

Gestione file in C#

StreamWriter

La classe StreamWriter ha 8 costruttori:

<code>StreamWriter(Stream)</code>	Inizializza una nuova istanza della classe StreamWriter per il flusso specificato usando la codifica UTF-8 e le dimensioni del buffer predefinite.
<code>StreamWriter(String)</code>	Inizializza una nuova istanza della classe StreamWriter per il file specificato usando la codifica e la dimensione del buffer predefinite.
<code>StreamWriter(Stream, Encoding)</code>	Inizializza una nuova istanza della classe StreamWriter per il flusso specificato usando la codifica dei caratteri e le dimensioni del buffer specificate.
<code>StreamWriter(String, Boolean)</code>	Inizializza una nuova istanza della classe StreamWriter per il file specificato usando la codifica e la dimensione del buffer predefinite. Se il file esiste, è possibile sovrascriverlo o aggiungervi informazioni. Se il file non esiste, il costruttore ne crea uno nuovo.
<code>StreamWriter(Stream, Encoding, Int32)</code>	Inizializza una nuova istanza della classe StreamWriter per il flusso specificato usando la codifica dei caratteri e le dimensioni del buffer specificate.
<code>StreamWriter(String, Boolean, Encoding)</code>	Inizializza una nuova istanza della classe StreamWriter per il file specificato tramite la codifica specificata e la dimensione del buffer predefinita. Se il file esiste, è possibile sovrascriverlo o aggiungervi informazioni. Se il file non esiste, il costruttore ne crea uno nuovo.
<code>StreamWriter(Stream, Encoding, Int32, Boolean)</code>	Inizializza una nuova istanza della classe StreamWriter per il flusso specificato usando la codifica dei caratteri e le dimensioni del buffer specificate. Facoltativamente mantiene aperto il flusso.
<code>StreamWriter(String, Boolean, Encoding, Int32)</code>	Inizializza una nuova istanza della classe StreamWriter per il file specificato nel percorso specificato, utilizzando le dimensioni di buffer e la codifica specificate. Se il file esiste, è possibile sovrascriverlo o aggiungervi informazioni. Se il file non esiste, il costruttore ne crea uno nuovo.

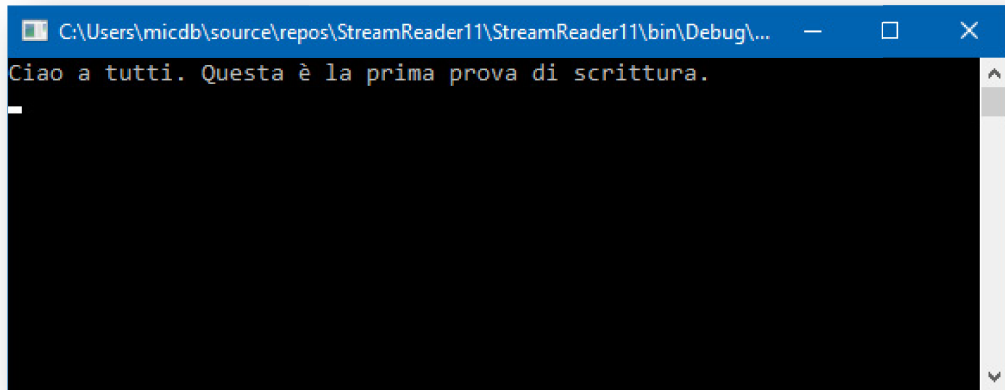
Per scrivere in un file di testo, potremmo usare questo semplice codice, con una applicazione a console, che utilizza il costruttore a cui viene passato il percorso (*path*) del nostro file e una variabile booleana che indica che ogni riga che scriveremo, verrà aggiunta a quelle esistenti:

```
class Program
{
    static void Main(string[] args)
    {
        int car;
        StreamWriter wr = new StreamWriter(@"F:\Documents\FileScritto.txt", true);
        wr.WriteLine(Console.ReadLine());
        wr.Close();
        Console.ReadKey();
    }
}
```

Se il file non esiste, verrà creato.

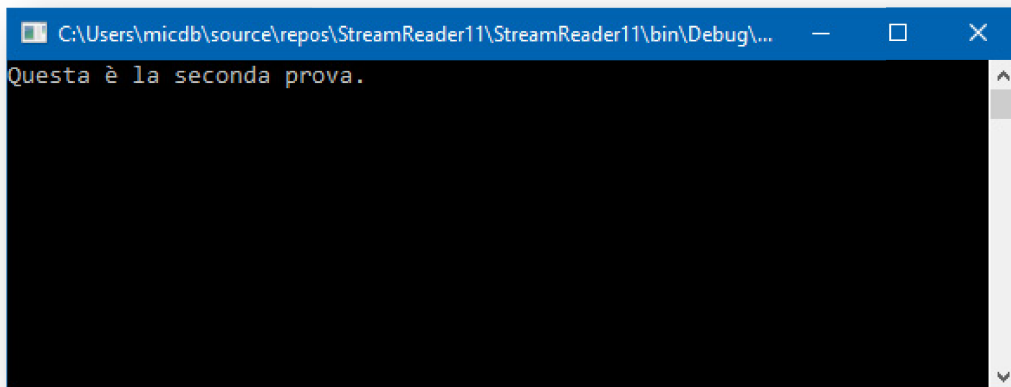
Gestione file in C#

In figura una prima prova di esecuzione:



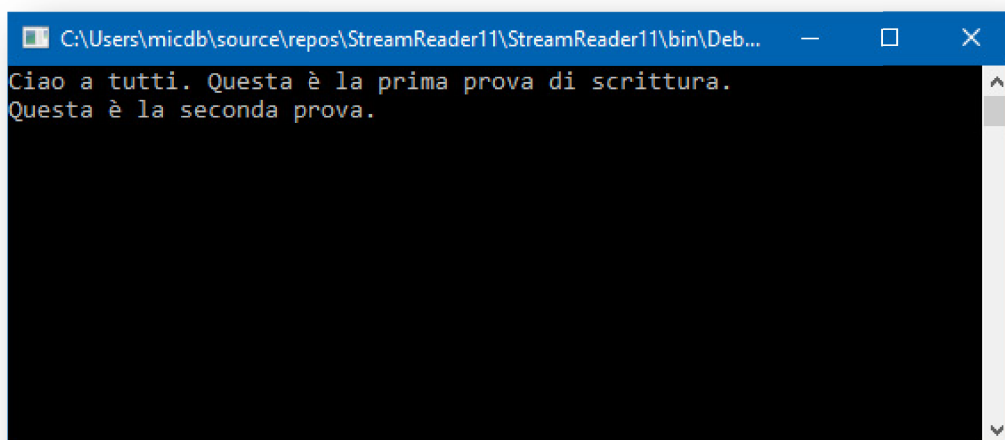
```
C:\Users\micdb\source\repos\StreamReader11\StreamReader11\bin\Debug\...
Ciao a tutti. Questa è la prima prova di scrittura.
```

e questa è la seconda scrittura:



```
C:\Users\micdb\source\repos\StreamReader11\StreamReader11\bin\Debug\...
Questa è la seconda prova.
```

Ora leggo il file con lo StreamReader:



```
C:\Users\micdb\source\repos\StreamReader11\StreamReader11\bin\Deb...
Ciao a tutti. Questa è la prima prova di scrittura.
Questa è la seconda prova.
```

Il file ora contiene tutto ciò che si digita 'appendendo' al contenuto precedente.