

Вопросы по теме InputStream:

1. Расскажите про класс InputStream и его подклассы.
2. Для чего нужен класс BufferedInputStream?
3. Расскажите про класс FileInputStream.
4. Для чего нужен класс ObjectInputStream?

InputStream:

InputStream – абстрактный класс, описывающий поток ввода, который работает с байтами.

Основные методы класса (их имеют все классы наследники):

int available() – возвращает количество байт, которое можно прочитать из входного потока;

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

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

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

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

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

Наследники класса InputStream:

ByteArrayInputStream – класс, использующий в качестве источника данных массив байтов. Имеет конструкторы:

ByteArrayInputStream(byte[] buf)

ByteArrayInputStream(byte[] buf, int offset, int length)

buf – массив байтов, *offset* – с какого байта будем считывать, *length* – количество считываемых символов.

Пример использования:

```
byte[] array = new byte[]{1, 2, 3, 4, 5};
ByteArrayInputStream bais = new ByteArrayInputStream(array)
int data;
while ((data = bais.read()) != -1) {
    System.out.println(data);
}
```

Особенности:

Можно не вызывать метод *close()*, в этом классе он не имеет эффекта.

FileInputStream – класс, использующий в качестве источника данных файл.

Имеет конструкторы:

FileInputStream(File file)

FileInputStream(FileDescriptor fdObj)

FileInputStream(String name)

Пример использования:

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

Особенности:

Предназначен для считывания байт, для считывания символов лучше использовать другие классы.

FilterInputStream – класс, предназначенный для фильтрации, модификации или предоставления дополнительных функций для входного потока. Работает почти так же, как класс **InputStream**. Он переопределяет все методы **InputStream**, а эти переопределенные методы просто передают все запросы вложенному входному потоку.

```
protected volatile InputStream in;

protected FilterInputStream(InputStream in) {
    this.in = in;
}
```

in – входной поток для фильтрации.

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

DataInputStream – класс, считывающий из входного потока данные примитивных типов.

Имеет конструкторы:

DataInputStream(InputStream in)

Пример использования:

```
byte[] array = new byte[]{1, 2, 3, 4, 5};
ByteArrayInputStream bais = new ByteArrayInputStream(array);
try (DataInputStream dis = new DataInputStream(bais)) {
    byte data;
    while (dis.available() > 0) {
        data = dis.readByte();
        System.out.println(data);
    }
}
```

Особенности:

Наследуется от `FilterInputStream`. Для записи каждого примитивного типа существует свой метод (`readInt()`, `readChar()` и т.д.). Метод `readLine()` является устаревшим и не рекомендуется к использования, т. к. неверно преобразует байты в символы. Для чтения строк рекомендуется использовать `BufferedReader.readLine()`.

BufferedInputStream - накапливает вводимые данные в специальном буфере без постоянного обращения к устройству ввода.

Имеет конструкторы:

`BufferedInputStream(InputStream inputStream)`

`BufferedInputStream(InputStream inputStream, int bufSize)`

`bufSize` — размер буфера в байтах.

Пример использования:

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

Особенности:

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

ObjectInputStream — класс, предназначенный для чтения сериализованных данных.

Имеет конструкторы:

`ObjectInputStream()` конструктор для классов, переопределяющих `ObjectInputStream`

`ObjectInputStream(InputStream in)`

Пример использования:

```
try (ObjectInputStream ois = new ObjectInputStream(new
FileInputStream("D:\\temp.txt")))
{
    MyObject myObject = (MyObject) ois.readObject();
    System.out.println(myObject.myMethod());
}
```

Особенности:

Для считывания примитивных типов данных используются методы `readInt()`, `readChar()` и т. д., для чтения объекта используется метод `readObject()`. Метод `readLine()` является устаревшим и не рекомендуется к использования, т. к. неверно преобразует байты в символы. Для чтения строк рекомендуется использовать `BufferedReader.readLine()`.

PipedInputStream – класс, предназначенный для связи отдельных потоков друг с другом внутри одной JVM.

PushbackInputStream – класс, который позволяет добавлять функциональность другим классам, а именно возможность «отодвинуть» или «непрочитать» байты, сохраняя вытесненные байты во внутреннем буфере с помощью метода `unread()`. Наследуется от `FilterInputStream`.

SequenceInputStream – класс, позволяющий объединить несколько потоков ввода. Данные считываются сначала полностью с первого потока, потом со второго и т.д., пока не будет считана информация со всех объединенных потоков.

CheckedInputStream – класс, позволяющий использовать контрольную сумму для проверки целостности входных данных.

StringBufferInputStream – устарел, неправильно преобразует символы в байты. Рекомендованная замена – `StringReader`.