

### Вопросы по теме Reader:

1. Расскажите про класс Reader и его подклассы.
2. Какая разница между PrintWrite и PrintStream?
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.

Основные методы класса (их имеют все классы наследники):

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

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

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

*int read(byte[] cbuf, int off, int len)* — считывает в буфер *cbuf* количество байт *len* начиная с позиции *off*, первый прочитанный байт сохранится в *cbuf[off]*, возвращает количество прочитанных байт 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.

#### Имеет конструкторы:

*InputStreamReader(InputStream in)*

*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*.

**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 байтового 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 используются при многопоточном программировании. Каждый раз, когда данные записываются в `PipedWriter`, они автоматически появляются в `PipedReader`.