



Ficheros



Introducción

- Utilizamos el espacio de nombres **System.IO.**
- Utilizaremos
StreamReader/StreamWriter para
ficheros de texto y
BinaryReader/BinaryWriter para
ficheros binarios.



Ficheros de Texto

- Utilizamos las clase StreamReader para lectura y StreamWriter para escritura
- Codificación por defecto UTF-8
- Métodos StreamReader:
 - Read: lee un carácter
 - ReadLine: lee hasta fin de línea y lo almacena en un string
 - ReadToEnd: de la posición actual hasta el final
 - ReadBlock: lee un bloque de caracteres

```
OpenFileDialog obri = new OpenFileDialog();

if (obri.ShowDialog() == DialogResult.OK)
{
    StreamReader fitxer = new StreamReader(obri.FileName);
    label1.Text = obri.FileName;
    String linea;
    while ((linea = fitxer.ReadLine()) != null)
    {
        textBox1.Text += linea + "\r\n";
    }

    fitxer.Close();
}
```

Cadena de caracteres
con el nombre del
fichero a leer

Lee líneas de fichero
hasta el final... null

Cierra el objeto StreamReader y libera
todos los recursos del sistema asociados al
lector.



Ficheros de Texto

- Métodos StreamWriter: Write y WriteLine
- Ejemplo escritura:

Crea un fichero con
ese nombre.

```
StreamWriter sw = new StreamWriter("TestFile.txt");  
sw.WriteLine("uno");  
sw.WriteLine("dos");  
sw.WriteLine("tres");  
sw.WriteLine(DateTime.Now);  
sw.Close();
```