

Manipulando arquivos texto - Parte I

Mário Leite

...

Embora a maioria dos programas que acessam arquivos seja feita em bancos de dados, em SGBDs, a manipulação de arquivos de texto também é uma boa opção; principalmente quando se deseja acessar textos longos descritivos. Evidentemente, tudo começa pelo acesso ao arquivo: criação/abertura; e para isto é necessário acessar o local onde se encontra o arquivo (se dele já existe) ou o local onde ele será criado (se ainda não existe). Então, o elemento fundamental em quaisquer destes casos é a chamada “*string de conexão*”, que é dada por uma *string* literal ou variável do tipo *string* que contenha esse local. Considere, por exemplo, o arquivo de texto “ArqX.txt” que esteja no seguinte caminho; “D:\Livros\Livro10\Dados”. Então a *string* de acesso poderá ser definida de dois modos diferentes, fazendo a codificação em C#:

```
"D:\\Livros\\Livro10\\Dados.txt"
ou
@"D:\Livros\Livro10\Dados\ArqX.txt"
```

Observe no segundo modo que, para escrever o caminho completo tal como estamos acostumados, com apenas uma contrabarra (\) separando *drive*, pastas e arquivo, é preciso colocar o operador arroba @ antes do caminho. Sem este operador a separação deve ser feita com duas contrabarras (\\), como exige a linguagem C#. O caractere de escape (\) indica que o caractere \ que o sucede faz parte da *string*, mas, se quiser que as aspas façam parte da *string* deve ser usado \". Usando @ só precisamos de apenas um deste símbolo pois, ele indica que TODOS os que o segue fazem parte da *string*. Por exemplo, para criar o arquivo “ArqX.txt” no caminho: D:\Livros\Livro10\Dados, clicando no botão *button1* de um formulário *Windows Form*, o código necessário pode ser o seguinte:

```
private void button1_Click(object sender, EventArgs e)
{
    StreamWriter objArqX = new
    StreamWriter(@"D:\Livros\livro10\Dados\ArqX.txt");
}
```

Outro modo de fazer é criar uma variável que armazena a *string* do caminho completo.

```
private void button1_Click(object sender, EventArgs e)
{
    string caminho = "D:\Livros\Livro10\Dados\ArqX.txt"
    StreamWriter objArqX = new StreamWriter(caminho);
}
```

A classe **StreamWriter**, que permite a criação de arquivos texto, pertence ao *namespace* **System.IO**.

A **figura 1** mostra a aplicação em tempo de execução (rodando); a **figura 2a** exhibe a pasta D:\Livros\Livro10\Dados, mostrando os arquivos desta pasta, ainda sem o arquivo-texto de texto a ser criado. A **figura 2.b** exhibe esta mesma pasta, agora com o arquivo **ArqX.txt** criado com um *click* no botão da **figura 1**.

Continua na Parte II

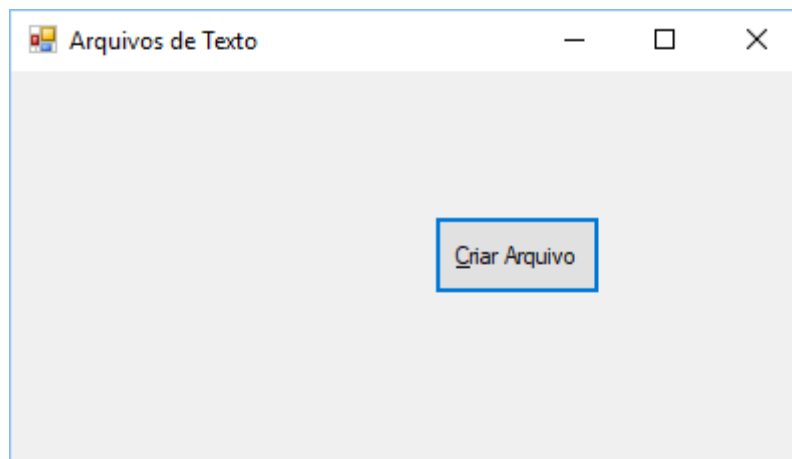


Figura 1 - Aplicação de criação do arquivo ArqX.txt rodando

> CópiaE (D:) > Livros > Livro10 > Dados >

Nome	Data de modificaç...	Tipo	Tamanho
A – E (6)			
banco7	27/02/2019 16:20	Pasta de arquivos	
Alunos.DBF	23/07/2009 15:56	Arquivo DBF	3 KB
Alunos1.DBF	23/07/2009 15:56	Arquivo DBF	1 KB
Alunos2.DBF	23/07/2009 15:56	Arquivo DBF	2 KB
Banco4F03.ldb	29/10/2012 16:26	Microsoft Access ...	1 KB
Banco4F03.mdb	23/07/2009 15:56	Microsoft Access ...	468 KB

Figura 2a - Pasta antes de criar o arquivo ArqX.txt

> CópiaE (D:) > Livros > Livro10 > Dados

Nome	Data de modificaç...	Tipo	Tamanho
A – E (7)			
banco7	27/02/2019 16:20	Pasta de arquivos	
Alunos.DBF	23/07/2009 15:56	Arquivo DBF	3 KB
Alunos1.DBF	23/07/2009 15:56	Arquivo DBF	1 KB
Alunos2.DBF	23/07/2009 15:56	Arquivo DBF	2 KB
Banco4F03.ldb	29/10/2012 16:26	Microsoft Access ...	1 KB
Banco4F03.mdb	23/07/2009 15:56	Microsoft Access ...	468 KB
ArqX.txt	30/11/2019 14:30	Documento de Te...	0 KB

Figura 2b - Pasta depois de criar o arquivo ArqX.txt