

Метода уписа низа знакова у стрим

Да би се уписали карактери стрингова у виду низа `char[]`, користио се следећа синтакса методе `Write()`:

```
public virtual void Write(char[] chars, int index, int count)
```

где је:

- `chars` – низ карактера који ће се уписати у стрим
- `index` – позиција првог карактера у низу, од којег ће се подаци уписивати у стрим
- `count` – број карактера који ће се прочитати из низа и уписати у стрим

Метода Seek

Ова метода поставља позицију тренутне нити (`thread`).

Синтакса:

```
public virtual long Seek(int offset, System.IO.SeekOrigin origin)
```

где је:

- `offset` – офсет у бајтовима почевши од `origin` позиције
- `origin` – вредност која указује на почетну позицију са које се добија нова позиција

Вредност `origin` је типа енумерације: `enum System.IO.SeekOrigin`

Вредност из енумерације може бити:

- `SeekOrigin.Begin` – почетна позиција референце је постављена на почетак стрима (фајла)
- `SeekOrigin.End` – почетна позиција је постављена на крај стрима (фајла)
- `SeekOrigin.Current` – тренутна позиција у стриму (фајлу) је одређена

Метода Flush

Ова метода се користи за прочишћавање свих бафера тренутног уписивања.

После тога се може уписати било који баферовани податак у уређај којем је тренутно дозвољено да се у њега уписују подаци.

Пример:

```
FileStream fajl = new FileStream("file.dat", FileMode.Create);
BinaryWriter upis = new BinaryWriter(fajl, Encoding.Default)
...
upis.Flush();
...
upis.Close();
fajl.Close();
```