

Archivos . Files

tipo de
dato Para
manejar memoria
no volátil

NO USAR
STRING EN ARCHIVOS
(usan vector de chars)

de texto \neq txt \Rightarrow SSL

\hookrightarrow posee únicamente caracteres codificados en ascii.

int x = 208;

Si lo guardo de texto \Rightarrow se convierte de C-2 a ascii y luego se guarda

208 \Rightarrow "208"
C-2 ascii

AYEN

binarios o de
acceso aleatorio

int (C-2)		int (C-2)
208	\longrightarrow	208
lo guarda como está en memoria		
float		float
27.3	\longrightarrow	27.3

VARIABLE DE TIPO ARCHIVO

FILE * identifier;

FILE * f1;

FILE * f2, f3;

Subprogramas básicos
para manejo de archivos:

- fopen: Ya declarada la variable, esta función la asocia con un archivo físico (le da un valor).

Además establece el modo de apertura:

archivos binarios {

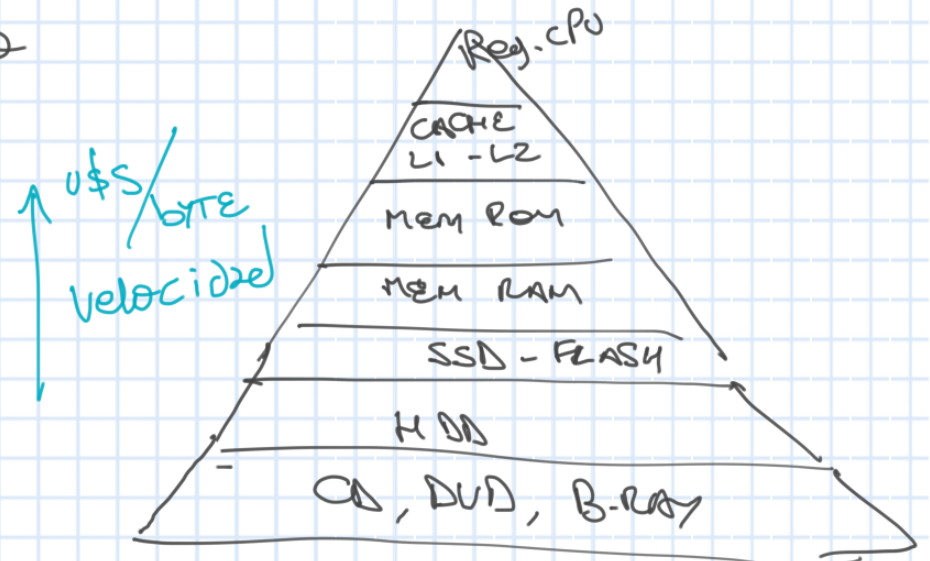
- wb: write binary
- rb: read binary
- rb+: read & write binary
- wb+: read & write binary (crea si A)
- ab: append binary

w o wr

r o r+

a o a+

Para archivos de texto



Ejemplo

```
f1 = fopen("c:\\Escritorio\\mitoto.bmp", "rb");  
f2 = fopen("otroarchivo.data", "wb");
```

Si No Se
Puede Hacer
el fopen
devuelve
NULL

```
if (id != NULL)  
{  
    // OK  
}  
else  
{  
    error  
}
```

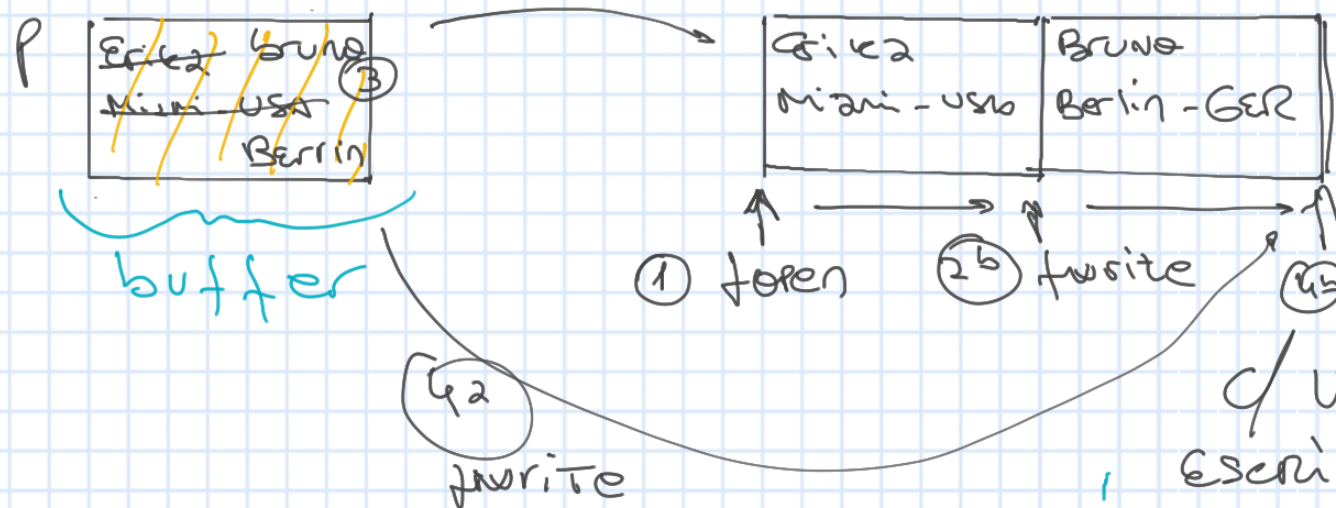
- `fclose`: Cierra un archivo abierto previamente
- `fread`
- `fwrite`
- `fseek`: Para desplazarse en el archivo desde un punto de referencia,
- `ftell`: indica el nro de byte donde está actualmente el cursor.

`SEEK_SET`: desde el comienzo

`SEEK_CUR`: desde donde está actualmente el cursor

`SEEK_END`: desde el fin del archivo

Ejemplo en clase: (2a) + write



+read

