

Manipulando arquivos texto - Parte II

Mário Leite

...

Como foi visto na **Parte I**, a criação de arquivos de texto é muito fácil na linguagem C#; e o que permite fazer isto é a classe **StreamWriter**, definida no *namespace* **System.IO**. Nesta segunda parte, sobre “Manipulação de arquivos texto”, vamos gravar um texto no arquivo “ArqX.txt”, que foi criado na Parte I. Este texto é digitado numa *TextBox* de um formulário do tipo *Windows Form*, mostrado na **figura 1a**.

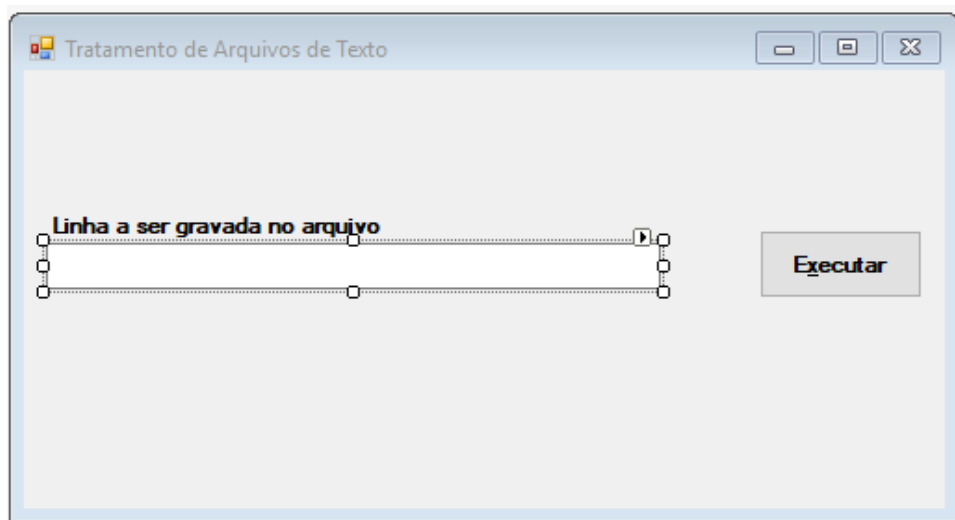


Figura 1a - Interface da aplicação em tempo de *design*

A **figura 1b** mostra a aplicação rodando (em tempo de execução) com um texto digitado na *TextBox*; o objetivo é gravar o texto no arquivo “ArqX.txt”.

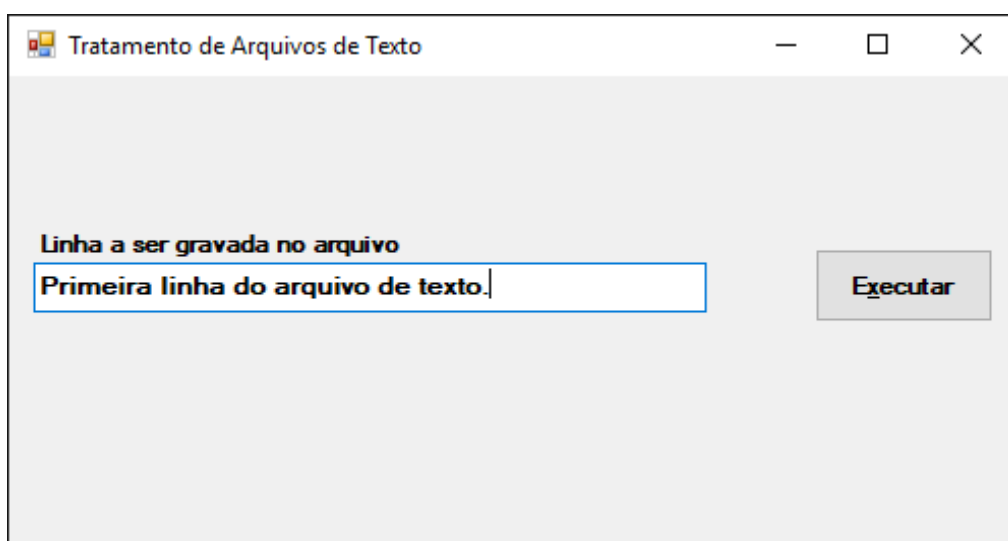


Figura 1b - Aplicação em execução

A **figura 2a** mostra a situação do arquivo “ArqX.txt” antes da execução da aplicação, e a **figura 2b** mostra este arquivo aberto no bloco de notas do Windows, exibindo o conteúdo gravado, após a execução do programa, clicando no botão [Executar] da **figura 1b**.

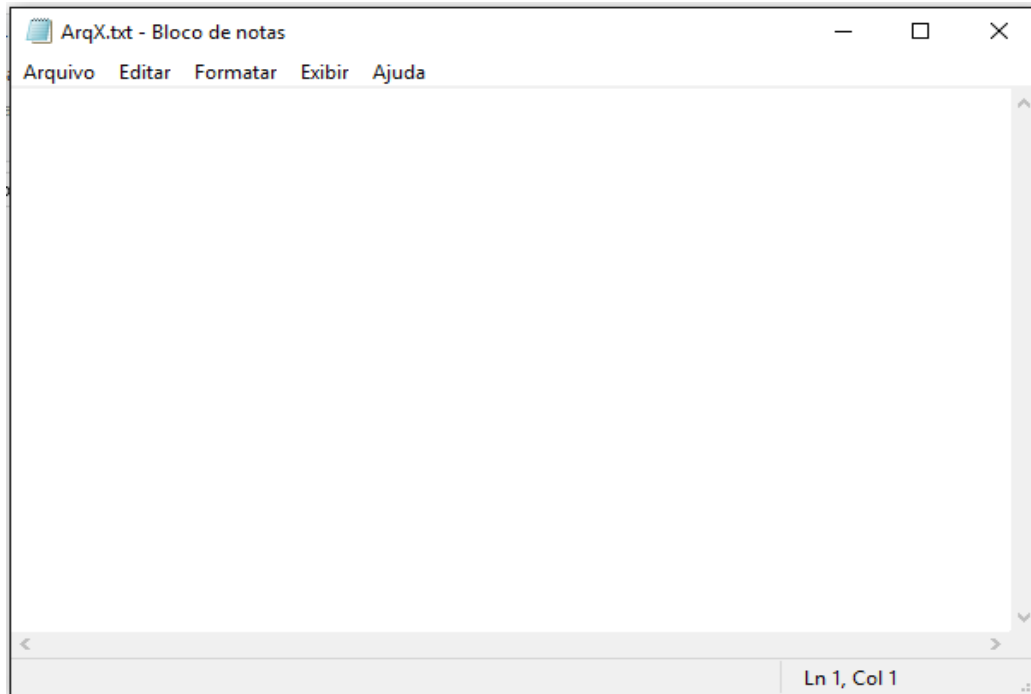


Figura 2a - O arquivo ArqX.txt sem conteúdo algum

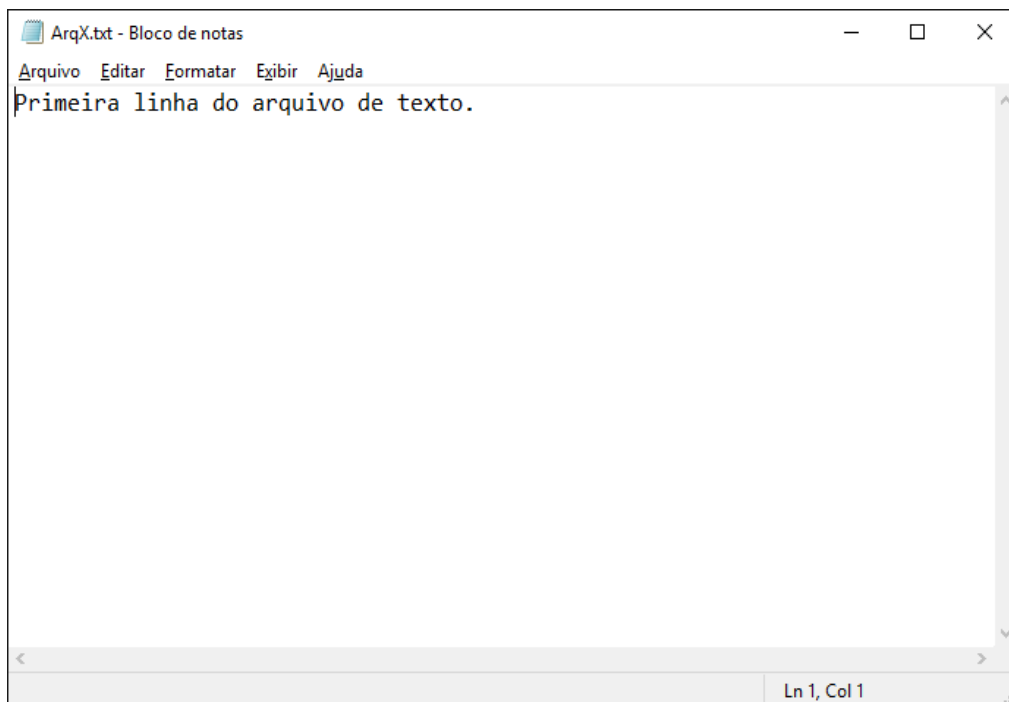


Figura 2b - O arquivo ArqX.txt contendo o texto gravado

O código a seguir é uma solução para a aplicação: evento *Click* no botão da interface da aplicação.

```
private void btnExecutar_Click_1(object sender, EventArgs e)
{
    string caminho = @"D:\Livros\Livro10\Dados\ArqX.txt";
    StreamWriter objArqX = new StreamWriter(@caminho);
    objArqX.WriteLine(txtLinha.Text); //grava a linha de texto
    txtLinha.Clear();
    txtLinha.Focus();
    objArqX.Dispose(); //fecha o arquivo
}
```

Para adquirir o *pdf/book* de meus livros sobre programação, entre em contato:
marleite@gmail com
