



Desarrollo de Aplicaciones Multiplataforma

DOCENTE: Daniel López Lozano



Tema 1. Acceso a Ficheros

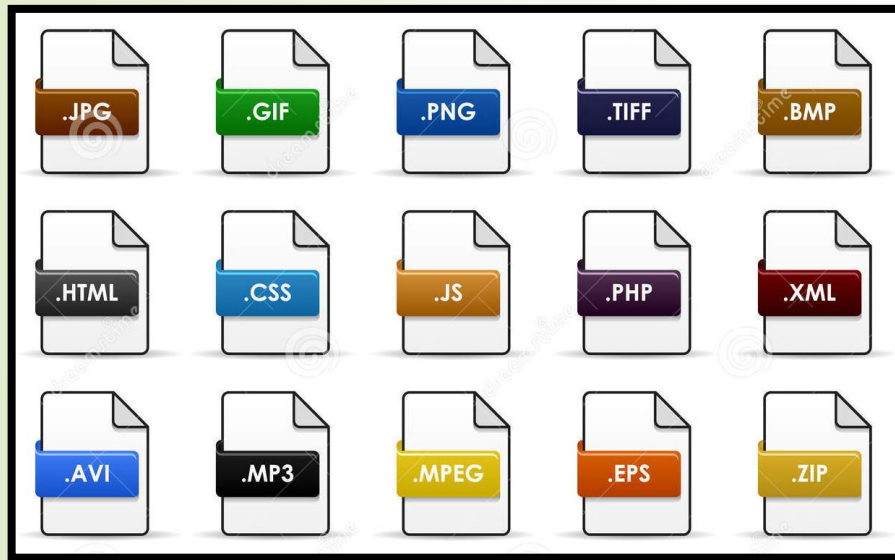
Índice de contenidos

- ❑ Formas de acceso a ficheros.
- ❑ Ficheros de texto y binarios.
- ❑ Clases asociadas al acceso a ficheros.

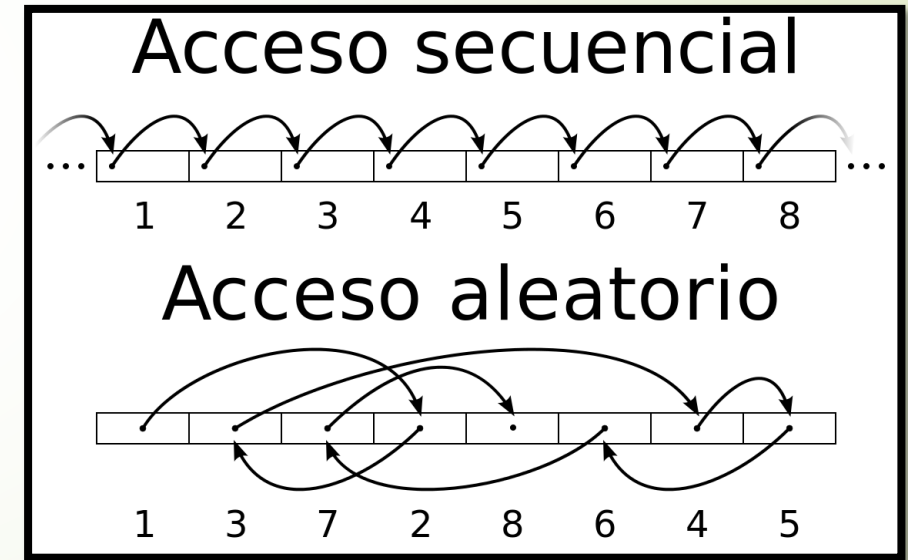
- ❑ Un **fichero** es un conjunto de datos (bits) almacenados en un **dispositivo** (disco duro) que los mantendrá de manera **permanente**.
- ❑ Se guarda la información en **bloques** cuyo tamaño depende del tipo de información.
- ❑ Los datos se encuentran agrupados en **un orden concreto** y solamente son accesibles **en ese orden**.
- ❑ La forma en que estos datos se agrupan depende completamente de la **persona que lo programe**.

- Existen distintas formas de acceder a datos en un fichero dependiendo de como queramos trabajar con ellos.

Tipo de Contenido



Tipo de acceso



- ❑ Según el tipo de contenido existen **ficheros de texto** y **ficheros binarios**.
- ❑ Los ficheros de texto tamaño del bloque es de un **carácter de tamaño**. Donde la **codificación** marca el tamaño de un carácter que depende de cada lenguaje.
- ❑ Tienen la ventaja de que **cualquier sistema puede leer y escribir su contenido** por lo que es un formato universal y no pueden almacenar virus.
- ❑ La principal **desventaja** es que ocupan más espacio del necesario.

- ❑ Los **ficheros binarios** son aquellos que no contienen **caracteres reconocibles**.
- ❑ El **tamaño de bloque** de información depende del uso que se le dé a los datos y puede **ser variable**.
- ❑ Puede almacenar **música, imágenes, videos, ...**
- ❑ Son **más eficientes**, pero también **más incompatibles** al ser el tamaño de **bloque variable** se hacen mas difíciles de interpretar.
- ❑ Su contenido **es delicado y fácilmente corrompible**.

- ❑ Según el **modo de acceso** existen los **ficheros secuenciales** y los **ficheros de acceso aleatorios**.
- ❑ Los ficheros secuenciales contienen la información almacenada como **una secuencia de bloques**.
- ❑ Para **acceder al ultimo bloque** hay que acceder a todos los anteriores.
- ❑ Los ficheros aleatorios pueden acceder a un **bloque en concreto sin necesidad de recorrer los anteriores** por lo que se puede recorrer en cualquier orden.

- ❑ La única pega es que el **tamaño del bloque** debe ser conocido por la aplicación.
- ❑ La **conveniencia** de un tipo de acceso u otro **depende del uso** que se quiera hacer del fichero.
- ❑ Las **operaciones básicas** son las de lectura y las de escritura.
- ❑ Dentro de las de escritura existen las operaciones de **alta, baja y modificación** de bloques.
- ❑ Otras operaciones son **creación, apertura y cierre**.

- ❑ Las operaciones de escritura son las que implican **mayor complejidad** de mantenimiento.
- ❑ Cualquier modificación de los datos puede provocar una **corrupción del fichero** o la necesidad de usar **ficheros auxiliares**.
- ❑ Desde el punto de vista del programador de aplicaciones puede ser **un problema más complejo que la aplicación en si misma**.
- ❑ Esto provoca la evolución hacia los sistemas gestores de bases de datos **(SGBD)**.

- ❑ El acceso **secuencial** es eficiente para hacer **backups** y **resúmenes** de datos.
- ❑ El acceso aleatorio es eficiente para aplicaciones de usuario que solo necesitan **trabajar con un conjunto de datos** cada vez.
- ❑ Un sistema gestor de base de datos ofrece todas la **ventajas y usos de forma transparente**, siendo una solución integrada y de caja negra para el **almacenamiento de datos** masivo.

- ❑ La **clase File** nos permite obtener información sobre **ficheros y directorios**. (metadatos o atributos).
- ❑ La **clase File** puede representar **un fichero particular** o los nombres de un **conjunto de ficheros** de un directorio.



Mostrar información de un fichero

```
String resultado;  
System.out.println("INFORMACIÓN SOBRE EL FICHERO:");  
File f = new File("Ruta del fichero o directorio");  
if(f.exists()){  
    resultado+="Nombre del fichero    : "+f.getName()+"\n"+  
        "Ruta                        : "+f.getPath()+"\n"+  
        "Ruta absoluta                 : "+f.getAbsolutePath()+"\n"+  
        "Se puede leer                   : "+f.canRead()+"\n"+  
        "Se puede escribir                : "+f.canWrite()+"\n"+  
        "Tamaño                          : "+f.length()+"\n"+  
        "Es un directorio                 : "+f.isDirectory()+"\n"+  
        "Es un fichero                    : "+f.isFile()+"\n"+  
        "Nombre del directorio padre: "+f.getParent()+"\n";  
}  
System.out.println(resultado);
```

Crear/borrar directorios y ficheros

```
File d = new File("NUEVODIR"); //directorio que creo a partir del actual
File f1 = new File(d,"FICHERO1.TXT");
File f2 = new File(d,"FICHERO2.TXT");

d.mkdir();//CREAR DIRECTORIO
try
{
    f1.createNewFile();
    System.out.println("FICHERO1 creado correctamente...");
    f2.createNewFile();
    System.out.println("FICHERO2 creado correctamente...");
} catch (IOException e){
    JOptionPane.showMessageDialog(frame,"Error al crear los ficheros");
    e.printStackTrace();//Muestra la traza del error
}

if(f2.delete())
{
    System.out.println("Fichero borrado con exito");
} else{
    System.out.println("Imposible borrar el fichero");
}
```


Listar contenido de un directorio

```
String dir = ".";
String resultado="";
File f = new File(dir);
String[] archivos = f.list();
System.out.println("Ficheros en el directorio actual:"
    +archivos.length+"\n");
for (int i = 0; i < archivos.length; i++) {
    resultado+=archivos[i)+"\n";
}
System.out.println(resultado);
```

Más información en:

<https://www.discoduroderoer.es/clase-file-y-sus-metodos/>

- ❑ Para trabajar con **ficheros de texto** utilizaremos las clases **FileReader** y **FileWriter**.
- ❑ Añadiremos la **capa BufferedReader** y **PrintWriter** sobre **FileReader** y **FileWriter** respectivamente para realizar operaciones de manera **más cómoda**.
- ❑ Estas clases puede lanzar la excepción **IOException** y **FileNotFoundException** entre otras.
- ❑ Usaremos un bloque **try catch** para controlar posible errores de manera eficiente.

Mostrar contenido de un fichero

```
try{
    FileReader fr = new FileReader("FichTexto.txt");
    BufferedReader fichero = new BufferedReader(fr);
    String resultado="CONTENIDO DEL FICHERO:\n";

    while((linea = fichero.readLine())!=null)
    {
        resultado+=linea+"\n";
    }
    System.out.println(resultado);
    fichero.close();

}catch (FileNotFoundException fn ){
    JOptionPane.showMessageDialog(frame,"No se encuentra el fichero");
    fn.printStackTrace();
}catch (IOException io) {
    JOptionPane.showMessageDialog(frame,"Error de E/S ");
    io.printStackTrace();
}
```

Escribir datos en un fichero

```
try{
    FileWriter fw = new FileWriter("FichTexto.txt"); //Borra el fichero si existe
    PrintWriter fichero = new PrintWriter(fw);

    for (int i=1; i<=10; i++){
        fichero.println("Fila numero: "+i); //escribe en la posicion actual
    }
    fichero.close();
}catch (FileNotFoundException fn ){
    JOptionPane.showMessageDialog(frame,"No se encuentra el fichero");
    fn.printStackTrace();
}catch (IOException io) {
    JOptionPane.showMessageDialog(frame,"Error de E/S ");
    io.printStackTrace();
}
```

- ❑ Las clases **FileInputStream** y **FileOutputStream** son las clases básicas para el uso de datos binarios.
- ❑ Trabajar con ficheros binarios es **más complejo** porque somos **dependientes del tamaño** de datos.
- ❑ Para facilitarnos la tarea usaremos **serialización** mediante la interfaz **Serializable** al definir los datos.
- ❑ Esto permite usar las clases **ObjectOutputStream** y **ObjectInputStream** que realizan la transformación de objeto a fichero de forma automática.

Definición de datos serializables

```
public class Persona implements Serializable{
    private static final long serialVersionUID = 8799656478674716638L;
    private String nombre;
    private int edad;

    public Persona(String nombre,int edad) {
        this.nombre=nombre;
        this.edad=edad;
    }
    public Persona() {
        this.nombre=null;
    }
    public void setNombre(String nom){nombre=nom;}
    public void setEdad(int ed){edad=ed;}

    public String getNombre(){return nombre;}
    public int getEdad(){return edad;}
} //fin Persona
```

Escritura de datos binarios

```
Persona persona;//para contener los datos de la persona
FileOutputStream fileout = new FileOutputStream("FichPersona.dat");
ObjectOutputStream dataOS = new ObjectOutputStream(fileout);

String nombres[] = {"Ana","Luis Miguel","Alicia","Pedro",
                    "Manuel","Andrés","Julio","Antonio","María Jesús"};
int edades[] = {14,15,13,15,16,12,16,14,13};

System.out.println("GRABANDO DATOS...");
for (int i=0;i<edades.length; i++){ //recorro los arrays
    persona= new Persona(nombres[i],edades[i]);
    dataOS.writeObject(persona);
}
System.out.println("FIN DE GRABACION...");

dataOS.close();
```


Lectura de datos binarios

```
Persona persona; // defino la variable persona
File fichero = new File("FichPersona.dat");
FileInputStream fileout= new FileInputStream(fichero);
ObjectInputStream dataIS = new ObjectInputStream(fileout);

while (fileout.available()>0){
    // lectura del fichero
    persona = (Persona)dataIS.readObject()
    resultado+="Nombre: "+persona.getNombre()+"\n"+
              "Edad: "+persona.getEdad()+"\n"+
              "-----\n";
}
System.out.println(resultado);
dataIS.close();
```


- ❑ Java proporciona una clase para el acceso aleatorio de ficheros llamada **RandomAccessFile**.
- ❑ Proporciona **métodos para movernos a lo largo** de todos los datos organizados secuencialmente.
- ❑ Podemos movernos hacia **adelante, hacia atrás y colocarnos en cualquier punto** del fichero para leer o escribir.
- ❑ La unidad básica de bloque **es un byte** y para llegar a una **posición concreta** del fichero se tiene que calcular los **bloques delante** de dicha posición.

- ❑ Los métodos que ofrece **RandonAccesFile** son:
 - ✓ **getFilePointer():** Obtiene la posición actual del puntero.
 - ✓ **seek(int posicion):** Mueve el puntero a la posición indicada.
 - ✓ **writeTipo(Tipo):** Escribe un dato en la posición actual del puntero.
 - ✓ **readTipo(Tipo):** Lee el dato existente en la posición actual del puntero

Ejemplos de uso en:

<http://puntocomnoesunlenguaje.blogspot.com/2013/06/java-ficheros-acceso-aleatorio.html>

Bibliografía

- ❑ Ramos Martín, Alicia y Ramos Martín, M^aJesús:
"Acceso a Datos". Editorial Garceta. 2012
- ❑ Córcoles Tendero, J. Ed. y Montero Simarro, Francisco:
"Acceso a Datos. CFGS". Editorial Ra-Ma. 2012
- ❑ Open Bootcamp:
<https://www.youtube.com/@OpenBootcamp/videos>
Última visita: Septiembre 2023.
- ❑ Ejercicios Acceso a Datos 2^a CFGS DAM
<https://github.com/andresmr/AccesoDatos>
Última visita: Septiembre 2017
- ❑ Makigas enseñando a programar en español
<https://www.makigas.es/>
Última visita: Septiembre 2023