

Класа FileStream

Класа StreamWriter се користи за упис карактера у стрим.

Она користи класу TextWriter као основну класу и омогућава overload методе за упис података у фајл.

Да би се могло радити са фајловима, отварају се библиотеке: System.IO и System.Text.

File.CreateText

File.CreateText креира или отвара фајл за упис UTF-8 кодованог текста и ако фајл већ постоји, његов садржај ће бити пребрисан.

Помоћу StreamWriter ће се уписати садржај у фајл.

Пример:

```
using System;
using System.IO;
namespace Proba
{
    class Program
    {
        static void Main()
        {
            var path = "primer.txt";
            StreamWriter upis = File.CreateText(path);
            upis.WriteLine("ja");
            upis.WriteLine("ti");
            upis.WriteLine("mi");
            Console.WriteLine("podaci upisani u fajl");
            upis.Close();
        }
    }
}
```

File.Copy

Са File.Copy се копира садржај постојећег фајла у нов фајл.

Овде се користе изворни фајл и циљни фајл као параметри.

Пример:

```
using System;
using System.IO;
namespace Proba
{
    class Program
    {
        static void Main()
        {
            var izvorniFajl = "primer.txt";
            var ciljniFajl = "primer1.txt";
            File.Copy(izvorniFajl, ciljniFajl);
        }
    }
}
```

```

        Console.WriteLine("fajl kopiran");
    }
}

```

#### File.Move

Са File.Move се премешта одређени фајл на нову локацију а истовремено је могуће и променити назив фајла.

```

var izvorniFajl = "primer.txt";
var ciljniFajl = "primer2.txt";
File.Move(izvorniFajl, ciljniFajl);
Console.WriteLine("fajl preimenovan");

```

#### File.Exists

Са File.Exists се одређује да ли специфицирани фајл постоји на одређеној локацији.

```

var putanja = "primer.txt";
if(File.Exists(putanja))
{
    Console.WriteLine("fajl postoji");
}
else
{
    Console.WriteLine("fajl ne postoji");
}

```

#### File.Open

Метода File.Open отвара FileStream на одређеној путањи.

Постоји неколико модова за рад са отвореним фајлом: Open, Create, CreateNew, Truncate, Append као и модова за приступ фајлу: Read, Write, ReadWrite.

Прво се мора отворити приступ класи System.Text.

За читање садржаја фајла:

```

FileStream fs = File.Open(putanja, FileMode.Open, FileAccess.Read);

```

Брисање одређеног фајла: File.Delete(putanja)

Добијање датума креирања фајла: File.GetCreationTime(putanja)

Добијање времена последњег приступа фајлу: File.GetLastWriteTime(putanja)