一、文件流FileStream  
 byte[] byteText;  
 using (FileStream fileStream = new FileStream(fileName, FileMode.Open, FileAccess.Read, FileShare.None))  
 {  
   byteText = new byte[fileStream .Length];  
   fileStream.Read(byteText, 0, byteText.Length);  
 }

 fileStream .Close();

 二、读写文本文件：StreamReader/StreamWrite  
 FileStream fileStream = new FileStream(fileName, FileMode.Open, FileAccess.Read, FileShare.None);  
 using (StreamReader streamReader = new StreamReader(fileStream))  
 {  
   while (streamReader.Peek() >= 0)  //没有可用字符，返回-1  
   {  
    Console.WriteLine(streamReader.ReadLine());  
   }  
 }  
 fileStream .Close();

 三、二进制流：BinaryReader/BinaryWriter  
 FileStream fileStream = new FileStream(fileName, FileMode.Open, FileAccess.Read, FileShare.None);  
 using(BinaryReader binaryReader = new BinaryReader(fileStream ))  
 {  
   int length = binaryReader.Read(buff, 0, buff.Length);  
 }  
 fileStream.Close();

 四、网络流：NetworkStream  
 using(NetworkStream networkStream = new NetworkStream(sock))  
 {  
   networkStream.Write(buff, 0, buff.Length);  //将buff发送到网络  
 }

 五、缓冲流：BufferedStream  
 内存缓冲流实际上是内存中的一个字节块  
 利用缓冲可以避免操作系统频繁地到磁盘上读取数据，从而减轻了操作系统的负担。

MemoryStream memStream=new MemoryStream();

BufferedStream bufStream=new BufferedStream(memStream);

六、内存流：MemoryStream  
 一个无缓冲流，它所封装的数据直接放在内存中，因此可以用于快速临时存储、进程间传递信息等。

MemoryStream memStream=new MemoryStream();