

Benemérita Universidad Autónoma de Puebla

Materia: Sistemas Operativos II

Profesor: Gilberto López Poblano

Alumno: Christian Amauri Amador Ortega - 201927821

- Archivos binarios -

Para esta serie de prácticas con código utilizamos el lenguaje C# en el IDE visual studio (la versión más reciente en septiembre de 2022). Puede haber variaciones en el funcionamiento de exactamente los mismos códigos pero con otra versión de visual studio u otro IDE. De todas formas estas variaciones deben de ser mínimas e insignificantes.

!!! Documentaremos el funcionamiento de las aplicaciones (en su ejecución) y haremos algunos comentarios / notas / consideraciones / advertencias al respecto. Para ahorrar tiempo y esfuerzo, trataremos de no ahondar demasiado en la estructura del código, sino simplemente explicar brevemente cómo funciona (se asume que el lector tiene ya conocimientos suficientes sobre conceptos varios de programación estructurada, ambiente gráfico, variables, datos, y demás...)

Finalmente hay que tomar en cuenta que C# y Visual studio son herramientas pesadas y caprichosas. Y que el equipo que vayamos a utilizar debe tener cierta capacidad de rendimiento superior a sólo básica.

Primero, el objetivo del proyecto es crear un programa que ejemplifique el uso de archivos con información en formato binario (Lectura y escritura de estos). Para ello hemos simulado un pequeño administrador de datos de personas con campos definidos por nosotros.

En cualquier caso, el repositorio en el que este código se encuentra (y otros códigos en C# del curso de Sistemas operativos 2, BUAP FCC, Otoño 2022) está disponible haciendo click en el siguiente enlace:

https://drive.google.com/drive/folders/1yZujMI51XAnEZBMj-4ykUWMfHXBC9uYp?usp=sharing

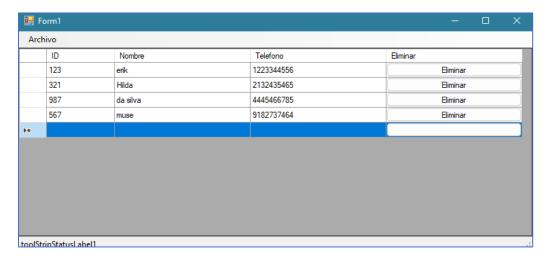
Y estará disponible al menos durante el resto de 2022. Gracias. 😊



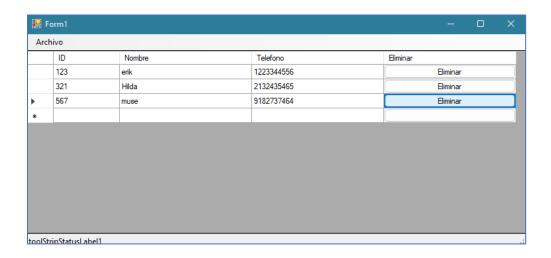
Ejemplo rápido del funcionamiento general del proyecto, para resumir:

Tenemos un programa con una tabla tipo Excel, con celdas predefinidas en las que podemos:

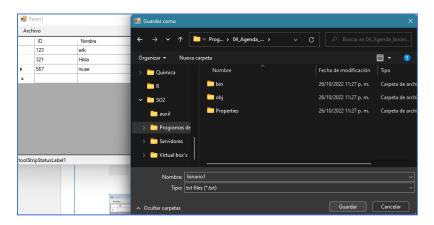
Ingresar los datos (se verifica que los datos de tipo numérico sean únicamente caracteres numéricos):

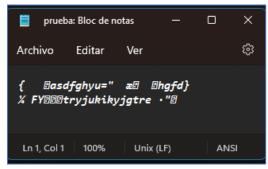


Eliminar una tupla de datos:



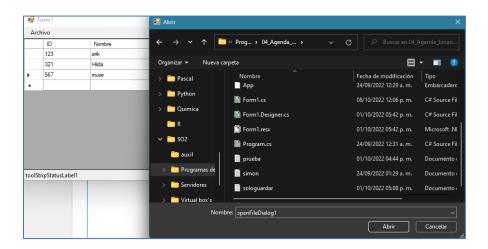
> Guardar archivos del tipo exacto que maneja este programa, en formato binario:



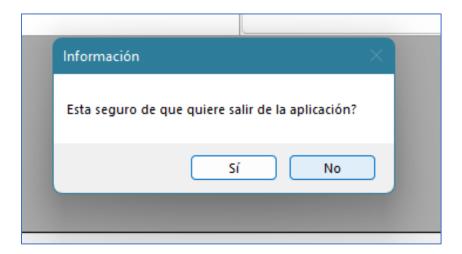


(ejemplo del tipo de archivos que guarda (.txt con formato binario))

Abrir archivos previamente guardados:



Mostrar una advertencia antes de salir del programa:



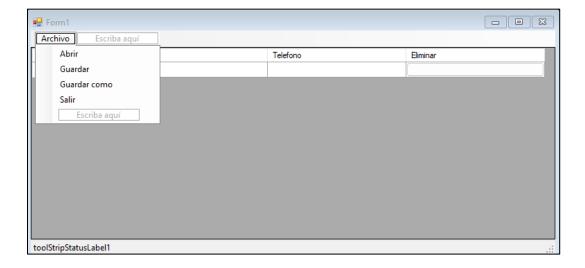
Ahora, los archivos .cs del proyecto (que nosotros creamos) corresponden a un diseño y un script. Comencemos por el diseño...

- Diseño -



Form1 (Form main)

<u>Contiene el panel en el que escribiremos las tuplas que posteriormente guardaremos en formato binario</u> y un menu strip con las opción: "<u>Archivo</u>". En el cual tenemos las opciones: Abrir, Guardar, Guardar como y Salir.



- Script -

#1 *Form1.cs*

La estructura inicial de este script consta de:

- > 11 librerías
- > namespace definido como: Agenda_binaria
- public partial class Form1 : Form

```
□using System;
       using System.Collections.Generic;
       using System.ComponentModel;
       using System.Data;
       using System.Drawing;
       using System.IO;
       using System.Linq;
       using System.Text;
       using System.Threading.Tasks;
       using System.Windows.Forms;
      using System.Xml.Schema;
11
12
     ⊡namespace Agenda_binaria
      {
           3 referencias
     ₫
           public partial class Form1 : Form
```

Dentro de Form1 : Form. se encuentran los siguientes componentes:

```
3 referencias
public partial class Form1 : Form
{
    int column = 0;
    String Archivo;
    List<person> lista = new List<person>();
    fichero f;
    1 referencia
    public Form1()...

1 referencia
private void salirToolStripMenuItem_Click(object sender, EventArgs e)...

1 referencia
private void abrirToolStripMenuItem_Click(object sender, EventArgs e)...

1 referencia
private void guardarToolStripMenuItem_Click(object sender, EventArgs e)...

1 referencia
private void guardarComoToolStripMenuItem_Click(object sender, EventArgs e)...

2 referencias
public void guardarComo()...

2 referencias
public void llenarLista()...
```

```
13 referencias
public class person...

2 referencias
public class fichero...

1referencia
private void Form1_FormClosing(object sender, FormClosingEventArgs e)...

1 referencia
private void dataGridView1_CellMouseClick(object sender, DataGridViewCellMouseEventArgs e)...

1 referencia
private void dataGridView1_EditingControlShowing(object sender, DataGridViewEditingControlShowingEventArgs e)...

1 referencia
private void dataGridView1_EditingControlShowing(object sender, DataGridViewEditingControlShowingEventArgs e)...

1 referencia
private void t_keyPress(object sender, KeyPressEventArgs e)...
```

- ➤ 4 variables (tipo Int, String, List<Person> y fichero)
- un constructore
- 2 clases
- 10 métodos

La clase person Sirve simplemente para definir la estructura de los datos que maneja el programa en la tabla principal y en los archivos:

La clase fichero consta de dos métodos:

El método EscribeArchivo() se usa al guardar los datos en archivos (en las funciones guardarComo(). Y guardarToolStripMenuItem_Click()). Estos se guardan en archivos con extensión.txt pero el formato en el que se guardan es binario. Recordemos que lista es el dato de tipo List<person> en el que se almacenan los datos ingresados en la tabla de la ventana main:

El método leerArchivo() Se usa en la función abrirToolStripMenuItem_Click(). Es llamada para llenar los datos de un archivo previamente guardado (en un archivo .txt con formato binario), en nuestra lista global lista (de objetos tipo person).

La función salirToolStripMenuItem_Click() Simplemente termina la ejecución de la aplicación

```
1 referencia
private void salirToolStripMenuItem_Click(object sender, EventArgs e)

{
Application.Exit();
}
```

La función abrirToolStripMenuItem_Click() Corresponde a la opción "Abrir" del menú "Archivo" de la ventana principal del programa. Utiliza un filtro para verificar que el archivo que se esté leyendo mediante el openFileDialog sea tipo txt (el archivo es extensión txt pero el formato en el que el programa guarda y trabaja los datos, sí es binario). Luego, lee los datos y los almacena en la lista de tipo person: P. Luego mediante un for, imprime en la tabla de la ventana principal, los datos leídos (en formato de texto) de la tupla i del archivo.

La función guardarToolStripMenuItem_Click() Corresponde a la opción "Guardar" del menú "Archivo" de la ventana principal. Esta función trabaja sobre el archivo que esté abierto en ese momento. Si el archivo es nuevo, procede a definirlo antes de guardar.

```
1 referencia
private void guardarToolStripMenuItem_Click(object sender, EventArgs e)

{
    if (Archivo != null)
    {
        llenarLista();
        f.EscribeArchivo(Archivo, lista);
    }

    else
    {
        guardarComo();
    }

    this.toolStripStatusLabel1.Text = "Se guardó el archivo";
}
```

La función guardarComoToolStripMenuItem_Click() Simplemente manda a llamar a la función guardarComo().

```
1 referencia
private void guardarComoToolStripMenuItem_Click(object sender, EventArgs e)
67 {
68 guardarComo();
69 }
```

La función guardarComo() Corresponde a la opción "Guardar como" del menú "Archivo" de la ventana principal. Puede ser llamada directamente desde ahí, o desde la función guardarToolStripMenuItem_Click() en caso de que en esta última, no se esté trabajando sobre un archivo predefinido. Esta función define el filtro de datos a guardar como formato .txt (aunque en el programa se trabajen como binarios), y exige definir un nombre para el archivo mediante un OpenFileDialog.

La función llenarLista() Es usada para obtener los datos que estén escritos en la tabla de datos de la ventana principal mediante un for. Esa función es llamada en las funciones guardarComo() y guardarToolStripMenuItem_Click(). Los datos se guardan temporalmente en la lista: List<person> lista Y después en el archivo correspondiente.

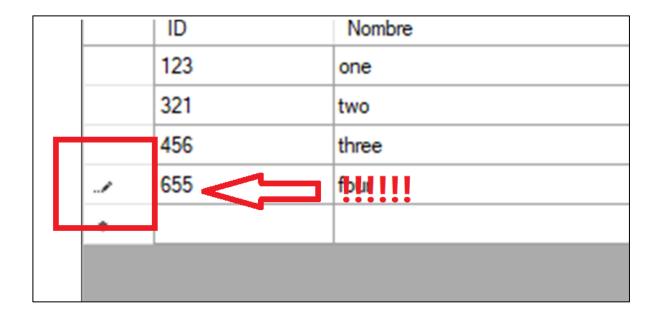
La función Form1_FormClosing() Simplemente se encarga de confirmar que el usuario quiera detener la ejecución de la aplicación.

La función dataGridView1_CellMouseClick() Corresponde a la acción ejecutada por el botón "Eliminar" disponible en cada tupla de datos (obviamente, para eliminarla de la tabla) (no desde el botón, sino desde dataGridView_1).

La función dataGridView1_EditingControlShowing() y la función t_keyPress() Trabajan juntas para verificar que en las celdas ID y teléfono (datos numéricos) se ingresen únicamente datos numéricos (no hace falta entender mucho esta parte, eso es lo que hacen).

Como comentario final!!!:

Hay que tener cuidado en la ejecución a la hora de guardar los datos ingresados en la tabla. Hay que desactivar el ícono de lápiz, pues si este está activo, saltará un error (excepción no capturada) pero esto es algo que con cuidado, podemos ignorar:



Provoca:

```
| Signature | Sign
```