

File.OpenText

Са File.OpenText се отвара постојећи UTF-8 кодовани текст за читање.

Пример:

```
using System;
using System.IO;
namespace Proba
{
    class Program
    {
        static void Main()
        {
            var putanja = "primer.txt";
            StreamReader citac = File.OpenText(putanja);
            string tekst = String.Empty;
            while ((tekst = citac.ReadLine()) != null)
            {
                Console.WriteLine(tekst);
            }
        }
    }
}
```

File.OpenWrite

Са File.OpenWrite се отвара постојећи фајл или креира нов фајл за упис.

У примеру се помоћу команде using отвара фајл у моду уписивања линије података у фајл.

Отвара се filestream на специфицирану путању; стрим се додељује StreamWriter, који се користи за уписивање карактера према одређеном кодирању (UTF8 по дифолту).

Пример:

```
using System;
using System.IO;
namespace Proba
{
    class Program
    {
        static void Main()
        {
            var putanja = "primer.txt";
            using FileStream fs = File.OpenWrite(putanja);
            using StreamWriter upis = new StreamWriter(fs);
            upis.WriteLine("Neki novi tekst");
            Console.WriteLine("podaci upisani");
        }
    }
}
```

### File.ReadLines

Са File.ReadLines се отвара текст фајл, читају све линије у фајлу као стринг низ а затим се затвара фајл.

Пример:

```
using System;
using System.IO;
namespace Proba
{
    class Program
    {
        static void Main()
        {
            var putanja = "primer.txt";
            var linije = File.ReadLines(putanja);
            foreach(var linija in linije)
            {
                Console.WriteLine(linija);
            }
        }
    }
}
```

### File.ReadAllText

Са File.ReadAllText се отвара текстуални фајл, учита сав текст у један стринг и затвара фајл.

Ова метода се не користи за изузетно велике текстуалне фајлове.

```
var putanja = "primer.txt";
string tekst = File.ReadAllText(putanja);
Console.WriteLine(tekst);
```