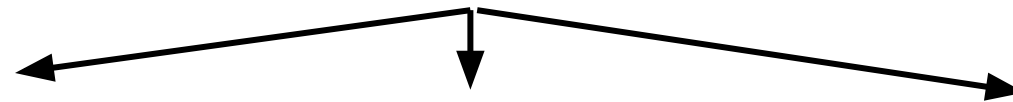


# ФАЙЛЫ



Текстовые	Типизированные	Нетипизированные
<ul style="list-style-type: none"><li>•Состоят из символьных строк, символа конца строки и символа конца файла.</li><li>•Каждый элемент доступен последовательным способом, т.е. друг за другом.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>•Элементы имеют один и тот же тип.</li><li>•Каждый элемент имеет свой номер.</li><li>•Каждый элемент доступен и последовательным и прямым способом.</li><li>•Информация хранится в машинном представлении, непригодным для просмотра в текстовом редакторе.</li><li>•Скорость ввода/вывода выше, чем в текстовый файл.</li><li>•Объём памяти меньше, чем у текстового файла.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>•Элементы могут иметь любой тип.</li><li>•Каждый элемент имеет свой номер.</li><li>•Каждый элемент доступен прямым способом.</li><li>•Информация хранится в машинном представлении, непригодным для просмотра в текстовом редакторе.</li><li>•Скорость ввода/вывода выше, чем в текстовый файл.</li><li>•Объём памяти меньше, чем у текстового файла.</li></ul>

Каким бы не был файл последовательность обращения к нему следующая:

- Описать файловую переменную;
- Установить связь программы с файлом;
- Открыть файл для чтения или записи;
- Читать из файла или записать в файл;
- Закрывать файл.

# Текстовые файлы

- Описать файловую переменную;

*f:text;*

- Установить связь программы с файлом;

*Assign(f, 'pushkin.txt');*

- Открыть файл для чтения ИЛИ записи;

*ReWrite(f); // файл открыть для записи*

*Reset(f); // файл открыт для чтения*

- Читать из файла ИЛИ записать в файл;

*WriteLn(f, s); // строковая переменная s записана в файл*

*ReadLn(f, s); // в строковую переменную s считана  
// строка из файла*

- Закреть файл.

*Close(f);*

Записать в файл нескольких строк, введённых с клавиатуры.

Когда состоит только из символа '.', ввод строк заканчивается.

```
var
f:text;
s:string;
begin
assign(f, 'privet.txt');
rewrite(f);
readln(s);
while s<>'.' do
begin
writeln(f,s);
readln(s);
end;
close(f);
end.
```

Прочитать все строки из заданного файла и вывести их на экран.

```
var
f:text;
s:string;
begin
assign(f, 'privet.txt');
reset(f);
while not eof(f) do
begin
readln(f, s);
writeln(s);
end;
close(f);
end.
```

## Имя файла задано в программе

- `assign(f, 'privet.txt');` //в каталог, в котором находится программа
- `assign(f, 'z:/test/lala/privet.txt');` //в заданный каталог

## Имя файла вводится с клавиатуры

- `var`  
`f:text;`  
`s:string;`  
`name_file:string;`  
`begin`  
`writeln('Name of file:');`  
`readln(name_file);`  
`assign(f,name_file);`

# Типизированные файлы

- Описать файловую переменную;

*var*

*имя: file of базовый тип;*

*Пример:*

*var*

*next: file of string;*

*look: file of integer;*

- Установить связь программы с файлом;

`Assign(f, 'pushkin.txt');`

- Открыть файл для чтения ИЛИ записи;

*ReWrite(f); // файл открыть для записи*

*Reset(f); // файл открыт для чтения*

- Читать из файла ИЛИ записать в файл;

*Write(f, s); // строковая переменная s записана в файл*

*Read(f, s); // в строковую переменную s считана*

*// строка из файла*

PS!!!! ~~WriteLn, readLn~~ т.к. данные записываются в одну строку

- Закрывать файл.

*Close(f);*



- Seek(имя\_файловой\_переменной,номер\_элемента);

PS: нумерация элементов с нуля!

- FilePose(имя\_файловой\_переменной);// текущее положение указателя файла
- FileSize(имя\_файловой\_переменной);//общее количество записей

# Нетипизированные файлы

- Описать файловую переменную;

*var*

*имя: file;*

*Пример:*

*var*

*xt: file;*

*Все остальные операции обращения к файлу, такие как: установка связи между файловой переменной и файлом на диске, запись, чтение, закрытие выглядят так же как и с текстовым файлом.*