

I/O (STRUMIENIE, PLIKI, ...)

ZAGADNIENIA:

- pakiet java.io,
- strumienie bajtowe,
- strumienie znakowe,
- strumienie binarne i serializacja,
- operacje na plikach.

MATERIAŁY:

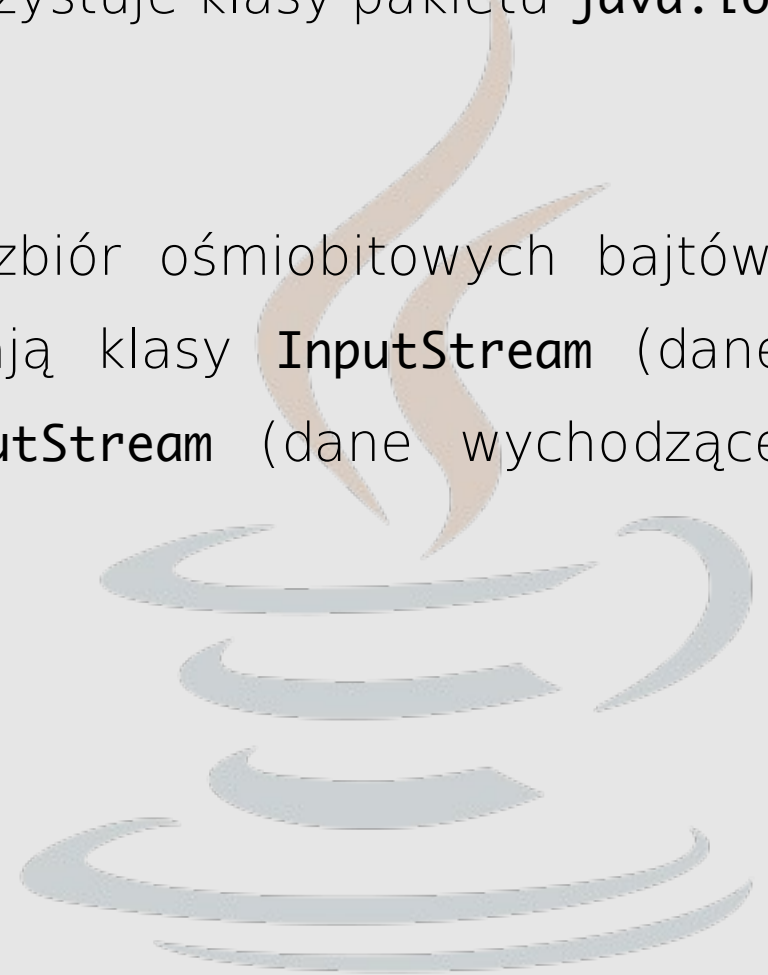
<http://docs.oracle.com/javase/tutorial/essential/io/>



STRUMIENIE BAJTOWE

Większość operacji wejścia/wyjścia wykorzystuje klasy pakietu **java.io**.

Strumienie bajtowe traktują dane jak zbiór ośmiobitowych bajtów. Wszystkie strumienie bajtowe rozszerzają klasy **InputStream** (dane przychodzące do programu) lub **OutputStream** (dane wychodzące z programu).



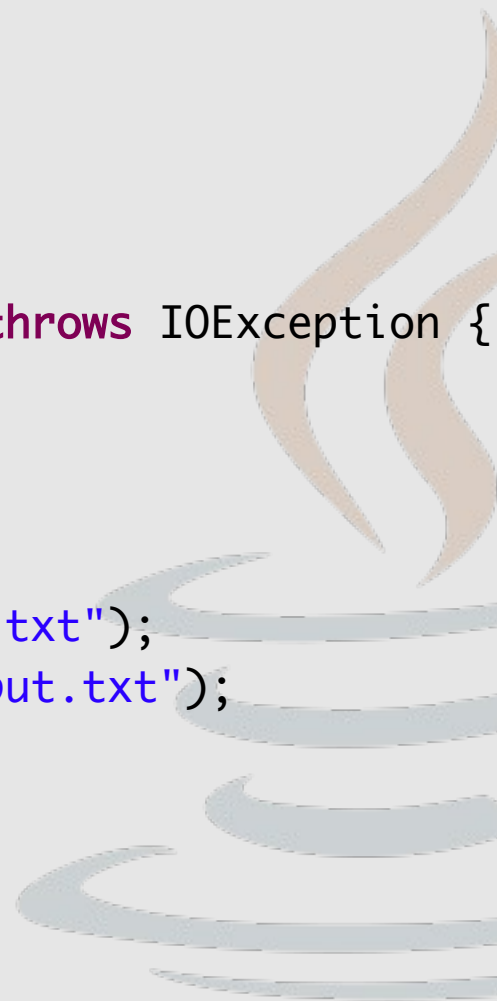
STRUMIENIE BAJTOWE

```
import java.io.FileInputStream;
import java.io.FileOutputStream;
import java.io.IOException;

public class CopyBytes {
    public static void main(String[] args) throws IOException {

        FileInputStream in = null;
        FileOutputStream out = null;
        try {
            in = new FileInputStream("input.txt");
            out = new FileOutputStream("output.txt");
            int c;

            while ((c = in.read()) != -1) {
                out.write(c);
            }
        }
```



STRUMIENIE BAJTOWE

```
    } finally {  
        if (in != null) {  
            in.close();  
        }  
        if (out != null) {  
            out.close();  
        }  
    }  
}
```

Strumienie zawsze należy zamykać!

Strumienie bajtowe reprezentują “niskopoziomowy” dostęp do danych. Dlatego w konkretnych sytuacjach warto je zastąpić przez bardziej specjalistyczne rodzaje strumieni.



STRUMIENIE ZNAKOWE

Strumienie znakowe automatycznie konwertują dane tekstowe do formatu Unicode (stosowanego natywnie w Javie). Konwersja jest dokonywana w oparciu o ustawienia regionalne komputera, na którym uruchomiono JVM (Wirtualną Maszynę Javy), lub jest sterowana "ręcznie" przez programistę.

Strumienie znakowe rozszerzają klasy **Reader** (dane przychodzące do programu) lub **Writer** (dane wychodzące z programu).

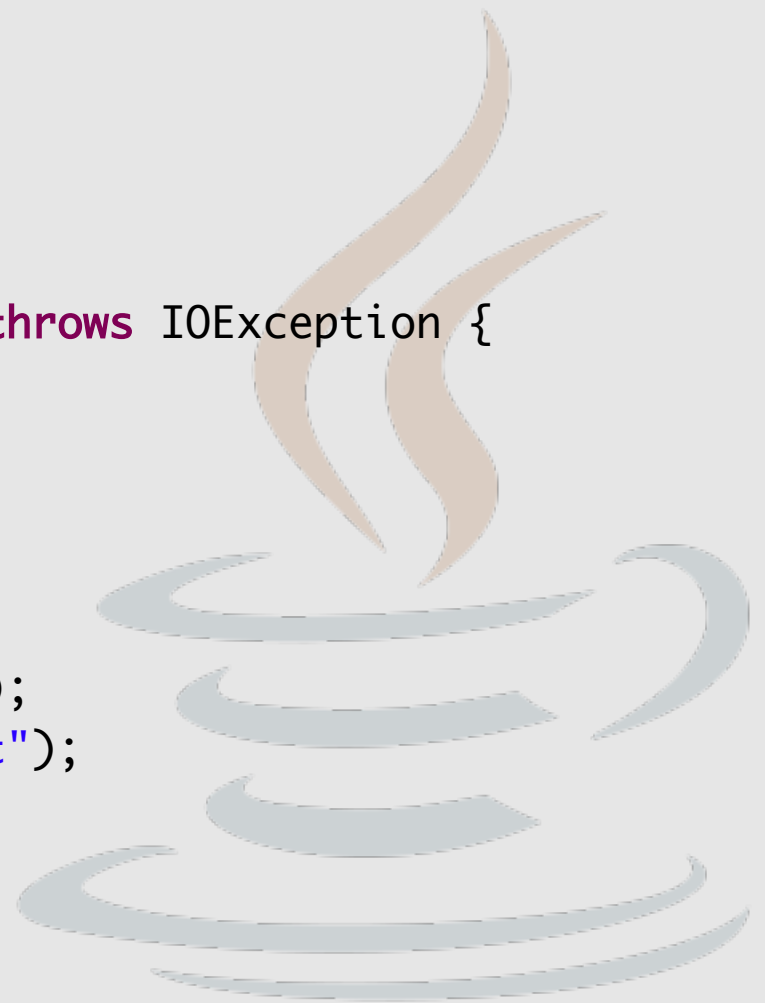
STRUMIENIE ZNAKOWE

```
import java.io.FileReader;
import java.io.FileWriter;
import java.io.IOException;

public class CopyCharacters {
    public static void main(String[] args) throws IOException {

        FileReader in = null;
        FileWriter out = null;

        try {
            in = new FileReader("input.txt");
            out = new FileWriter("output.txt");
            int c;
            while ((c = in.read()) != -1) {
                out.write(c);
            }
        }
```



STRUMIENIE ZNAKOWE

```
} finally {  
    if (in != null) {  
        in.close();  
    }  
    if (out != null) {  
        out.close();  
    }  
}  
}  
}
```

Strumienie znakowe wykorzystują do komunikacji strumienie bajtowe, a same zajmują się konwersją danych.



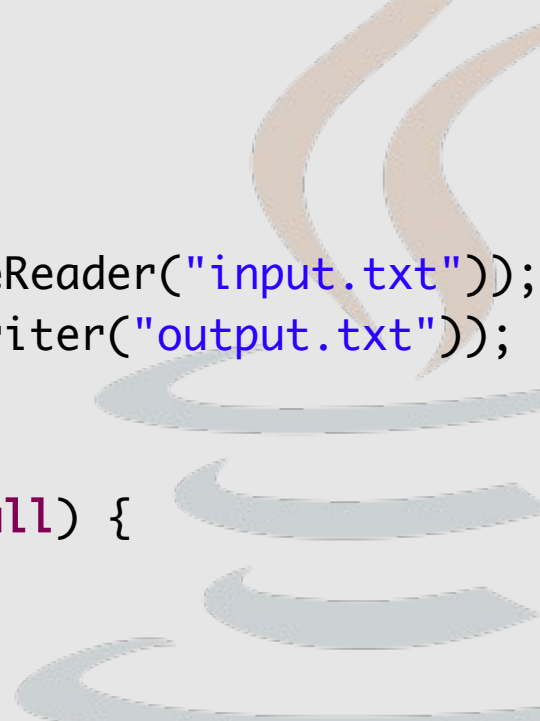
STRUMIENIE BUFOROWANE

Strumienie znakowe buforowane umożliwiają odczytywanie tekstu linia po linii:

```
BufferedReader in = null;
PrintWriter out = null;

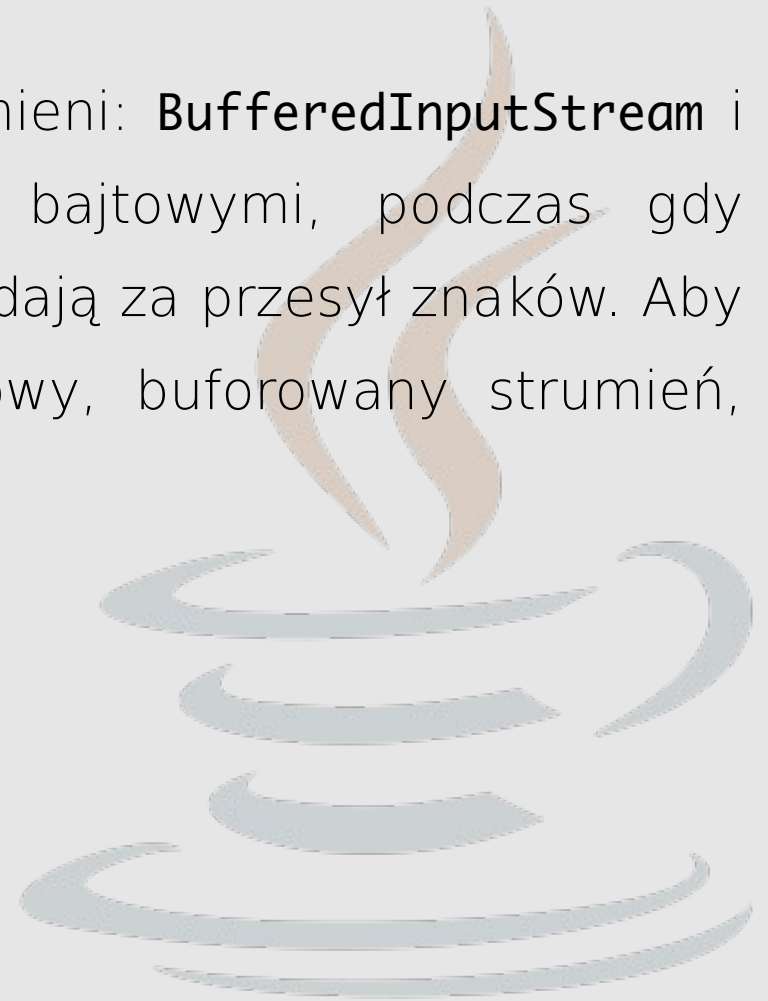
try {
    in = new BufferedReader(new FileReader("input.txt"));
    out = new PrintWriter(new FileWriter("output.txt"));

    String l;
    while ((l = in.readLine()) != null) {
        out.println(l);
    }
} catch {... }
```



STRUMIENIE BUFOROWANE

Istnieją cztery klasy buforowanych strumieni: **BufferedInputStream** i **BufferedOutputStream** są strumieniami bajtowymi, podczas gdy **BufferedReader** i **BufferedWriter** odpowiadają za przesył znaków. Aby wymusić zapis danych poprzez wyjściowy, buforowany strumień, można użyć metody **flush()**.



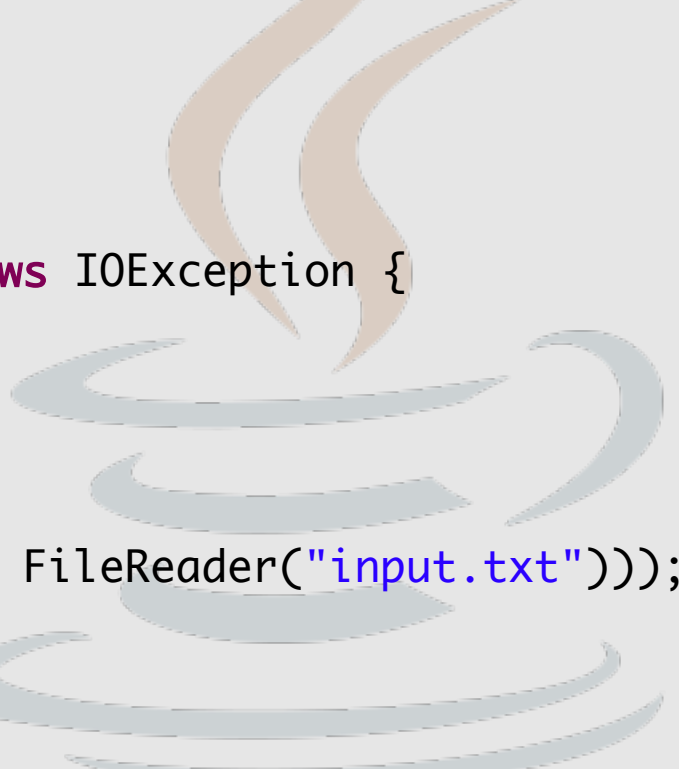
SKANOWANIE

Scanner pozwala na przetwarzanie tokenów (domyślnie rozdzielonych przez `Character.isWhitespace(char c)`):

```
import java.io.*;
import java.util.Scanner;

public class ScanXan {
    public static void main(String[] args) throws IOException {

        Scanner s = null;
        try {
            s = new Scanner(new BufferedReader(
                                                                    new FileReader("input.txt")));
            while (s.hasNext()) {
                System.out.println(s.next());
            }
        }
```



SKANOWANIE

```
    } finally {  
        if (s != null) {  
            s.close();  
        }  
    }  
}
```

Obiekt należy zamknąć ze względu na strumień, z którym jest związany. Aby zmienić zachowanie obiektu Scanner, można skorzystać z metody: **useDelimiter()**. Przykładowo **s.useDelimiter(",\\s*");** zmienia znak rozdzielający na przecinek po którym następuje dowolna liczba "białych spacji".

FORMATOWANIE

Wyjściowe strumienie znakowe umożliwiają podstawowe formatowanie danych za pomocą kilku odmian metody `print()` i `format()`.

```
double d = 2.0;
double s = Math.sqrt(2.0);
System.out.println("Pierwiastek z " + d + " to " + s + ".");
Pierwiastek z 2.0 to 1.4142135623730951
```

```
System.out.format("Pierwiastek z %f to %.4f\n", d, s);
Pierwiastek z 2,000000 to 1,4142
```

```
System.out.format(Locale.US, "Pierwiastek z %.1f to %.4f\n", d, s);
System.out.printf(Locale.US, "Pierwiastek z %.1f to %.4f\n", d, s);
Pierwiastek z 2.0 to 1.4142
```

Opis wszystkich możliwości formatowania jest opisany w dokumentacji klasy `java.util.Formatter`.

METODY WIELOARGUMENTOWE

```
public static void multiint(int... ints){  
    for (int i=0; i<ints.length; i++)  
        System.out.println(ints[i]);  
    System.out.println();  
    for(int i: ints)  
        System.out.println(i);  
}
```

```
public static void main(String[] args){  
    multiint(123,34,65,76,44,11,0);  
    multiint();  
    multiint(12, 28);  
}
```



ZASOBY I LOKALIZACJA

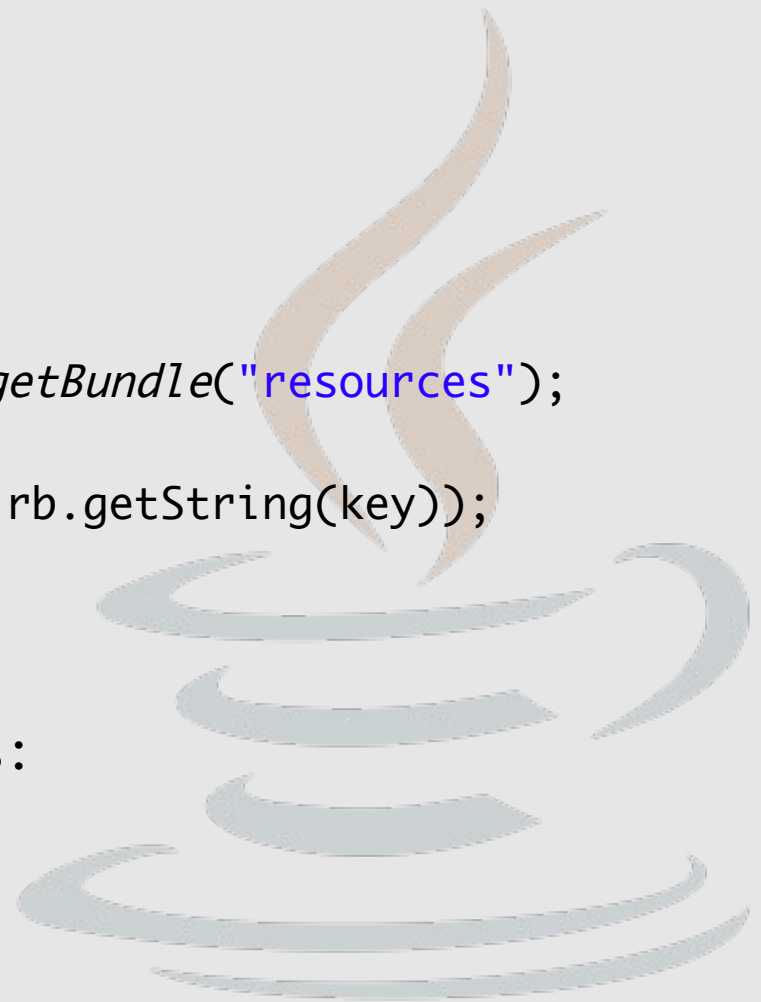
```
import java.util.Locale;
import java.util.ResourceBundle;

public class LocalizationExample {

    public static void main(String[] args){
        ResourceBundle rb = ResourceBundle.getBundle("resources");
        for(String key: rb.keySet())
            System.out.println(key + ": " + rb.getString(key));
    }
}
```

Przykładowy plik `resources_pl.properties`:

```
KeyHello=witaj
KeyWorld=\u015bwiat
KeyKey=klucz
```



ZASOBY I LOKALIZACJA

Statyczna metoda `getBundle("resources")` jest równoważna wywołaniu `getBundle("resources", Locale.getDefault(), this.getClass().getClassLoader())`.

i za pomocą bieżącego `ClassLoader`a poszukuje pliku o nazwie:

`baseName + "_" + language + "_" + script + "_" + country + "_" + variant + ".properties"`

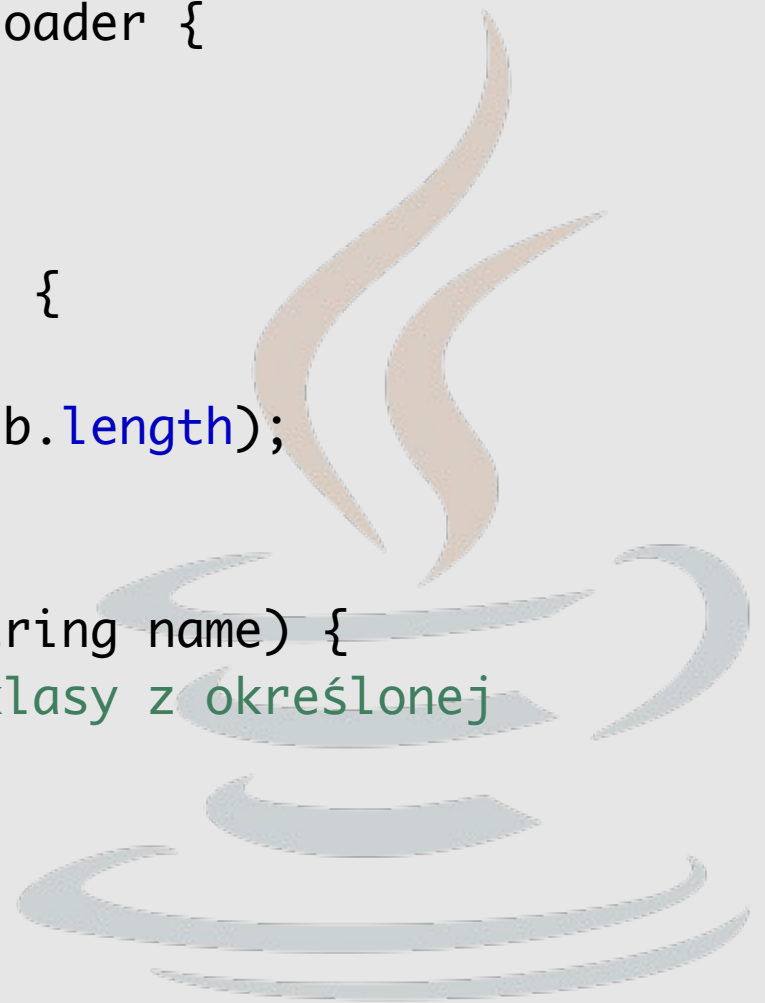
Konkretna nazwa pliku jest ustalana na podstawie ustawień regionalnych systemu operacyjnego (`Locale.getDefault()`), np. `resources_en_US_WINDOWS_VISTA.properties`. Metoda ta wczytuje pary (klucz, wartość). Dzięki temu można łatwo dostosować komunikaty, używane przez program do użytkownika.

CLASS LOADER

```
class NetworkClassLoader extends ClassLoader {
    String host;
    int port;

    public Class findClass(String name) {
        byte[] b = loadClassData(name);
        return defineClass(name, b, 0, b.length);
    }

    private byte[] loadClassData(String name) {
        // wczytywanie bytecode'u klasy z określonej
        // lokalizacji sieciowej
        . . .
    }
}
```



STRUMIENIE BINARNE

Strumienie binarne pozwalają efektywniej zarządzać zasobami. Istnieją dwa podstawowe rodzaje strumieni:

- strumienie danych: `DataInputStream` i `DataOutputStream`:

```
DataOutputStream das = new DataOutputStream(System.out);  
das.writeDouble(123.12);  
das.writeUTF("Grzegorz\u00f3\u0142ka");  
das.writeInt(12345);  
das.close();
```

- strumienie obiektowe: `ObjectInputStream` i `ObjectOutputStream`:

```
ObjectOutputStream oos = new ObjectOutputStream(System.out);  
oos.writeObject("Grzegorz\u00f3\u0142ka");  
oos.close();
```

SERIALIZACJA

Podstawowym zastosowaniem strumieni obiektowych jest serializacja. Klasa wspierająca serializację musi implementować interfejs **Serializable**. Jeśli obiekty tej klasy wymagają specjalnego traktowania podczas serializacji należy zaimplementować metody:

```
private void writeObject(java.io.ObjectOutputStream out)  
    throws IOException;  
  
private void readObject(java.io.ObjectInputStream in)  
    throws IOException, ClassNotFoundException;
```

SERIALIZACJA

```
public class SerialisationTest implements Serializable{
    public int id;
    public String name;


    public SerialisationTest(int i, String s){
        this.id = i;
        this.name = s;
    }

    public static void main(String[] args) throws FileNotFoundException,
        IOException, ClassNotFoundException{

        SerialisationTest st1 = new SerialisationTest(7, "Ala");

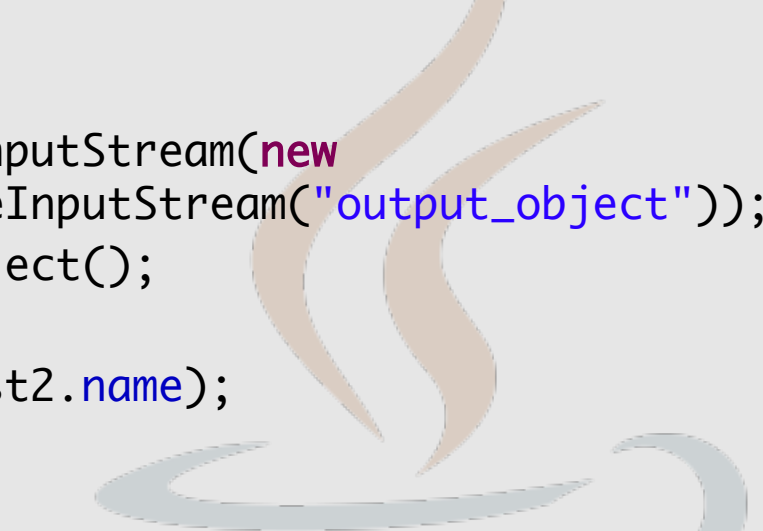
        ObjectOutputStream oos = new ObjectOutputStream(
            new FileOutputStream("output_object"));

        oos.writeObject(st1);
        oos.close();
    }
}
```



SERIALIZACJA

```
SerialisationTest st2;  
  
ObjectInputStream ois = new ObjectInputStream(new  
                                FileInputStream("output_object"));  
st2 = (SerialisationTest)ois.readObject();  
ois.close();  
System.out.println(st2.id + "\t" + st2.name);  
}  
}
```

A large, faint watermark of the Java logo is visible on the right side of the slide. It consists of a stylized blue cup with three wavy lines representing steam rising from it.

Dla obiektów typu JavaBeans istnieje także możliwość serializacji tekstowej (do plików w formacie XML) z wykorzystaniem klas **XMLEncoder** i **XMLDecoder**.

DZIĘKUJĘ ZA UWAGĘ