（1）open系统调用

   原型：

       #include <sys/types.h>

       #include <sys/stat.h>

       #include <fcntl.h>

       int open(const char \*pathname, int flags);

       int open(const char \*pathname, int flags, mode\_t mode);

  作用：

     用flag 的方式打开路径名为path 的文件

    参数：

     第一个参数是路径名，第二个参数是打开文件的方式（O\_RDONLY, O\_WRONLY, O\_RDWR）

（2）read 系统调用

     原型：

    #include <unistd.h>

       ssize\_t read(int fd, void \*buf, size\_t count);

     作用：

     把文件描述符所描述的文件里面的内容读到buf 里面，指定读count 个字节

小插曲：

字节和字符的区别

（a）"字节"：字节是一种计量单位，表示数据量的多少，是计算机用来存储容量的一种计量单位

（b）"字符"：计算机使用的文字和符号

（c）区别：

ASCII 码中，一个英文字母占一个字节的空间，一个中文汉字占两个字节的空间

UTF\_8 编码中，一个英文字母等于一个字节，一个中文字母等于三个字节

UNicode编码中，一个英文等于两个字节，一个中文等于两个字节，英文标点占一个字节，中文标点占两个字节

UTF-16 编码中，一个英文字母或者一个汉字都需要两个字节

UTF-32编码中，世界上任何字符的存储都需要4个字节

（3）write 系统调用

   原型：

       #include <unistd.h>

       ssize\_t write(int fd, const void \*buf, size\_t count);

   作用：

       把buffer 中count 字节的数据写到fd 文件描述符所指的文件中