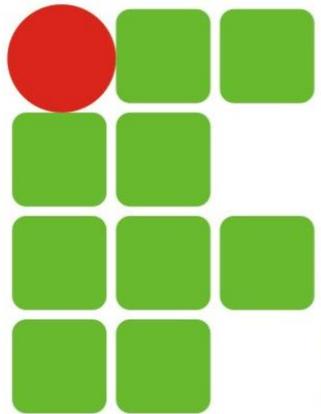


INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO RN
CAMPUS - NATAL - ZONA NORTE
TÉCNICO EM INFORMÁTICA



FUNDAMENTOS DE
PROGRAMAÇÃO

TRABALHANDO COM ARQUIVOS

INTRODUÇÃO

UMA DAS PRINCIPAIS FACILIDADES EM JAVA, COMPARANDO COM OUTRAS LINGUAGENS DE PROGRAMAÇÃO, É A FACILIDADE NA LEITURA E GRAVAÇÃO DE ARQUIVOS SEM TER DE SE PREOCUPAR COM O SISTEMA OPERACIONAL NO QUAL SUA APLICAÇÃO ESTÁ RODANDO.

ENTRADA E SAÍDA DE DADOS

- ✓ TODO SISTEMA COMPUTACIONAL DE ALGUMA FORMA, *ARMAZENA E MANIPULA INFORMAÇÕES;*
- ✓ OS DADOS DE ENTRADA PODEM SER PROVENIENTES DE UM ARQUIVO EM DISCO, DE UM TECLADO OU DE UMA CONEXÃO EM REDE;

CLASSE FILE

- ✓ A CLASSE FILE EM JAVA NÃO REPRESENTA UM ARQUIVO/DIRETÓRIO MAS SIM UM CAMINHO PARA UM ARQUIVO/DIRETÓRIO QUE PODE OU NÃO EXISTIR;

```
File arquivo = new File("Teste.txt");
```

ALGUNS MÉTODOS DESSA CLASSE;

int length() - tamanho do arquivo em bytes;

boolean exists() - testa a existência de um arquivo;

boolean isFile() - verdadeiro se é arquivo;

boolean isDirectory() - verdadeiro se é arquivo;

boolean canRead() - verdadeiro se tem permissão de leitura;

boolean canWrite() - verdadeiro se tem permissão de escrita;

ALGUNS MÉTODOS DA CLASSE FILE

String getParent() - retorna o diretório pai;

boolean delete() - tentar apagar o diretório ou arquivo;

boolean mkdir() - cria um diretório;

LER

FileReader

Ler dados de um arquivo:

Métodos:

```
int read(), int read(char []), int read();
```

BufferedReader

Classe que otimiza e facilita leitura

Método para ler linha inteira: `readLine`

ESCREVER

FileWriter

Escreve dados em um arquivo

`write(char c), write(String s), write (int i)`

Escreve parâmetro no fim do arquivo