TEORIA

A. Los archivos en la programación son los objetos o unidades básicas que nos permiten guardar la información, que esta permanezca almacenada y que podamos luego ingresar de nuevo a la información previamente salvada.

Se conocen dos tipos de archivos:

1. Archivos de texto o de acceso secuencial.

2. Archivos de acceso directo o tipo registro.

B. Llamamos archivos de acceso secuencial a aquellos archivos en los que necesitamos ver toda la información. Para entenderlo más fácil son los que usan los editores de texto para guardar un documento.

Ya que la información que guardamos luego necesitamos verla toda de nuevo y no algo en específico usamos este tipo de almacenaje de datos.

C. Estos archivos son en los que encontramos una dirección específica (se maneja algo parecido a la base de datos). Aquí se guardan registros y para ver algún registro sea al final, al comienzo o en medio no necesariamente abro todo el archivo con todos los registros.

Estos archivos hacen un uso más eficaz de la memoria, de manera más rápida. Puedo tener un archivo con varios datos y puedo ver cualquier de estos datos sin necesidad de recorrer todo el archivo.

Estos archivos permiten escribir, leer y buscar datos.

D. Un archivo DLL (Dynamic-Link Library) es una biblioteca que contiene códigos y datos. Sirven para reutilizar código o datos en diferentes programas, evitar código redundante.

Los pasos para crear un archivo DLL e C# son los siguientes:

1. Abrimos Visual.net

2. Creamos un nuevo proyecto y Seleccionamos C#

3. Seleccionamos Biblioteca de clases

4. Agregamos las referencias necesarias

5. Nos disponemos a programar los métodos necesarios

E. Se llama persistencia a la capacidad de guardar la información de un programa para poder volver a utilizarla en otro momento. Es lo que los usuarios conocen como Guardar el archivo y después Abrir el archivo. Pero para un programador puede significar más cosas y suele involucrar un proceso de serialización de los datos a un archivo o a una base de datos o a algún otro medio similar, y el proceso inverso de recuperar los datos a partir de la información serializada.