Bài 8

Lập Trình Các Luồng Vào Ra

Mục tiêu

- Định nghĩa các luồng.
- Mô tả các lớp InputStream và OutputStream.
- Mô tả mảng các byte I/O.

Các luồng

- Các luồng là những dàn ống dẫn để gửi và nhận thông tin trong các chương trình java.
- Khi một luồng đọc hoặc ghi, các luồng khác bị khoá.
- Nếu lỗi xẩy ra trong khi đọc hoặc ghi luồng, một ngoại lệ sẽ kích hoạt.
- Lớp 'java.lang.System' định nghĩa luồng nhập và xuất chuẩn.



Các lớp luồng I/O

- Lóp System.out.
- Lóp System.in.
- Lóp System.err.

Lớp InputStream

- Là lớp trừu tượng
- Định nghĩa cách nhận dữ liêu
- Cung cấp số phương thức dùng để đọc và các luồng dữ liệu làm đầu vào.
- Các phương thức:
 - read()
 - available()
 - close ()
 - mark ()
 - markSupported()
 - reset()
 - **skip()**

Lớp OutputStream

- Là lớp trừu tượng.
- Định nghĩa cách ghi dữ liệu vào luồng.
- Cung cấp tập các phương thức trợ giúp.
 trong việc tạo, ghi và xử lý các luồng xuất.
- Các phương thức:
 - write(int)
 - write(byte[])
 - write(byte[], int, int)
 - flush()
 - close()

Nhập mảng các Byte

- Sử dụng các đệm bộ nhớ
- Lớp ByteArrayInputStream
- Tạo ra một luồng nhập từ đệm bộ nhớ không gì cả về mảng các byte.
 - Không hỗ trợ các phương thức mới
 - Các phương thức nộp chồng của lớp InputStream, giống như 'read()', 'skip()', 'available()' và 'reset()'.



- sử dụng các vùng đệm bộ nhớ
- Lớp ByteArrayOutputStream
 - Tạo ra một luồng kết xuất trên mảng byte
 - Cung cấp các khả năng bổ sung cho mảng kết xuất tăng trưởng nhằm chừa chổ cho dữ liệu mới ghi vào.
 - Cũng cung cấp các phương thức để chuyển đổi luồng tới mảng byte, hay đối tượng String.

Byte Array Output (tt...)

- Phương thức của lớp
 ByteArrayOutputStream :
 - **reset()**
 - **size()**
 - writeTo()

Tóm tắt

- Luồng là lộ trình mà qua đó các dữ liệu được truyền trong một chương trình.
- Các luồng Input và Output
- Các lớp InputStream và OutputStream
- Các lớp ByteArrayInputStream và ByteArrayOutputStream