

Lo més important a l'hora de treballar amb fitxers es obrirlos (I es que si no els obrim, com esperes fer-los servir?), una de les maneres de obrir un fitxer en C++ es la següent: Primerament, vinculem la llibreria fstream.

```
#include <fstream>
```

*Amb aquesta, ja podem declarar una variable que s'encarregui de buscar un fixter pel seu nom i (opcionalment) obrir-lo en binari.*

```
fstream file("mashallah.txt", ios::in | ios::out | ios::binary);
```

Ara, el que necessitem es escriure en el fitxer en cas de que estigui buit. Farem servir el següent codi:

```
file.write(reinterpret_cast<char*>(&Eloi), sizeof(Persona));
```

En aquest cas, el que hem escrit ha sigut un objecte de la classe persona, i hem fet servir la apraula clau *reinterpret\_cast<char\*>* per escriure-ho en binari.

Si el que neccesitem és afegir més informació a un arxiu que ja té text, afegirem aquest codi abans de l'anterior:

```
file.seekg(0, ios::end); // Busca el final de l'arxiu.
```

Si el que volem, per altre banda, es llegir l'arxiu, fes ús d'aquest:

```
file.read(reinterpret_cast<char*>(&persona), sizeof(Persona))
```

També podem fer servir aquest codi per buscar una persona concreta i sobrescriure les seves dades:

```
file.seekp(-static_cast<int>(sizeof(Persona)), ios::cur);  
file.write(reinterpret_cast<char*>(&persona), sizeof(Persona));
```

Una vegada hagim acabat de fer servir l'arxiu, es recomanable tencar-lo per evitar problema alhora de treballar amb altres, fes-ho així:

```
file.close();
```

Jo he fet un programa que treballa amb usuaris i la seva informació, per lo que podria servir en una versió més desenvolupada com a mètode d'amagatzematge de dades per una xarxa social o una BDD.

