# Датотеке-читање и упис

1. Фајл, односно датотеку можемо да окарактеришемо као именовани део меморије на диску рачунара.
2. Методи за рад са фајловима се налазе у именском простору System.IO. Да бисмо једноставније користили те методе, потребно је да на почетку нашег програма најавимо коришћење именског простора System.IO:
3. За раздвајање имена подфолдера у стрингу који садржи путању се у оперативном систему Windows много чешће користи обрнута коса црта (backslash, симбол \), али због њеног специјалног значења у стринговима, треба је писати по два пута, као у "c:\\programi\\scharp".
4. За читање и писање фајла у језику *C#* користе се редом објекти класа StreamReader и StreamWriter.
5. При сваком отварању фајла (било за читање или писање) оперативни систем алоцира одређене ресурсе да би омогућио приступ фајлу. Затварањем фајла (позивањем метода Close()) одјављујемо потребу за тим ти ресурсима и растерећујемо оперативни систем, који ће касније те ресурсе да ослободи.
6. У случају да се не изврши метод Close() (нпр. зато што смо заборавили да га напишемо), систем остаје оптерећен неослобођеним ресурсима, а у неким случајевима текст уписан у фајл може да не буде сачуван у целости.

1

using System;

using System.IO;

namespace Datoteke1

{

class Program

{

static void Main(string[] args)

{

StreamReader ulaz = new StreamReader("C:\\Users\\komp\\source\\repos\\Datoteke1\\ulaz.txt");//otvara fajl za citanje

while (!ulaz.EndOfStream)//radi dok ne bude kraj datoteke

{

Console.WriteLine(ulaz.ReadLine());//ispis onoga sto smo ucitali,red po red

}

ulaz.Close();//ztvara fajl

Console.ReadLine();

} }}

**2.**

using System;

using System.IO;

namespace UpisUdatoteku

{

class Program

{

static void Main(string[] args)

{

StreamReader ulaz1 = new StreamReader("C:\\Users\\komp\\source\\repos\\UpisUdatoteku\\ulaz1.txt");

StreamWriter izlaz = new StreamWriter("C:\\Users\\komp\\source\\repos\\UpisUdatoteku\\izlaz.txt");

while (!ulaz1.EndOfStream)

{

int br = int.Parse(ulaz1.ReadLine());

izlaz.WriteLine(10 \* br);

}

ulaz1.Close();

izlaz.Close();

Console.ReadLine();

} }}

**3**

static void Main(string[] args)

{

StreamReader imena = new StreamReader("C:\\Users\\komp\\source\\repos\\Tekstualne\\imena.txt", Encoding.Default);

while (!imena.EndOfStream)

{

Console.WriteLine(imena.ReadLine());

}

imena.Close();

Console.ReadLine();