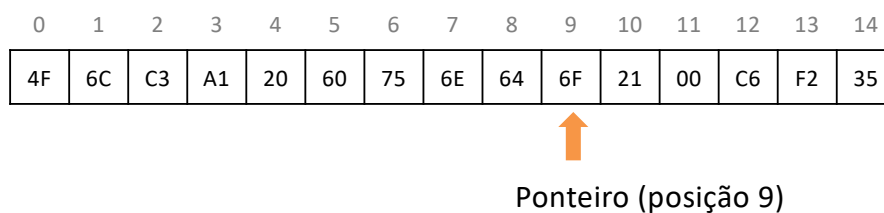


## Arquivo

- O arquivo no disco pode ser visto como um **vetor de bytes**, com posições sequenciais iniciadas em zero.
- O ponto em que os dados serão lidos ou escritos é identificado por um **ponteiro**.



## Arquivo

- Quaisquer valores a serem escritos no arquivo devem ser convertidos em uma **sequência de bytes**.

**int** ID = 25    

00	00	00	19
----	----	----	----

**float** pontos = 49.90    

42	47	99	9A
----	----	----	----

**String** nome = "Conceição"    (usando UTF-8)

com indicador de tamanho    

00	0B	43	6F	6E	63	65	69	C3	A7	C3	A3	6F
----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

com delimitador    

43	6F	6E	63	65	69	C3	A7	C3	A3	6F	00
----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

## Arquivo de jogadores

### 1º Jogador

**int** ID = 25;

**String** nome = "Conceição";

**float** pontos = 49.90;

### 2º Jogador

**int** ID = 37;

**String** nome = "José Carlos";

**float** pontos = 62.50;

### 3º Jogador

**int** ID = 291;

**String** nome = "Pedro";

**float** pontos = 53.45;

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
00	00	00	19	00	0B	43	6F	6E	63	65	69	C3	A7	C3
15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29
A3	6F	42	47	99	9A	00	00	00	25	00	0C	4A	6F	73
30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44
C3	A9	20	43	61	72	6C	6F	73	42	7A	00	00	00	00
45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57		
01	23	00	05	50	65	64	72	6F	42	55	CC	CD		

## Arquivo de jogadores

Conteúdo real do arquivo:

```
00 00 00 19 20 43 6F
6E 63 65 69 C3 A7 C3
A3 6F 41 47 99 9A 00
00 00 25 4A 6F 73 C3
A9 20 43 61 72 6C 6F
73 42 7A 00 00 00 00
01 23 50 64 64 72 6F
42 55 CC CD
```

- Se não houver (no código ou em outro lugar) uma descrição do que os bytes significam, esse arquivo tanto poderia ser uma lista de jogadores, quanto uma foto, um trecho de vídeo, uma planilha ou qualquer outra coisa.