

36019475. CSIFC03. MP0485. Programación

**XUNTA DE GALICIA**CONSELLERÍA DE CULTURA, EDUCACIÓN
E ORDENACIÓN UNIVERSITARIA

Páxina principal ► Os meus cursos ► Formación Profesional a Distancia ► Curso 2016-2017 ►
36019475 IES de Rodeira ► CSIFC03 Desenvolvemento de aplicacións web ►
125_36019475_ZSIFC03_MP0485_A ► Unidade didáctica 6 ► 3.- Acceso a Ficheiros

NAVEGACIÓN

Páxina principal

• Amiña área persoal

Páxinas do sitio

O meu perfil

Curso actual

125_36019475_ZSIFC03_MP0485_A

Participantes

Distincións

Xeral

Unidade didáctica 1

Unidade didáctica 2

Unidade didáctica 3

Unidade didáctica 4

Unidade didáctica 5

Unidade didáctica 6

Orientaciones para el alumnado. PROG06.

Solución a la tarea para PROG06.

PROG06 Guiada.- Almacenando datos.

Actividades presenciales de la UD6 en la tutoría c...

Tarefa 6 - Soluciona da Titoria Presencial

Foro para PROG06.

Mapa conceptual para PROG06.

PROG06 Completa.- Almacenando datos.

Recursos complementarios UD06.

1.- Introducción a Entrada/Saída en Java

Tarefa a Entregar 1

Solución Tarefa 1

2.- Fluxos Binarios e Fluxos de Caracteres

3.- Acceso a Ficheiros

Tarefa a Entregar 2

Solución

4.- Traballando con Streams Binarios

5 - Traballando con Fluxos de Caracteres

Tarefa a Entregar 3

Solución

6 - Traballando con Ficheiros de Acceso Aleatorio ...









Introducción á comunicación con Sockets

Leeweb.java

Chat

Tarea para PROG06.

Solución Alternativa

 Tarefa a Entregar 4 Solución (Versión sen clase para acceso a ficheiros) Solución (Con clase independente para acceder aos ...) Tarefa a entregar 5 Solución Tarefa a Entregar 6 Modificacións Propostas Examen de la UD06. Aplicación Hotel Completa

Unidade didáctica 7

Unidade didáctica 8

Unidade didáctica 9

Unidade didáctica 10

Unidade didáctica 11

Os meus cursos

ADMINISTRACIÓN

Administración do curso

Configuración do meu perfil

3.- Acceso a Ficheiros

Introducción ao concepto de Ficheiro

Un ficheiro é un conxunto de datos almacenados en disco. O xeito en que se almacenan e recuperan eses datos depende, en primeira instancia do sistema de ficheiros (fat, ntfs, ext4 ...) empregado, do soporte (disco fixo, cinta magnética, ... etc) e ademáis do formato de almacenamento empregado (*organización* dos datos).

Os ficheiros normalmente poden considerarse como un conxunto de información do mesmo tipo que pode repetirse de modo indefinido. Por exemplo un ficheiro de texto pode verse coma unha sucesión de letras, ou un ficheiro "*binario*" (un programa executable, unha imaxe, unha canción....) como unha sucesión de bytes.

Deste xeito, si temos un ficheiro no que almacenamos por exemplo "clientes", o ficheiro será unha sucesión de "clientes". Este tipo de datos que se repite de modo indefinido se coñece como **Rexistro**. E os rexistros poden estar compostos de información significativa, coñecidas como **Campos**. Por exemplo nun ficheiro composto de Clientes, cada cliente tería varios campos (nome, dirección ... etc).

Como normalmente almacenamos a información en soportes que permiten o acceso directo á información (como discos magnéticos), en principio é posible acceder a calqueira rexistro directamente de xeito aleatorio coñecendo previamente a súa posición, o que permite organizacións avanzadas da información (como ficheiros indexados).

Os sistemas de Ficheiros

Para poder almacenar ficheiros nun soporte, é necesario organizar o espacio de almacenamento de xeito que permita a localización do ficheiro dexeado, distribuír eses ficheiros en cartafolios e otorgar e denegar permisos de acceso sobre os mesmos. Este tipo de organización se coñece como **sistema de ficheiros** e os mais empregados hoxe en día son NTFS, FAT e ext4fs, aínda que existen moitos máis.

Java proporciona varias clases para traballar con ficheiros e con sistemas de ficheiros. As máis importantes son:

Files

Esta clase proporciona métodos estáticos que nos permiten traballar sobre o sistema de arquivos realizando as operacións básicas como crear arquivos, carpetas, obter fluxos de datos asociados a un arquivo.. etc.

File

Esta clase permite realizar operacións sobre o sistema de arquivos, como crear carpetas, listar ficheiros... etc.

RandomAccessFile

E unha clase que permite facer entrada/saída **SEN O USO de Streams**

FileInputStream

Esta clase crea un InputStream asociado a un File (ficheiro no sistema de arquivos) e nos permite ler información entre outras cousas. Hereda da clase InputStream, e **polo tanto é un InputStream** e se pode utilizar en calquiera sitio no que se poda utilizar un InputStream.

FileOutputStream

Esta clase é moi similar a FileInputStream, pero crea un OutputStream asociado a un File, co que nos permite escribir información. Hereda de OutputStream, polo tanto é un **OutputStream**

Última modificación: Martes, 20 de Decembro do 2016, 13:20

