

Lectura de un archivo BufferedReader - FileReader

Lectura de un archivo BufferedReader - FileReader	1
¿Qué aprenderás?	2
Introducción	2
Clase FileReader	3
Clase BufferedReader	3
Ejercicio guiado: Crear y escribir en un archivo	4



¡Comencemos!

¿Qué aprenderás?

- Construir Clase FileReader a través de su constructor para lectura de archivos.
- Aplicar la Clase BufferedReader y sus métodos para lectura de archivos.

Introducción

Conoceremos las Clases BufferedReader y FileReader ya que nos permitirá leer archivos físicos de grandes volúmenes de información y manejar el trato de estos. Esto nos servirá para trabajar en aplicaciones de grandes empresas o en cualquier aplicativo donde se necesite almacenar archivos físicos.

Clase FileReader

Esta clase es usada para leer archivos de caracteres. Su método `read()` es usado a bajo nivel, permitiendo leer caracteres de manera singular.

Para crear un `FileReader`, luego de realizar la importación `import java.io.FileReader;`, se necesita un `String` como ruta de archivo o una clase `File`. Para este caso, y siguiendo la línea del curso, utilizaremos un `File`:

```
File archivo = new File("src/carpeta/fichero.txt");  
FileReader fr = new FileReader(archivo);
```

Clase BufferedReader

Esta clase es usada para hacer clases `Reader` de bajo nivel como `FileReader` pero de una manera más eficiente y más fácil de usar. Comparado con los `FileReader`, los `BufferedReader` leen relativamente grandes cantidades de un archivo a la vez, y mantienen esta información en el buffer (memoria de la Java virtual machine). Cómo está precargada hace que la información se cargue en memoria y sea más fácil de leer y manejar.

```
import java.io.FileReader;  
import java.io.BufferedReader;
```

```
File archivo = new File("src/carpeta/fichero.txt");  
FileReader fr = new FileReader(archivo);  
BufferedReader br = new BufferedReader (fr);
```

Ejercicio guiado: Crear y escribir en un archivo

Vamos a crear un método llamado `crearFile` el cual creará un directorio físico llamado "miDirectorio", dentro de este directorio crearemos un archivo llamado `fichero.txt`, en este archivo escribiremos texto.

Seguiremos todos los pasos aprendidos en la lección.

Paso 1: Crear el directorio.

```
import java.io.*;

public static void crearFile() { // comienzo del método
    File directorio = new File("src/carpeta");
    directorio.mkdirs();
}
```

Paso 2: Crear el fichero o archivo.

Creamos el objeto `File` llamado `objeto` con la ruta.

```
File archivo = new File("src/carpeta/texto.txt");
archivo.createNewFile();
```

Paso 3: Crear el `FileWriter` y `BufferedWriter`.

- Creamos el objeto `FileWriter` con un Archivo `File`.
- Creamos el objeto `BufferedWriter` con un Archivo `FileWriter`.

```
FileWriter fileW = new FileWriter(archivo);
BufferedWriter bufferedWriter = new BufferedWriter(fileW);
```

Paso 4: Escribir y cerrar el archivo.

- Utilizamos el método write para escribir en el archivo.
- Hacemos un salto de línea con el método newLine().
- Cerramos el archivo con el método close().

```
bufferedWriter.write("texto 1");  
bufferedWriter.write("texto 2");  
bufferedWriter.newLine();  
bufferedWriter.close();  
  
} // cierre del método
```

●