

Упис у текстуални фајл

Текстуални фајлови су погодни за смештање различитих типова информација.

Да би уписали податак у фајл користи се класа StreamWriter.

Ова класа је део именског простора System.IO и користи се само за рад са текстуалним подацима. За разлику од осталих метода за стрим, пре уписа података на одређену дестинацију, StreamWriter их конвертује у бајтове.

StreamWriter омогућава постављање жељене шеме кодовања у тренутку креирања:

```
StreamWriter upis = new StreamWriter("test.txt");
```

У конструктору класе се може наћи путања до фајла као и постојећи стрим у који желимо да унесемо податке или неке од шема кодовања.

Класа StreamWriter има неколико предефинисаних конструктора, у зависности да ли уписујемо у фајл или у стрим (најчешће се користи путања до фајла као параметар).

Пример употребе конструктора са више параметара:

```
StreamWriter upis = new StreamWriter("test.txt", false,
    Encoding.GetEncoding("Windows-1251"));
```

Овде се даје путања до фајла као први параметар.

Други параметар је Булова променљива која указује да ли треба уписати преко постојећих података у фајлу или придодати нове податке постојећима на крају фајла.

Трећи параметар је назив жељене шеме кодовања (charset).

Пример: упис бројева у опсегу од 1 до 3 у текст фајл

```
using System;
using System.IO;
namespace Proba
{
    class Program
    {
        static void Main()
        {
            StreamWriter upis = new StreamWriter("brojevi.txt");
            using (upis)
            {
                for (int i = 1; i <= 3; i++)
                {
                    upis.WriteLine(i);
                }
            }
        }
    }
}
```

Даје у текстуалном фајлу brojevi.txt:

```
1
2
3
```

Прво се креира инстанца класе `StreamWriter` која се назива `upis`.

За упис целих бројева се користи петља и у петљи команда `WriteLine()`, чиме се у сваком циклусу петље уписује по један број у по једну линију фајла.

Иако у жељеном директоријуму не постоји фајла `brojevi.txt`, он ће бити креиран и попуњен са потребним подацима.

Да је постојао фајл са тим именом у директоријуму, његов претходни садржај би био пребрисан.