Windows 1251**

**using** System;

**using** System.Drawing;

**using** System.Windows.Forms;

**// Другие директивы using удалены, поскольку они не используются в данной // программе**

**namespace ТХТ\_1251**

{ **public partial class** Forml : Form

{

**string** *Имяфайла*;

**public** Forml()

{

InitializeComponent();

**}**

**private void** Forml\_Load(**object** sender, **EventArgs** e)

{

textBoxl.Multiline = true; textBoxl.Clear();

textBoxl.Size = new Size(268, 112);

buttonl.Text = "Открыть";

buttonl.Tablndex = 0;

*utton2. Text = "Сохранить”;*

this.Text = "Здесь *кодировка Windows 1251";*

ИмяФайла = @"D:\Text2.txt";

}

**private void** buttonl\_Click(**object** sender, **EventArgs** e)

{**//----------- Кнопка Открыть --------------------------**

**try**

**{**

**// Чтобы русские буквы читались корректно,**

**// объявляем переменную Кодировка:**

**var** Кодировка = System.Text.Encoding.GetEncoding(1251);

**// Создание экземпляра класса StreamReader для чтения из файла**

**var** Читатель = **new** System.I0.StreamReader(ИмяФайла, Кодировка);

textBoxl.Text = Читатель.ReadToEnd();

Читатель.Close();

**// Читать текстовый файл в кодировке Windows 1251 в массив строк**

**// можно и таким образом (без Open и Close ):**

**//var МассивСтрок = System.10.File.ReadAllLines(@"D:\Text2.txt", Кодировка);**

**}**  **// Конец try**

**сatch** (System.10.FileNotFoundException Ситуация)

{ **// Обработка исключительной ситуации:**

MessageBox.Show,(Ситуация.Message + "\пНет такого файла", "Ошибка",

MessageBoxButtons.OK, MessageBoxIcon.Exclamation);

}

**catch** (Exception Ситуация)

{

**// Отчет о других ошибках**

MessageBox.Show(Ситуация.Message, "Ошибка",

MessageBoxButtons.OK, MessageBoxIcon.Exclamation);

}

**} // Конец buttonl\_Click**

**private void** button2\_Click(object sender, EventArgs e)

{ **// Кнопка Сохранить:**

**try**

{

**var** Кодировка = System. Text.Encoding.GetEncoding(1251);

**// Создание экземпляра класса StreamWriter для записи в-файл:**

**var** Писатель = **new** System.10.StreamWriter(ИмяФайла, false, Кодировка);

Писатель.Write(textBoxl.Text);

Писатель.Close();

**// Сохранить текстовый файл можно также таким образом (без**

**// Close), причем если файл уже существует, то он будет заменен:**

**// System.10.File.WriteAllText(0"D:\tmp.tmp", textBoxl.Text, Кодировка);**

}

**catch** (Exception Исключение)

{**// Отчет о возможных ошибках:**

MessageBox.Show(Исключение.Message, "Ошибка",

MessageBoxButtons.OK, MessageBoxIcon.Exclamation);

}

} **// Конец private void button2\_Click**

} **// Конец Form1**

} **// Конец namespase**

Текст этой программы отличается от предыдущей лишь тем, что здесь введен новый объект - Кодировка.

Метод **GetEncoding**(1251) устанавливает кодовую страницу Windows 1251 для объекта кодировка. Можно убедиться в этом, если распечатать свой­ство Кодировка.HeaderName.

При создании объекта **Читатель** используются уже два аргумента: имя файла и объект **Кодировка**, указывающий, в какой кодировке (для какой кодовой страницы) читать дан­ные из текстового файла.

А при создании объекта **Писатель** используются три аргумен­та: имя файла, установка **false** (для случая, если файл уже существует, нужно будет не добавлять новые данные, а создавать новый файл) и объект кодировка, указывающий, в какой кодировке писать данные в файл.

Заметьте, что при обработке события "Click по второй кнопке” мы объявили пере­менные Кодировка и Писатель просто как **var**, т. е. типы этих переменных определятся из выражения инициализации (как объявление dim в Visual Basic и auto в C++).