

Lenguajes de Programación 2

Archivos, Flujos y Persistencia de Objetos



PUCP

Manejo de Binarios : Escritura

```
[Serializable] class Direccion { ... }  
[Serializable] class Persona { ... }  
...  
FileStream Output = new FileStream(Nombre,  
    FileMode.Create, FileAccess.Write);  
BinaryFormatter Formateador = new BinaryFormatter();  
Persona[] ListaPersonas = {new Persona(...), ...};  
foreach(Persona p in ListaPersonas)  
    Formateador.Serialize(Output, p);  
Output.Close();
```

Manejo de Binarios : Lectura

```
[Serializable] class Direccion { ... }  
[Serializable] class Persona { ... }  
...  
FileStream Input = new FileStream(Nombre,  
    FileMode.Open, FileAccess.Read);  
BinaryFormatter Formateador = new BinaryFormatter();  
while(true) {  
    Persona p;  
    try { p = (Persona)Formateador.Deserialize(Input); }  
    catch(SerializationException){ break; }  
    Console.WriteLine("Persona : " + p);  
}  
Input.Close();
```

Manejo de Binarios: Escritura

```
class Direccion implements Serializable { ... }  
class Persona implements Serializable { ... }  
...  
ObjectOutputStream Escritor = new ObjectOutputStream(  
    new BufferedOutputStream(new FileOutputStream(Nombre)));  
Persona[] ListaPersonas = {new Persona(...), ...};  
for(int i = 0; i < ListaPersonas.length; i++)  
    Escritor.writeObject( ListaPersonas[i] );  
Escritor.close();
```

Manejo de Binarios: Lectura

```
class Direccion implements Serializable { ... }
class Persona implements Serializable { ... }
...
ObjectInputStream Lector = new ObjectInputStream(
    new BufferedInputStream(new FileInputStream(Nombre)));
while(true) {
    Persona p;
    try { p = (Persona)Lector.readObject(); }
    catch(EOFException ex){ break; }
    System.out.println("Persona : " + p);
}
Lector.close();
```