

Textové soubory

úvod

Soubory

- Data je třeba ukládat dlouhodobě
- V podobě souborů na disku
- Binární
- Textové

Binární soubory

- Informace v nich se ukládají podle jejich vnitřní reprezentace v počítači
- Pro člověka jsou nečitelné bez programu, který s nimi umí pracovat
- **Veřejné** (BMP nebo JPG) – vnitřní formát známe
- **Proprietární** (DOC) – vnitřní formát znají tvůrci

Textové soubory

- Obsahují informace v čitelné textové formě
- Nestrukturované – TXT
- Strukturované – INI, CSV, XML

Jmenný prostor pro práci se soubory

- using System.IO;

Vytvoření TS

- Otevření souboru
 - `string Jmeno = "Pokus.txt";`
 - `StreamWriter soubor = new StreamWriter(Jmeno);`
- Požadavek na OS,
- Zpřístupnění souboru našemu programu a zamčení programům jiným
- Zápis se provádí pomocí instance třídy **StreamWriter**, odkaz na ni se uloží do proměnné soubor

Zápis textu do TS

- **Write()** – zápis bez odřádkování
- **WriteLine()** – zápis s odřádkováním
- Parametrem obou metod je text, který může být také v proměnné.
- **Stream** – proud zde znamená proud bajtů, který může být souborem, ale také tokem dat v síti, apod.

V našem příkladu:

- `soubor.Write("Příliš žluťoučký kůň úpěl ");`
- `soubor.WriteLine("d'ábelské ódy.");`
- `soubor.WriteLine("Uvidíme jak to dopadne s kódováním.");`

Uzavření souboru

- **Close** – zavření souboru, odemčení zámku a uvolnění vyrovnávací paměti. (Při vynechání tohoto příkazu bychom mohli ztratit některá data)
- `soubor.Close();`

Kódování

- Použijeme objekt třídy `Encoding`
`Encoding` kod;
- Otevření souboru se třemi parametry
`StreamWriter` soubor = `new`
`StreamWriter` (Jmeno, `false`, kod) ;
- Parametr `false` nebo `true` rozhoduje o tom, zda se v případě existujícího souboru má soubor přepsat (`false`) nebo nový obsah přidat na jeho konec. (`true`)

Kódování – GetEncoding

- `kod = Encoding.GetEncoding(28592);`
- `kod = Encoding.GetEncoding(1250);`
- `kod = Encoding.GetEncoding(852);`
- `kod = Encoding.ASCII;`
- Našeptávač nenabízí všechny kódy – proto jsme použili metodu `GetEncoding`, která má jako parametr číslo požadované stránky.

Dialogové okno pro uložení souboru

- Toolbar – kategorie **Dialogs**
- **SaveFileDialog** pro uložení
- **OpenFileDialog** pro otevření souboru.

Dialogové okno pro uložení souboru

- Dialogy se spouštějí metodou **JménoOkna.ShowDialog()**
- Tato metoda má návratovou hodnotu výčtového typu – **DialogResult**
- **OK** vrací **DialogResult.OK**
- **Storno** vrací **DialogResult.Cancel**.