

Вопросы по теме Reader:

1. Расскажите про класс Reader и его подклассы.
2. Для чего нужен класс PipedReader?
3. Расскажите про класс InputStreamReader?
4. Для чего нужен класс FileReader?
5. Что вы знаете о классе BufferedReader?

Reader:

Reader — абстрактный класс, описывающий поток ввода, который работает с символами.

Имеет два конструктора:

protected Object lock;

protected Reader() { this.lock = this; } – синхронизация на объекте lock

protected Reader(Object lock) { this.lock = lock; } – синхронизация на переданном объекте

Основные методы класса (их имеют все классы наследники):

void close() – закрывает поток и освобождает ресурсы, связанные с ним;

int read() – считывает текущий символ из потока ввода и возвращает его или -1 если данных в потоке больше нет;

int read(byte[] cbuf) – считывает в буфер количество символов равное *cbuf.length*, возвращает количество прочитанных символов или -1 если данных в потоке больше нет;

int read(byte[] cbuf, int off, int len) – считывает в буфер *cbuf* количество символов *len* начиная с позиции *off*, первый прочитанный символ сохранится в *cbuf [off]*, возвращает количество прочитанных символов или -1 если данных в потоке больше нет;

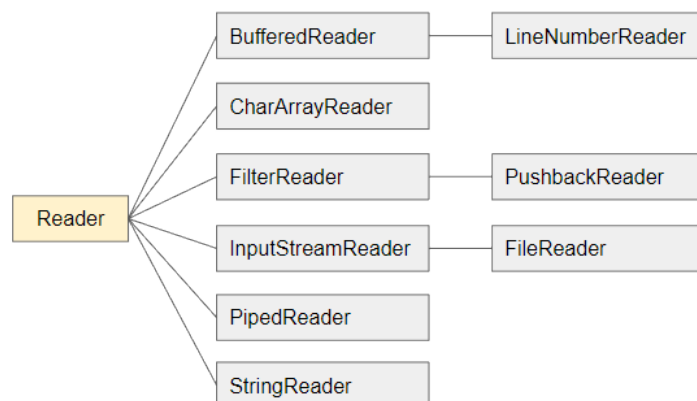
boolean ready() – сообщает, готов ли поток для чтения;

long skip(long n) – пропускает первые *n* символов из входного потока, возвращает фактическое количество пропущенных символов;

void mark(int readlimit) – отмечает текущую позицию в этом входном потоке, *readlimit* - максимальное количество символов, которое может быть прочитано до того, как позиция метки станет недействительной;

void reset() – перемещает этот поток в положение последнего вызова метода *mark()*;

boolean markSupported() – проверяет, поддерживает ли входной поток методы *mark* и *reset*.



Наследники класса Reader:

CharArrayReader — класс, использующий в качестве источника данных массив символов.

Имеет конструкторы:

CharArrayReader(char[] buf)

CharArrayReader(char[] buf, int offset, int length)

buf – массив символов, offset – с какого символа будем считывать, length – количество считываемых символов.

Пример использования:

```
char[] array = new char[]{'a', 'b', 'c', '4', '5'};
try(CharArrayReader car = new CharArrayReader(array)) {
    int data;
    while((data = car.read()) != -1) {
        char ch = (char) data;
        System.out.println(ch);
    }
}
```

Особенности:

Считывает символы из массива символов.

InputStreamReader — класс, считывающий байты и декодирующий их в символы используя указанный набор символов (кодировку).

Имеет конструкторы:

InputStreamReader(InputStream in) //использует набор символов по умолчанию

InputStreamReader(InputStream in, String charsetName)

InputStreamReader(InputStream in, Charset cs)

InputStreamReader(InputStream in, CharsetDecoder dec)

charsetName – именованный набор символов (должен поддерживаться абстрактным классом Charset), cs – набор символов, dec – декодер набора символов.

Пример использования:

```
byte[] array = new byte[]{72, 101, 108, 108, 111};
InputStream is = new ByteArrayInputStream(array);
try(InputStreamReader isr =
new InputStreamReader(is, StandardCharsets.UTF_8)) {
    int data;
    while ((data = isr.read()) != -1) {
        System.out.print((char) data);
    }
}
```

Особенности:

Чтобы обеспечить эффективное преобразование байтов в символы при вызове одного из методов `read()`, из базового потока может быть прочитано больше байтов, чем необходимо для выполнения текущей операции чтения. Для максимальной эффективности `InputStreamReader` лучше оборачивать `BufferedReader`. Имеет метод `getEncoding()`, который возвращает имя кодировки, используемое данным потоком.

FileReader — класс, предназначенный для чтения символьных файлов.

Имеет конструкторы:

`FileReader(File file)`

`FileReader(FileDescriptor fd)`

`FileReader(String fileName)`

`fdObj` — экземпляр класса `FileDescriptor` (файловый дескриптор позволяет получить доступ к файлу даже если этот файл был переименован, удален, закрыт к нему доступ).

Пример использования:

```
try (FileReader fr = new FileReader("D:\\temp.txt")) {
    int n;
    while ((n = fr.read()) != -1) {
        System.out.print((char) n);
    }
}
```

Особенности:

Конструкторы этого класса предполагают, что кодировка символов и размер символьного буфера по умолчанию являются подходящими. Чтобы указать эти значения самостоятельно, нужно создать `InputStreamReader` в `FileInputStream`. Наследуется от класса `InputStreamReader`.

FilterReader — класс, предназначенный для фильтрации, модификации или предоставления дополнительных функций для входного потока. Работает почти так же, как класс `Reader`. Он переопределяет все методы `Reader`, а эти переопределенные методы просто передают все запросы вложенному входному потоку.

```
protected Reader in;

protected FilterReader(Reader in) {
    super(in);
    this.in = in;
}
```

`in` — входной поток для фильтрации.

```
public int read() throws IOException {
    return in.read();
}
```

PushbackReader — класс, который дает возможность «отодвинуть» или «непрочитать» символы, сохраняя вытесненные символы во внутреннем буфере с помощью метода `unread()`. Наследуется от `FilterReader`.

BufferedReader — читает символы из входного потока и буферизует их, чтобы обеспечить эффективное чтение символов, массивов и строк.

Имеет конструкторы:

BufferedReader(Reader in)

BufferedReader(Reader in, int sz)

sz — размер буфера в символах.

Пример использования:

```
try(BufferedReader reader =  
new BufferedReader(new InputStreamReader(System.in))) {  
    String line = reader.readLine();  
    System.out.println(line);  
}
```

Особенности:

Наследуется от `Reader`. Предназначен для оптимизации и ускорения процесса считывания информации за счет ее передачи порциями, равными размеру буфера. Размер буфера по умолчанию — 8192 символа.

LineNumberReader — буферизованный поток ввода символов, который отслеживает номера строк. Этот класс определяет методы `setLineNumber(int)` и `getLineNumber()` для установки и получения текущего номера строки соответственно. Наследуется от класса `BufferedReader`.

StringReader — класс, использующий в качестве источника данных строку.

PipedReader — класс, предназначенный для связи отдельных потоков друг с другом внутри одной JVM. Обычно связывается `PipedReader` и `PipedWriter` и используется при многопоточном программировании. Каждый раз, когда данные записываются в `PipedWriter`, они автоматически появляются в `PipedReader`.