

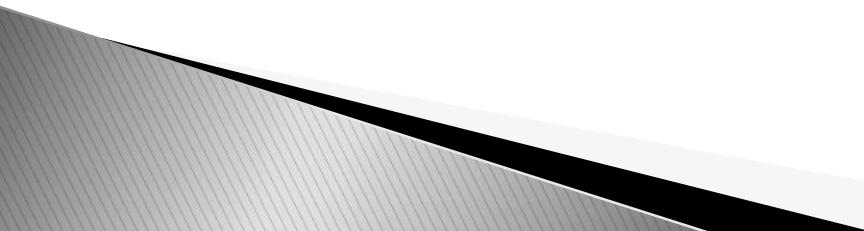
# Ficheros en Java

# Introducción

## ➤ Archivo

- Información que se guarda de forma persistente (en soporte magnético, óptico) y que tiene un nombre y una ruta/ubicación dentro del sistema de archivos.

## ➤ Tipos de archivos:

- **Fichero**: guarda información relevante para el usuario.
  - **Directorio** (carpeta): sirve para organizar y estructurar los archivos del sistema operativo.
  - **Enlace** (acceso directo): referencia a un archivo ubicado en una ruta del sistema de archivos.
- 

# Clasificación de ficheros

- ▶ Según tipo de valores permitidos:
  - **De texto:** almacenan caracteres (Unicode de 2 bytes) y se pueden procesar con editores de texto.
  - **Binarios:** almacenan bytes y se procesan con programas específicos. (no es texto)
- ▶ Según tipo de organización:
  - **Secuenciales:** los registros que los componen están almacenados en posiciones contiguas de memoria y en orden de inserción. Se leen desde el primero hasta el último por orden de inserción.
  - **Aleatorios:** todos los registros que los componen tienen un tamaño fijo y conocido. Se puede acceder directamente al registro de una posición dada.

# Flujos (Streams)

## ► Concepto:

- Representa la conexión entre el programa y el dispositivo de entrada/salida.
- Los programas leen o escriben en el flujo.
- Es independiente del dispositivo al que se asocie.

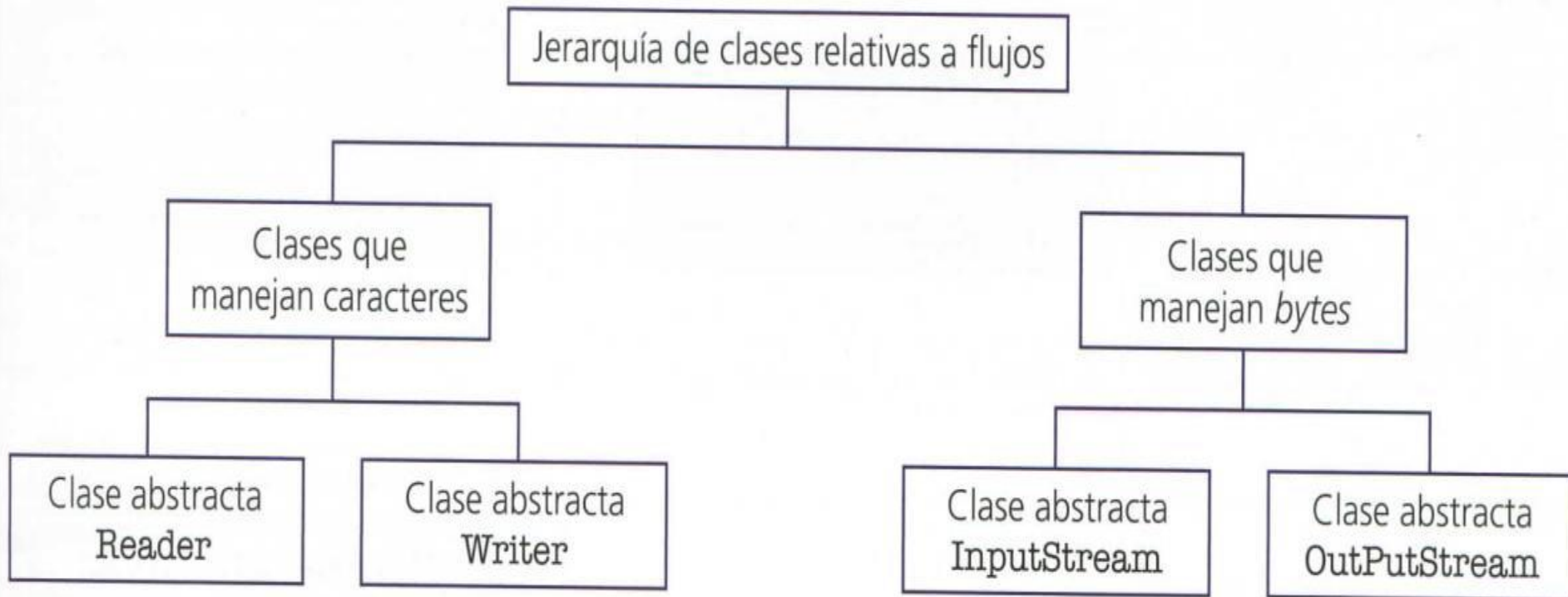
## ► Flujos de caracteres o de texto:

- Se gestionan con clases derivadas de las clases abstractas *Reader* y *Writer*.

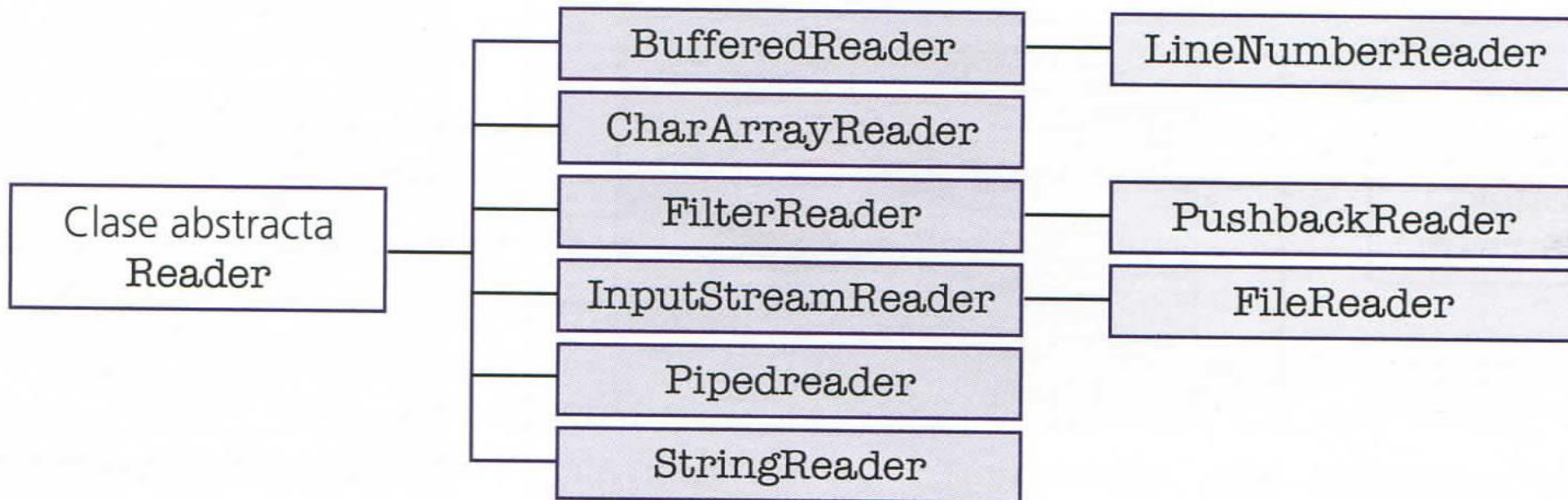
## ► Flujos de bytes o binarios:

- Se gestionan con clases derivadas de las clases abstractas *InputStream* y *OutputStream*.

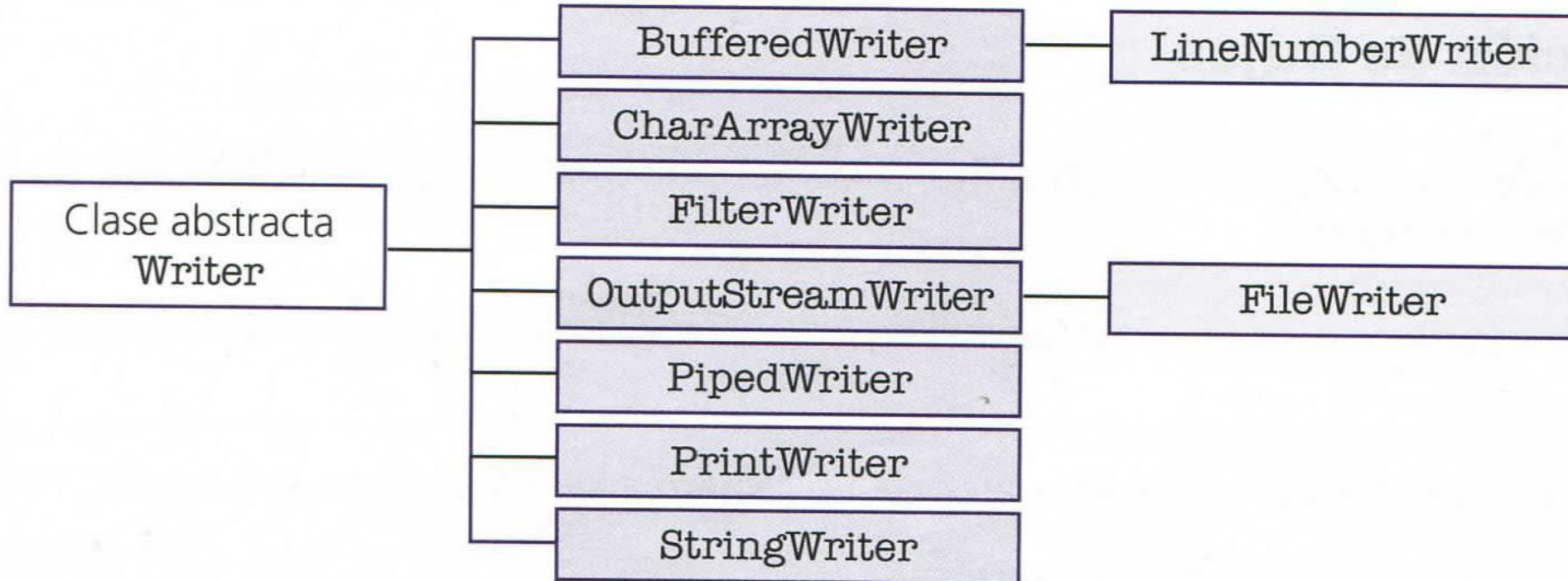
# Jerarquía de clases



# Class Reader

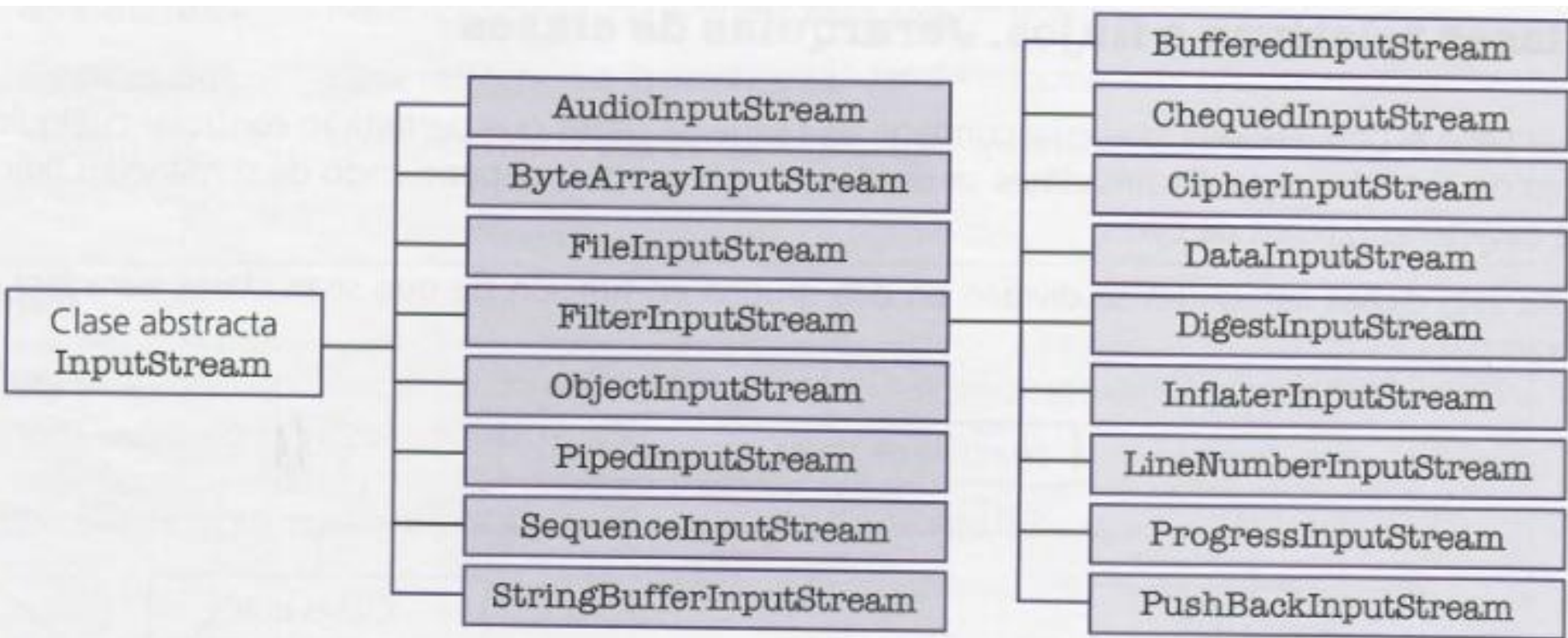


# Clase Writer





# Clase InputStream





# Class OutputStream

