Практикум. Чтение-запись в изолированное хранилище

Упражнение 1. Создание файла в изолированном хранилище

В этом упражнении вы создадите в изолированном хранилище новый файл. t

1. Создайте новое консольное приложение с именем IsolatedStorageDemo
2. Добавьте директиву using, чтобы импортировать в проект простран­ства имен System.IO и System.IO.IsolatedStorage.
3. В методе Main нового проекта создайте экземпляр IsolatedStorageFile с именем userStore, связанный с текущим пользователем и сборкой. Полученный код выглядит примерно так:

// C#

IsolatedStorageFile userStore =

IsolatedStorageFile.GetUserStoreForAssembly();

4. Создайте новый экземпляр объекта IsolatedStorageFileStream, передав в качестве па-  
раметра имя UserSettings.set и новый объект хранилища:

// C#

IsolatedStorageFileStream userStream = new

IsolatedStorageFileStreamC'UserSettings.set",

FileMode.Create, userStore);

5. Запишите какие-нибудь данные в поток при помощи StreamWriter и закройте объект  
записи. Полученный код выглядит примерно так:

StreamWriter userWriter = new StreamWriter(userStream); userWriter.WriteLine("User Prefs"); userWriter. Close();

6. Соберите проект и исправьте ошибки. Проверьте, появился ли новый файл в катало-  
ге [C:\Documents](file://C:/Documents) and Settings\<user>\Local Settings\ Application Data\IsolatedStorage.  
Это временный каталог, поэтому в нем размещены папки с программно сгенериро-  
ванными именами. Если открывать вложенные папки, новый файл окажется в папке  
AssemFiles.

Упражнение 2. Чтение файла из изолированного хранилища

Сейчас вы прочитаете файл, созданный в упражнении 1.

1. Откройте проект, созданный в упражнении 1 (IsolatedStorageDemo).
2. После кода, созданного ранее, добавьте код, который проверяет существование фай­ла в хранилище и в случае отсутствия файла выводит сообщение на консоль. Полу­ченный код выглядит примерно так:

// C#

string[] files = userStore.GetFileNames(“UserSettings.set");

if (files.Length == 0)

{

// ...

}

3. Если файл существует, создайте новый объект IsolatedStorageFileStream, открываю-  
щий файл, созданный в упражнении 1. Создайте объект StreamReader, чтобы прочи-  
тать весь текст из файла в локальную строковую переменную. Полученный код выг-  
лядит примерно так:

userStream = new

IsolatedStorageFileStream("UserSettings.set",

FileMode.Open, userStore); StreamReader userReader = new StreamReader(userStream); string contents = userReader.ReadToEnd();

1. Выведите на консоль строку, созданную при помощи StreamReader.
2. Соберите проект и исправьте ошибки. Убедитесь, что консольное приложение пра­вильно выводит содержимое файла в окне консоли.