

Próximo:[Tipo de marcador](#), Acima:[Tipos de edição](#) [[Conteúdo](#)][[Índice](#)]

### 2.5.1 Tipo de buffer

Um *buffer* é um objeto que contém texto que pode ser editado (consulte [Buffers](#) ). A maioria dos buffers contém o conteúdo de um arquivo em disco (consulte [Arquivos](#) ) para que possam ser editados, mas alguns são usados para outros fins. A maioria dos buffers também deve ser vista pelo usuário e, portanto, exibida, em algum momento, em uma janela (consulte [Windows](#) ). Mas um buffer não precisa ser exibido em nenhuma janela. Cada buffer tem uma posição designada chamada *ponto* (veja [Posições](#) ); a maioria dos comandos de edição atua no conteúdo do buffer atual na vizinhança do ponto. A qualquer momento, um buffer é o *buffer atual* .

O conteúdo de um buffer é muito parecido com uma string, mas os buffers não são usados como strings no Emacs Lisp, e as operações disponíveis são diferentes. Por exemplo, você pode inserir texto de forma eficiente em um buffer existente, alterando o conteúdo do buffer, enquanto inserir texto em uma string requer a concatenação de substrings, e o resultado é um objeto string inteiramente novo.

Muitas das funções padrão do Emacs manipulam ou testam os caracteres no buffer atual; um capítulo inteiro neste manual é dedicado a descrever essas funções (ver [Texto](#) ).

Várias outras estruturas de dados estão associadas a cada buffer:

- uma tabela de sintaxe local (consulte [Tabelas de sintaxe](#) );
- um mapa de teclas local (consulte Mapas de [teclas](#) ); e,
- uma lista de associações de variáveis locais de buffer (consulte [Variáveis locais de buffer](#) ).
- sobreposições (consulte [Sobreposições](#) ).
- propriedades de texto para o texto no buffer (consulte [Propriedades de texto](#) ).

O mapa de teclas local e a lista de variáveis contêm entradas que substituem individualmente as ligações ou valores globais. Eles são usados para personalizar o comportamento dos programas em diferentes buffers, sem realmente alterar os programas.

Um buffer pode ser *indireto* , o que significa que ele compartilha o texto de outro buffer, mas o apresenta de forma diferente. Consulte [Buffers indiretos](#) .

Os buffers não têm sintaxe de leitura. Eles são impressos em notação de hash, mostrando o nome do buffer.

```
(buffer de corrente)
⇒ #<objetos de buffer.texi>
```

Próximo:[Tipo de marcador](#), Acima:[Tipos de edição](#) [[Conteúdo](#)][[Índice](#)]