Stream trong C#

|  |
| --- |
| Proplem : Khi đọc dữ liệu từ 1 file lớn , nếu đọc toàn bộ dữ liệu cùng lúc thì chương trình có thể treo vì không thể xử lý một lượng dữ liệu quá lớn cho phép nên STREAM ra đời  Stream trong C# là 1 cơ chế hỗ trợ đọc ghi dữ liệu đặc biệt   * Stream sẽ đọc dữ liệu theo từng khối nhỏ hoặc từng byte riễng lẽ . * Program sau đó sẽ đọc dữ liệu từ Stream. |

|  |
| --- |
| **FileStream**  KN: FileStram là 1 lớp đặc biệt chuyên dùng để đọc và ghi dữ liệu với file  Chú ý : Có thể sử dụng trực tiếp FileSream để ghi và đọc nhưng nếu xử lý data bằng văn bản thì nên sử dụng Stream còn FileStream sẽ chuyên về định dạng kiểu nhị phân (hình ảnh, dữ liệu định dạng nhị phân)    + Lớp StreamWriter/StreamReader : để làm việc với văn bản  + Lớp BinaryWriter/BinaryBreader : để làm việc với các kiểu dự liệu cơ sở (int ,boolean, char ,………….)  + Lớp WmlWriter/WmlReader : làm việc với xml (nâng cao) |

|  |
| --- |
| **USING**  Khái Niệm : Thay vì mỗi lần xử lý File xong thì người lập trình phải đóng thủ công đôi lúc có thể quên nên C# đã hỗ trợ một cấu trúc mới using block.   * Khi kết thúc mã lệnh thì using sẽ tự động đóng file .   Cấu trúc của using:  using ( khởi tạo đối tượng cấp quyền )  {  …………. Code …………  } |

