**Los Buffered\***

Si usamos sólo **FileWriter, FileReader, FileOuputStream** o **FileInputStream** cada vez que hagamos una lectura o escritura, se hará físicamente en el disco duro. Si escribimos o leemos pocos caracteres cada vez, el proceso se hace costoso y lento, con muchos accesos a disco duro.

Los **BufferedWriter**, **BufferedReader, BufferedOutputStream** y **BufferedInputStream** añaden un buffer intermedio. Cuando leamos o escribamos, esta clase controlará los accesos a disco.

* Si vamos escribiendo, se guardará los datos hasta que tenga bastantes datos como para hacer la escritura eficiente.
* Si queremos leer, la clase leerá muchos datos de golpe, aunque sólo nos dé los que hayamos pedido. En las siguientes lecturas nos dará lo que tiene almacenado, hasta que necesite leer otra vez.

Esta forma de trabajar hace los accesos a disco más eficientes y el programa correrá más rápido. La diferencia se notará más cuanto mayor sea el fichero que queremos leer o escribir.

**Ficheros binarios**

Para ficheros binarios se hace exactamente igual, pero en vez de usar los "**Reader**" y los "**Writer**", se usan los "InputStream" y los "OutputStream". En lugar de los readLine() y println(), hay que usar los métodos read() y write() de array de bytes.

Para archivos Binarios:

En vez de usar -> usar

Reader -> InputStream.

readLine() -> read()

Writer -> OutputStream.

println() -> write()