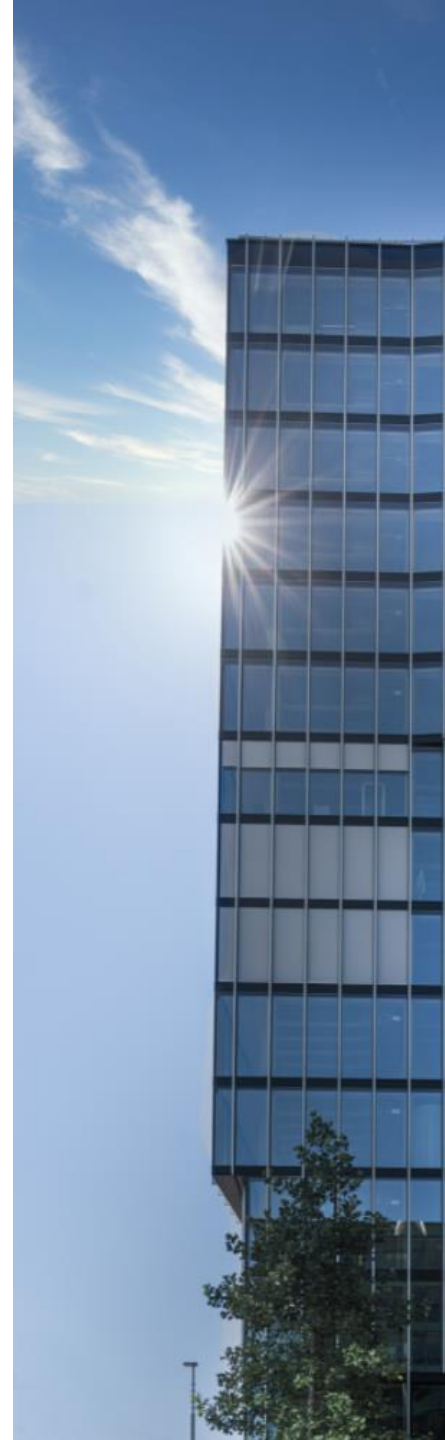


C# in Action

Socket Kommunikation

Streams

Roger Diehl



Hinweis

Für die Modulendprüfung sind die Inhalte der Unterlagen relevant.
Diese Folien sind eine Zusammenfassung der Unterlagen:

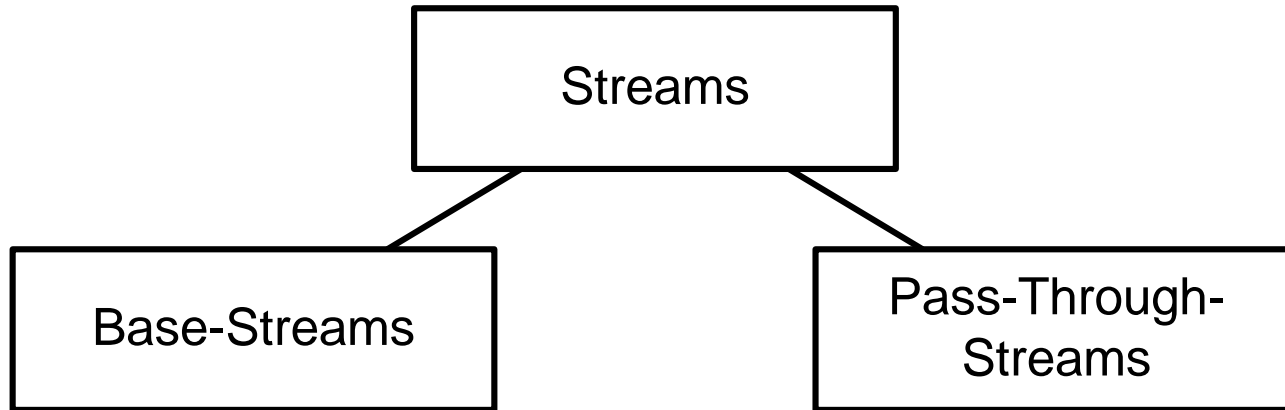
C# in Action, Teil 2 – Parallele und Verteilte Programmierung

Ein- und Ausgabe-Streams

Streams können drei elementare Operationen ausführen:

- Dateninformationen in einen Stream schreiben
 - Nach welcher Art das geschieht, bestimmt der Typ des Streams
 - Es werden Bytes geschrieben
- Dateninformationen aus einen Stream lesen
 - Es werden Bytes gelesen
 - Das Ziel kann unterschiedlich sein: Die gelesenen Bytes können Variablen oder Arrays zugewiesen werden
- Wahlfreier Zugriff auf Dateninformationen in einen Stream
 - Nicht immer ist es erforderlich, den Datenstrom vom ersten bis zum letzten Byte auszuwerten

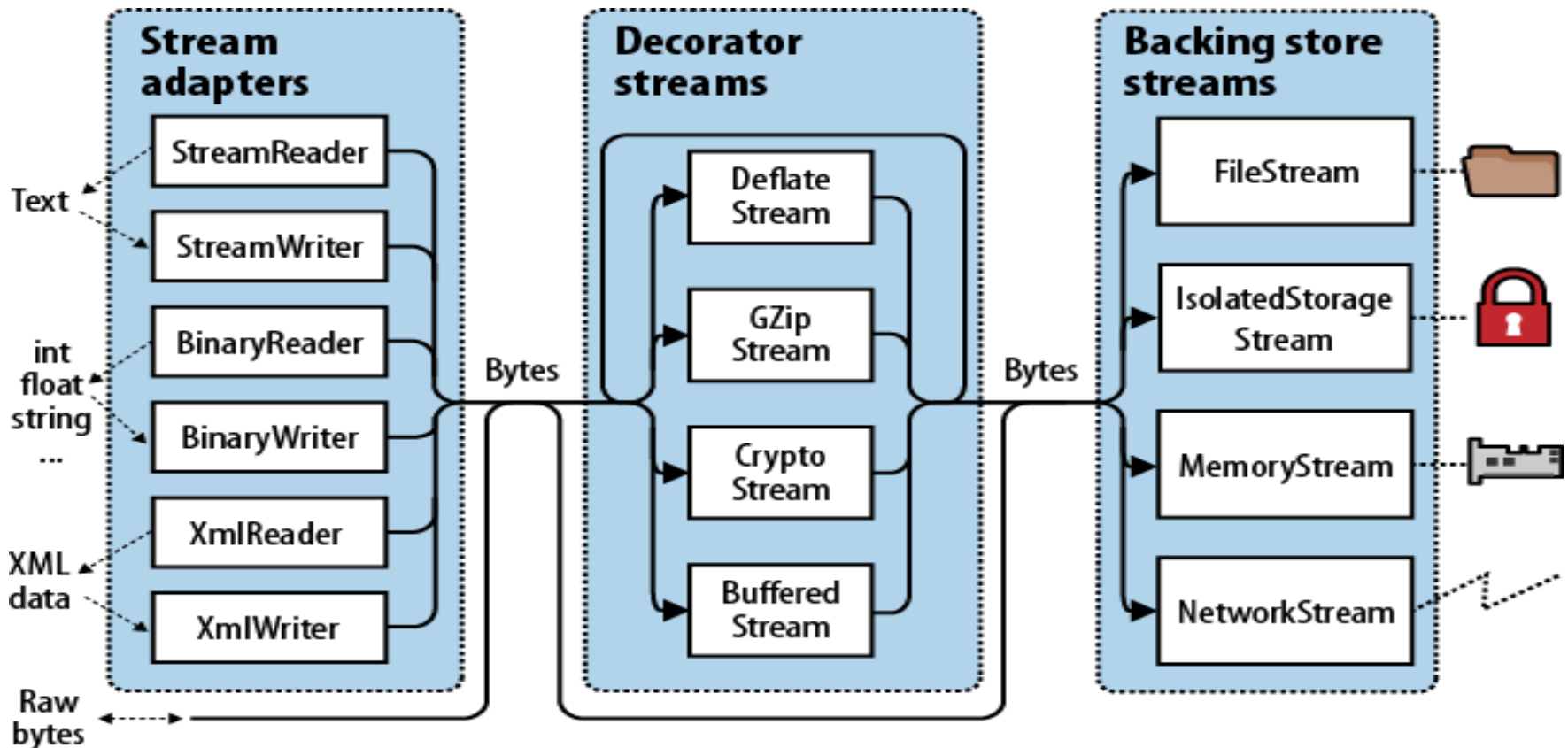
Typen von Streams



- **Base-Streams**, die direkt aus einem Strom Daten lesen oder in diesen hineinschreiben
- **Pass-Through-Streams** ergänzen einen Base-Stream um spezielle Funktionalitäten

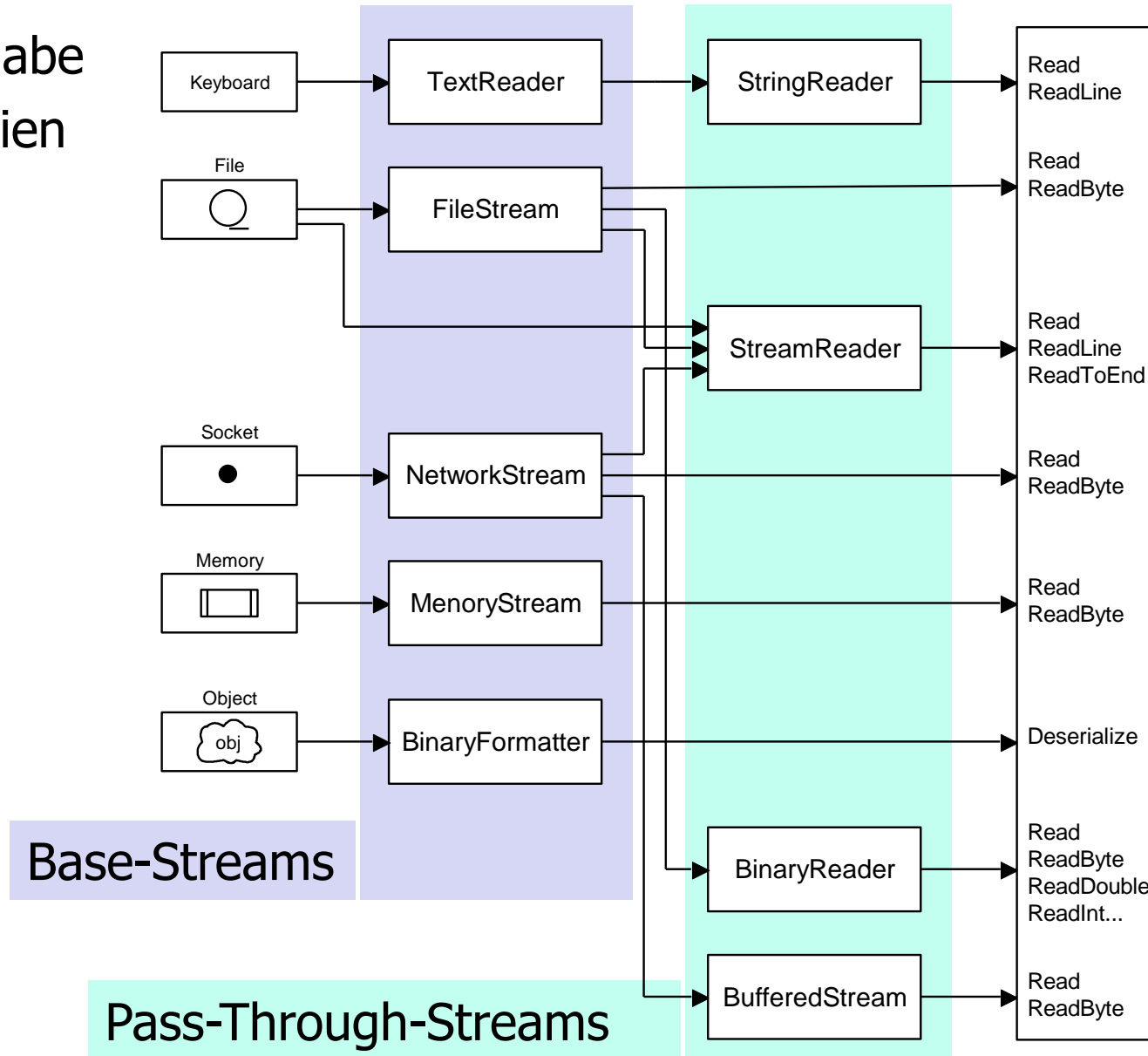
Stream Architektur

- Die Stream-Klassen implementieren sequentielle Ein-/Ausgabe auf verschiedenen Datenquellen und -senken.
 - using System.IO;



Auswahl von Input Streams

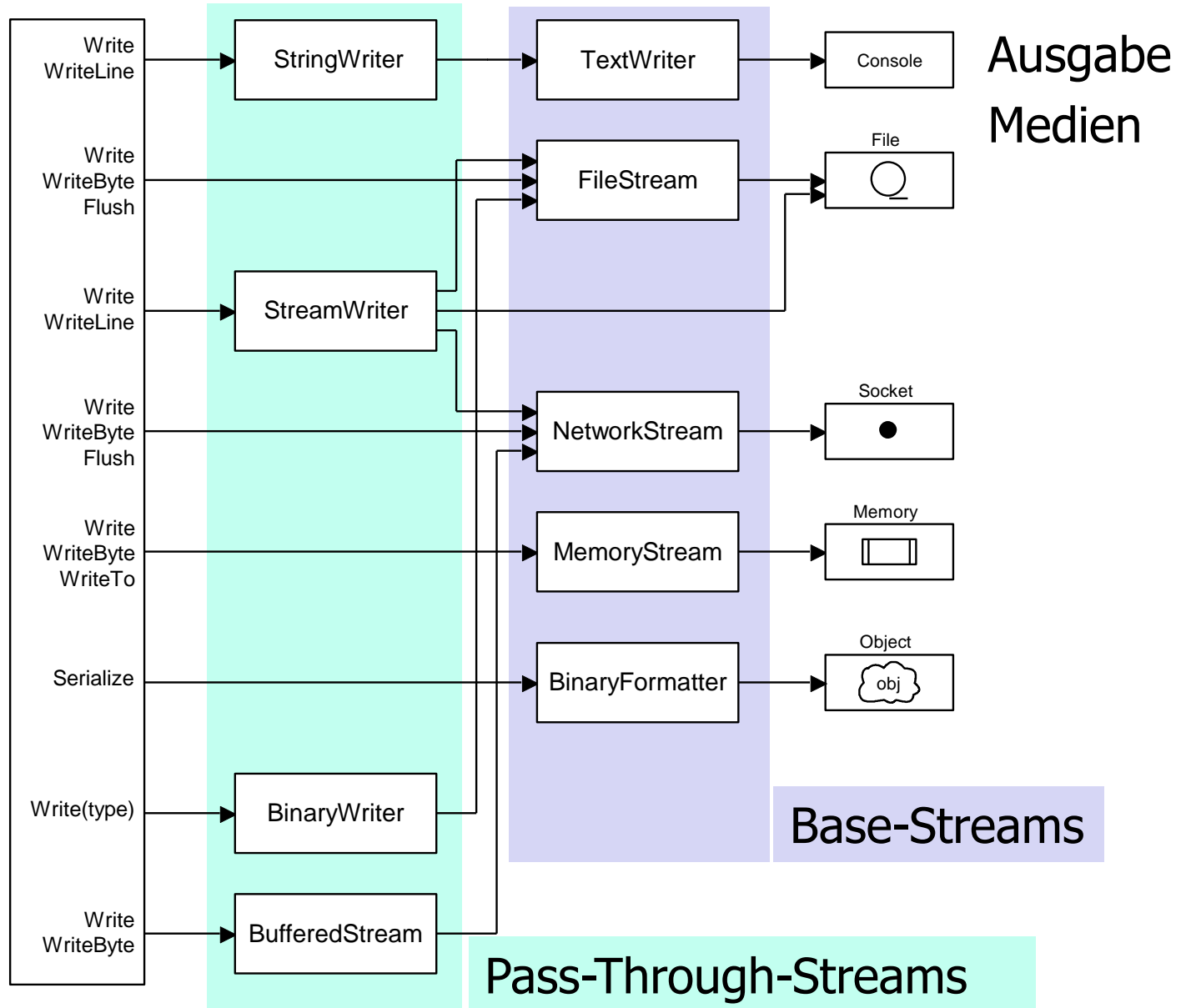
Eingabe
Medien



Programm

Auswahl von Output Streams

Programm



Fragen?