

# Einführung in die Informatik

## Files and Streams

---

Arbeiten mit Dateien und Streams

Wolfram Burgard  
Cyrill Stachniss

# Dateien

---

- Bisher gingen alle Ausgaben nach **Standard output**, d.h. auf den **Monitor**.
- Der Vorteil von **Dateien** ist die **Persistenz**, d.h. die **Information bleibt dauerhaft erhalten**.

Grundlegende Eigenschaften von Dateien:

**Dateiname**: Üblicherweise setzen sich Dateinamen aus Zeichenketten zusammen.

**Inhalt (Daten)**: Die Daten können beliebige Informationen sein: Brief, Einkaufsliste, Adressen, . . .

# Grundlegende Datei-Operationen

---

- Erzeugen einer Datei
- In eine Datei schreiben.
- Aus einer Datei lesen.
- Eine Datei löschen.
- Den Dateinamen ändern.
- Die Datei überschreiben, d.h. nur den Inhalt verändern.

# Die File-Klasse

---

- Java stellt eine vordefinierte Klasse `File` zur Verfügung.
- Der **Konstruktor** für `File` nimmt als Argument den **Dateinamen**.

## Beispiel:

```
File f1, f2;  
f1 = new File("letterToJoanna");  
f2 = new File("letterToMatthew");
```

## Hinweis:

Wenn ein File-Objekt erzeugt wird, bedeutet das nicht, dass gleichzeitig auch die Datei erzeugt wird.

# Dateien Umbenennen und Löschen

---

- Existierende Dateien können in Java mit `renameTo` umbenannt werden.
- Mit der Methode `delete` können vorhandene Dateien gelöscht werden.

## Prototypen:

Methode	Return-Wert	Argumente	Aktion
<code>delete</code>	<code>void</code>	keine	löscht die Datei
<code>renameTo</code>	<code>void</code>	<code>File</code> -Objekt-Referenz	nennt die Datei um

# Ausgabe in Dateien

---

- In Java verwenden wir so genannte **(Ausgabe-) Ströme** bzw. **(Output-)Streams**, um Dateien mit Inhalt zu füllen.
- Die Klasse `FileOutputStream` stellt einen solchen Strom zur Verfügung.
- Der **Konstruktor** von `FileOutputStream` akzeptiert als Argument eine **Referenz auf ein File-Objekt**.
- Die Datei mit dem durch das Argument gegebenen Namen wird geöffnet.
- Ist die Datei nicht vorhanden, so wird sie erzeugt.
- Ist die Datei vorhanden, wird ihr Inhalt gelöscht.

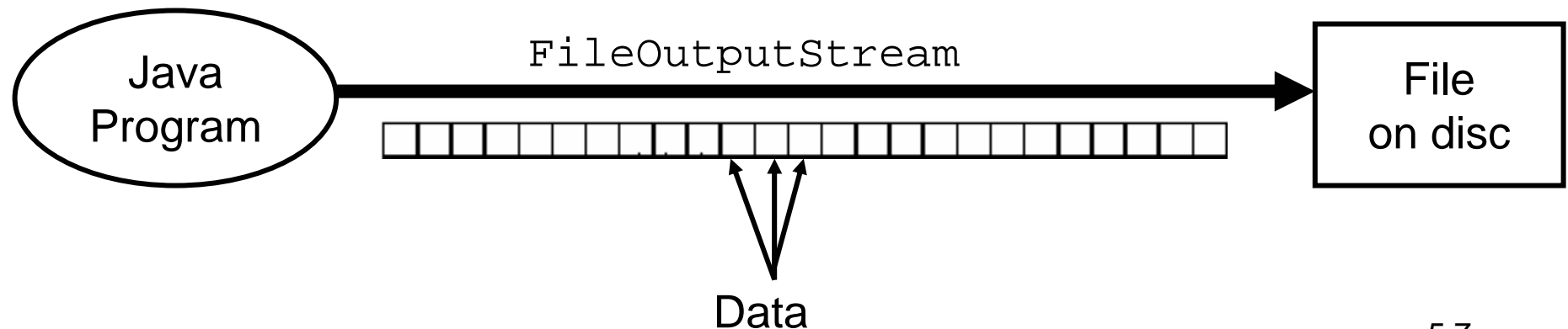
## Beispiel:

```
File f = new File("Americas.Most.Wanted");  
FileOutputStream fs = new FileOutputStream(f);
```

# Wirkung von `FileOutputStream`

---

- `FileOutputStream` modelliert die Ausgabe als eine Sequenz von kleinen, uninterpretierten Einheiten bzw. Bytes.
- Sie stellt keine Möglichkeit zur Verfügung, die Daten zu gruppieren.
- Methoden wie `println` zum Ausgeben von Zeilen werden nicht zur Verfügung gestellt.



# PrintStream-Objekte

---

- Um **Ausgaben auf dem Monitor** zu erzeugen, haben wir bisher die Nachrichten `println` oder `print` an das `System.out`-Objekt geschickt.
- Dabei ist `System.out` eine **Referenz auf eine Instanz der Klasse `PrintStream`**.
- Um in eine **Datei zu schreiben, erzeugen** wir ein **`PrintStream`-Objekt**, welches die **Datei repräsentiert**.
- **Darauf wenden wir** dann die Methoden `println` oder `print` **an**.



# Erzeugen von `PrintStream`-Objekten

---

Der **Konstruktor von `PrintStream`** akzeptiert eine Referenz auf einen `FileOutputStream`

```
File          diskFile = new File("data.out");
FileOutputStream diskFileStream =
              new FileOutputStream(diskFile);
PrintStream    target =
              new PrintStream(diskFileStream);

target.println("Hello Disk File");
```

Dieser Code erzeugt eine Datei `data.out` mit dem Inhalt

```
Hello Disk File.
```

Eine evtl. existierende Datei mit gleichem Namen wird gelöscht und ihr Inhalt wird überschrieben.

# Notwendige Schritte, um in eine Datei zu schreiben

---

1. Erzeugen eines `File`-Objektes
2. Erzeugen eines `FileOutputStream`-Objektes unter Verwendung des soeben erzeugten `File`-Objektes.
3. Erzeugen eines `PrintStream`-Objektes mithilfe der Referenz auf das `FileOutputStream`-Objekt.
4. Verwenden von `print` oder `println`, um Texte in die Datei auszugeben.

# Kompakte Erzeugung von PrintStream-Objekten für Dateien

---

Die Konstruktion der `PrintStream`-Objekte kann auch ohne die `diskFileStream`-Variable durch **Schachteln von Aufrufen** erreicht werden:

```
import java.io.*;

class ProgramFileCompact {
    public static void main(String[] arg) throws IOException{
        String fileName = new String("data1.out");
        PrintStream target = new PrintStream(new
            FileOutputStream(new File(fileName)));
        target.print("Hello disk file ");
        target.println(fileName);
    }
}
```

# Beispiel: Backup der Ausgabe in einer Datei

---

```
import java.io.*;
class Program1Backup {
    public static void main(String arg[]) throws IOException {
        PrintStream backup;
        FileOutputStream backupFileStream;
        File backupFile;

        backupFile = new File("backup");
        backupFileStream = new FileOutputStream(backupFile);
        backup = new PrintStream(backupFileStream);

        System.out.println("This is my first Java program");
        backup.println("This is my first Java program");
        System.out.println("... but it won't be my last.");
        backup.println("... but it won't be my last.");
    }
}
```

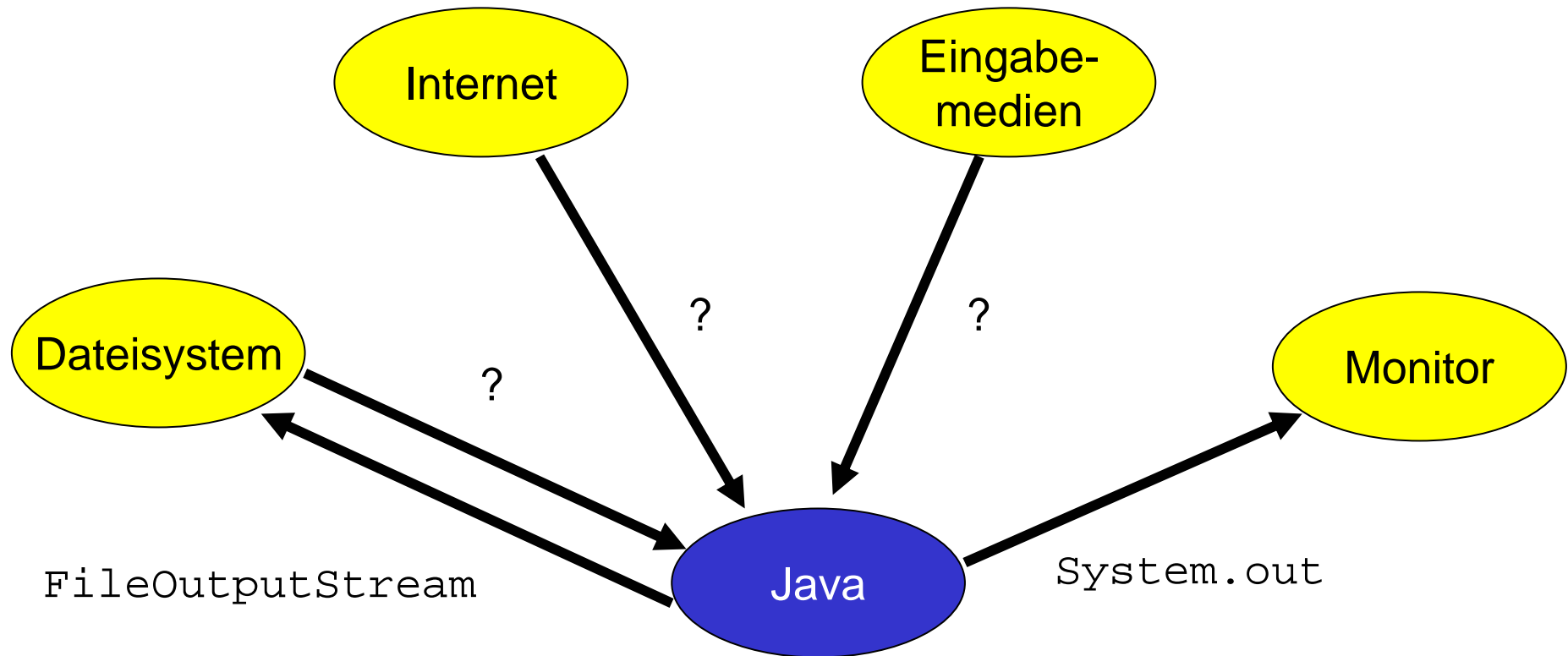
# Mögliche Fehler

---

- Das **Erzeugen einer Datei** stellt eine **Interaktion mit externen Komponenten** dar (z.B. Betriebssystem, Hardware etc.)
- Dabei können **Fehler** auftreten, die **nicht durch das Programm selbst verschuldet** sind.
- Beispielsweise kann die **Festplatte voll** sein oder sie kann einen **Schreibfehler** haben. Weiter kann das **Verzeichnis**, in dem das Programm ausgeführt wird, **schreibgeschützt** sein.
- In solchen Fällen wird das einen Fehler produzieren.
- **Java erwartet, dass der Programmierer mögliche Fehler explizit erwähnt.**
- Dazu wird die Phrase `throws Exception` verwendet.

# Mögliche Ein- und Ausgabequellen in Java

---



# Eingabe: Ein typisches Verfahren

---

Um Eingaben von einem Eingabestrom verarbeiten zu können, müssen folgende Schritte durchgeführt werden.

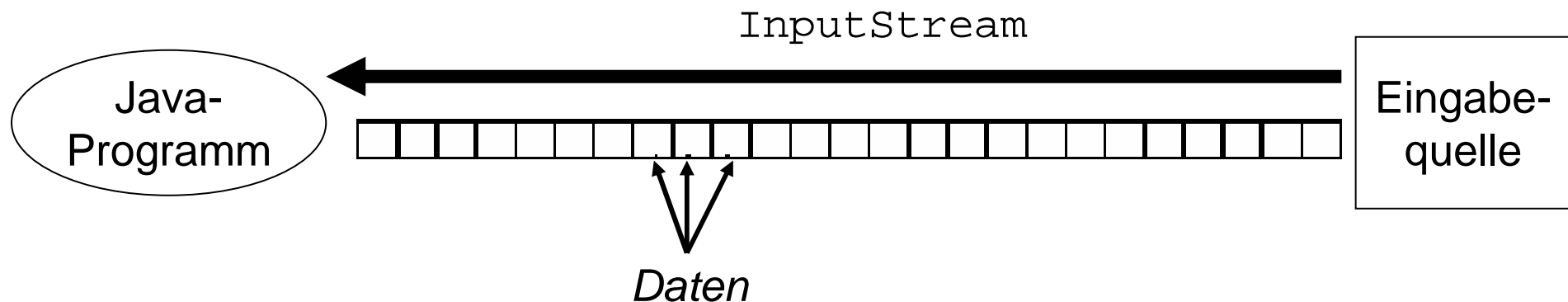
1. Erzeugen Sie ein `InputStream`-Objekt, ein `FileInputStream`-Objekt oder verwenden Sie das `System.in`-Objekt.
2. Verwenden Sie dieses Eingabestrom-Objekt, um einen `InputStreamReader`-Objekt zu erzeugen.
3. Erzeugen Sie ein `BufferedReader`-Objekt mithilfe des `InputStreamReader`-Objektes.

Dabei wird `FileInputStream` für das **Einlesen aus Dateien**, `InputStream` für das **Einlesen aus dem Internet** und `System.in` für die **Eingabe von der Tastatur** und verwendet.

# Wirkung eines InputStream-Objektes

---

InputStream-Objekte, FileInputStream-Objekte oder das System.in-Objekt modellieren die Eingabe als eine **kontinuierliche, zusammenhängende Sequenz kleiner Einheiten**, d.h. als eine **Folge von Bytes**:

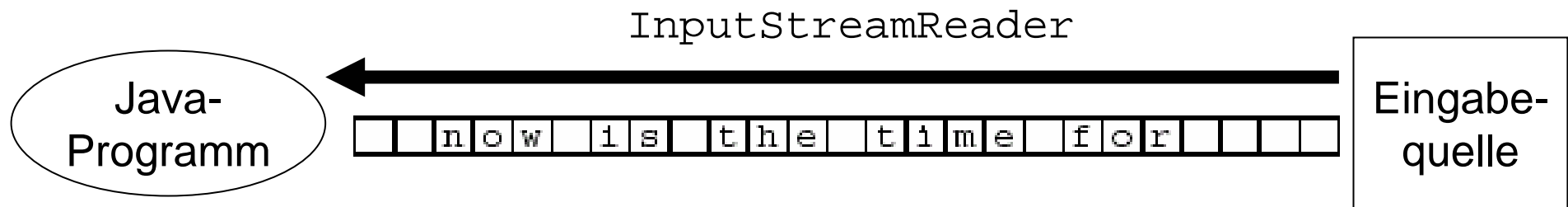




# Wirkung eines InputStreamReader-Objektes

---

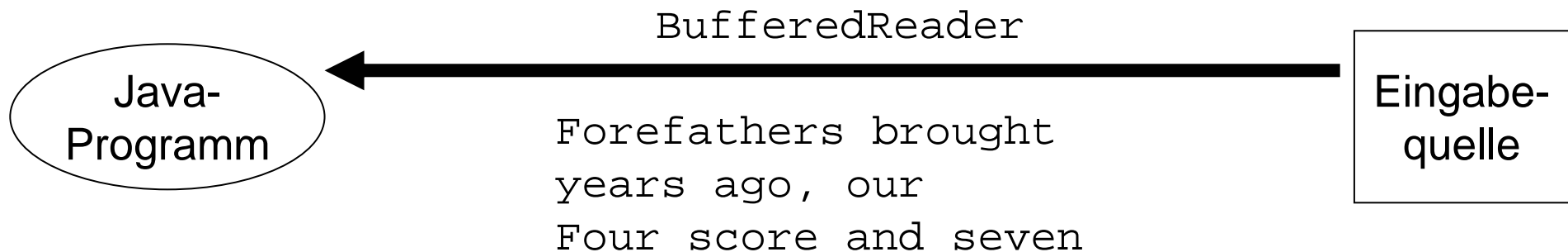
`InputStreamReader`-Objekte hingegen modellieren die Eingabe als eine **Folge von Zeichen**, sodass daraus **Zeichenketten** zusammengesetzt werden können:



# BufferedReader

---

`BufferedReader`-Objekte schließlich modellieren die Eingabe als eine **Folge von Zeilen**, die einzeln durch **String-Objekte** repräsentiert werden können:



# Eingabe vom Keyboard

---

- Java stellt ein vordefiniertes `InputStream`-Objekt zur Verfügung, das die Eingabe von der Tastatur repräsentiert. `System.in` ist eine Referenz auf dieses Objekt.
- Allerdings kann man von `System.in` nicht direkt lesen.
- Vorgehen:

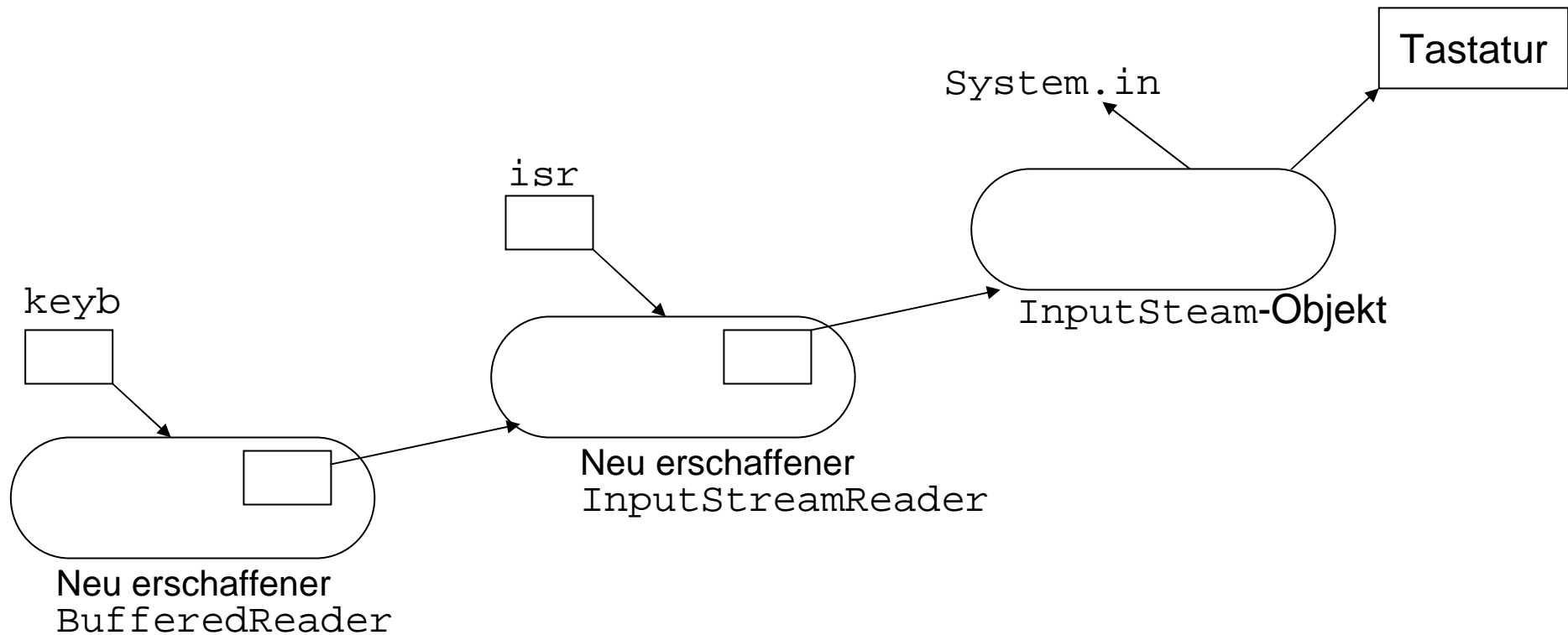
```
InputStreamReader isr;  
BufferedReader keyb;  
isr = new InputStreamReader(System.in)  
keyb = new BufferedReader(isr);
```

Das Einlesen geschieht dann mit:

```
keyb.readLine()
```

# Schema für die Eingabe von der Tastatur mit Buffer

---



# Beispiel: Einlesen einer Zeile von der Tastatur

---

Naives Verfahren zur Ausgabe des Plurals eines Wortes:

```
import java.io.*;
class Program4 {
    public static void main(String arg[]) throws IOException {
        InputStreamReader isr;
        BufferedReader keyboard;
        String inputLine;

        isr = new InputStreamReader(System.in);
        keyboard = new BufferedReader(isr);
        inputLine = keyboard.readLine();

        System.out.print(inputLine);
        System.out.println("s");
    }
}
```

# Interaktive Programme

---

- Um den Benutzer auf eine notwendige Eingabe hinzuweisen, können wir einen so genannten **Prompt** ausgeben.
- `PrintStream` verwendet einen **Buffer**, um **Ausgabeaufträge zu sammeln**. Die Ausgabe erfolgt erst, wenn der Buffer voll oder das Programm beendet ist.
- Da dies eventuell erst nach der Eingabe sein kann, stellt die `PrintStream`-Klasse eine Methode `flush` zur Verfügung. Diese **erzwingt die Ausgabe des Buffers**.
- Vorgehen daher:

```
System.out.println(  
    "Type in a word to be pluralized, please ");  
System.out.flush();  
inputLine = keyboard.readLine();
```

# Input aus Dateien

---

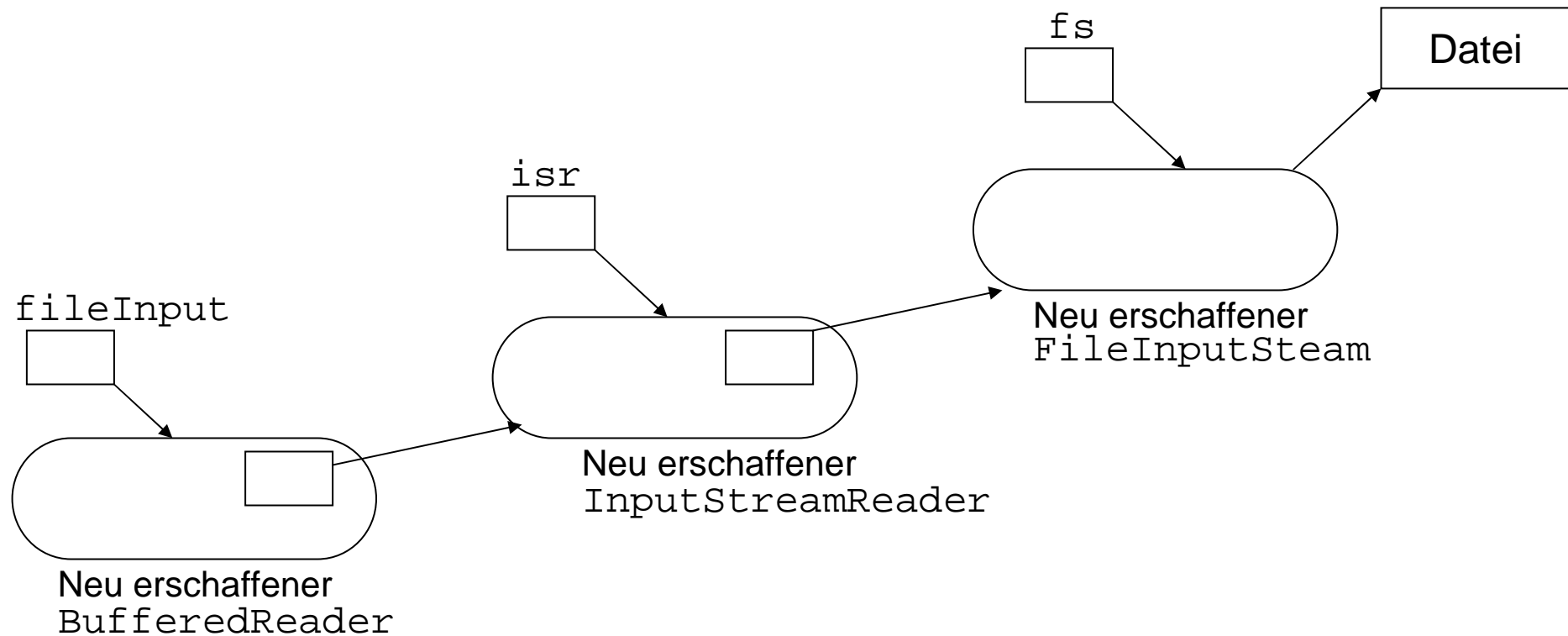
Das **Lesen aus einer Datei** unterscheidet sich vom Lesen von der Tastatur nur dadurch, dass wir ein `FileInputStream`-Objekt und nicht das `System.in`-Objekt verwenden:

```
// Vom Dateinamen zum FileInputStream
File f = new File("Americas.Most.Wanted");
FileInputStream fs = new FileInputStream(f);

// Vom FileInputStream zum BufferedReader
InputStreamReader isr;
BufferedReader fileInput;
isr = new InputStreamReader(fs);
fileInput = new BufferedReader(isr);
```

# Einlesen aus Dateien mit Buffer

---





# Einlesen einer Zeile aus einer Datei

```
import java.io.*;
class Program5 {
    public static void main(String arg[]) throws IOException {
        String inputLine;
        // Vom Dateinamen zum FileInputStream
        File f = new File("Americas.Most.Wanted");
        FileInputStream fs = new FileInputStream(f);

        // Vom FileInputStream zum BufferedReader
        InputStreamReader isr;
        BufferedReader fileInput;
        isr = new InputStreamReader(fs);
        fileInput = new BufferedReader(isr);

        inputLine = fileInput.readLine();
        System.out.println(inputLine);
    }
}
```

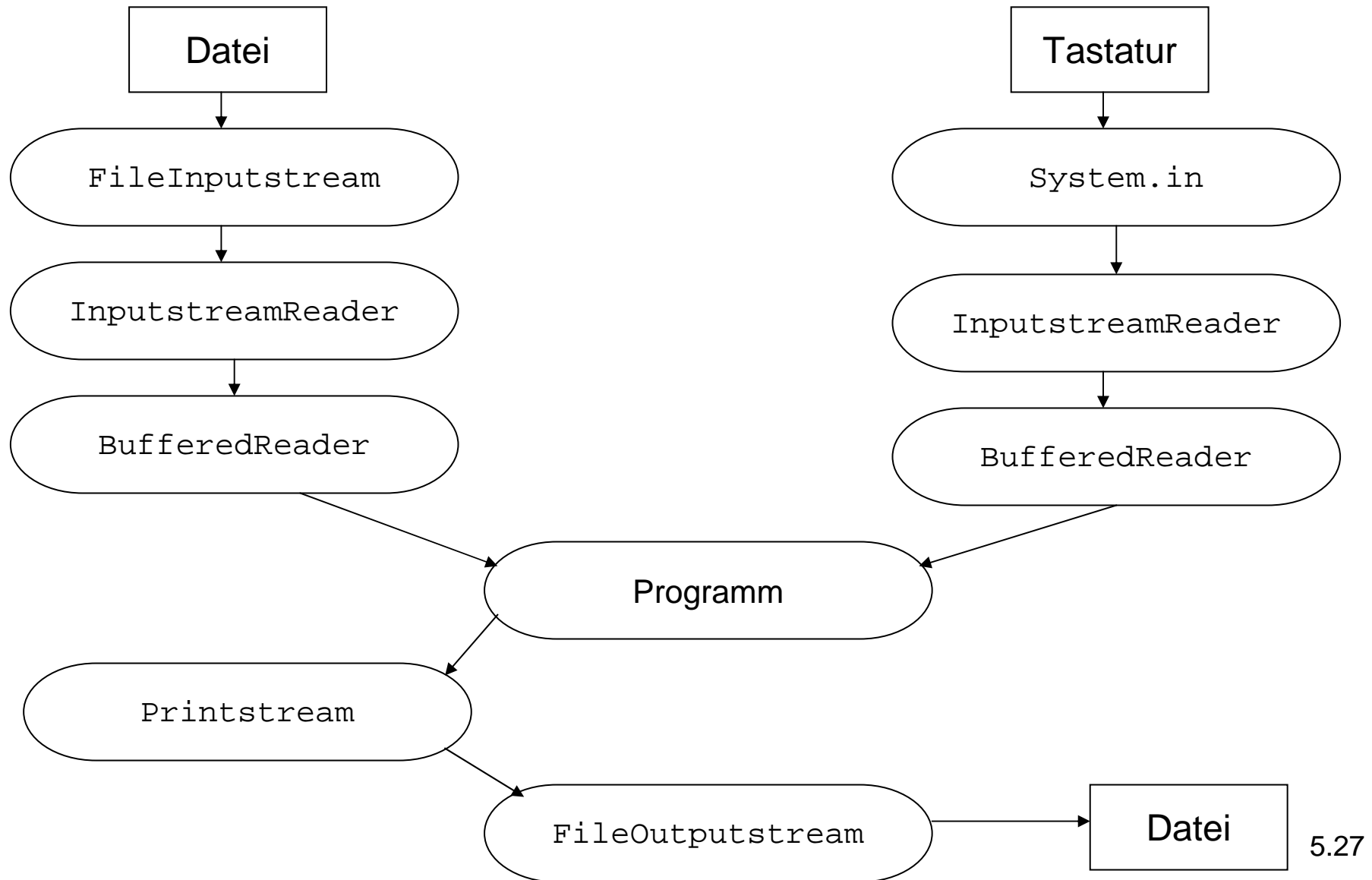
# Gleichzeitige Verwendung mehrerer Streams: Kopieren einer Datei

---

1. Frage nach Quelldatei (und Zieldatei).
2. Lies Quelldatei.
3. Schreibe Zieldatei.

# Schematische Darstellung

---



# Daten aus dem Internet einlesen

---

**Computer-Netzwerk:** Gruppe von Computern, die untereinander direkt Informationen austauschen können (z.B. durch eine geeignete Verkabelung).

**Internet:** Gruppe von Computer-Netzwerken, die es Rechnern aus einem Netz erlaubt, mit Computern aus dem anderen Netz zu kommunizieren.

**Internet-Adresse:** Eindeutige Adresse, mit deren Hilfe jeder Rechner im Netz eindeutig identifiziert werden kann. Beispiele:

`www.informatik.uni-freiburg.de`

`www.uni-freiburg.de`

`www.whitehouse.gov`

**Netzwerk-Ressource:** Einheit von Informationen wie z.B. Text, Bilder, Sounds etc.

**URL:** (Abk. für Universal Resource Locator)  
Eindeutige Adresse von Netzwerk-Ressourcen.

# Komponenten einer URL

---

Bestandteil	Beispiel	Zweck
Protokoll	http	Legt die <b>Software</b> fest, die <b>für den Zugriff</b> auf die Daten benötigt wird
Internet-Adresse	www.yahoo.com	<b>Identifiziert den Computer</b> , auf dem die Ressource liegt
Dateiname	index.html	<b>Definiert die Datei</b> mit der Ressource

Zusammengesetzt werden diese Komponenten wie folgt:

`protocol://internet address/file name`

Beispiel:

`http://www.yahoo.com/index.html`

# Netzwerk-Input

---

- Um Daten aus dem Netzwerk einzulesen, verwenden wir ein `InputStream`-Objekt.
- Die `Java-Klassenbibliothek` stellt eine Klasse `URL` zur Verfügung, um URL's zu modellieren.
- Die `URL`-Klasse stellt einen Konstruktor mit einem String-Argument zur Verfügung:

```
URL u = new URL("http://www.yahoo.com/");
```

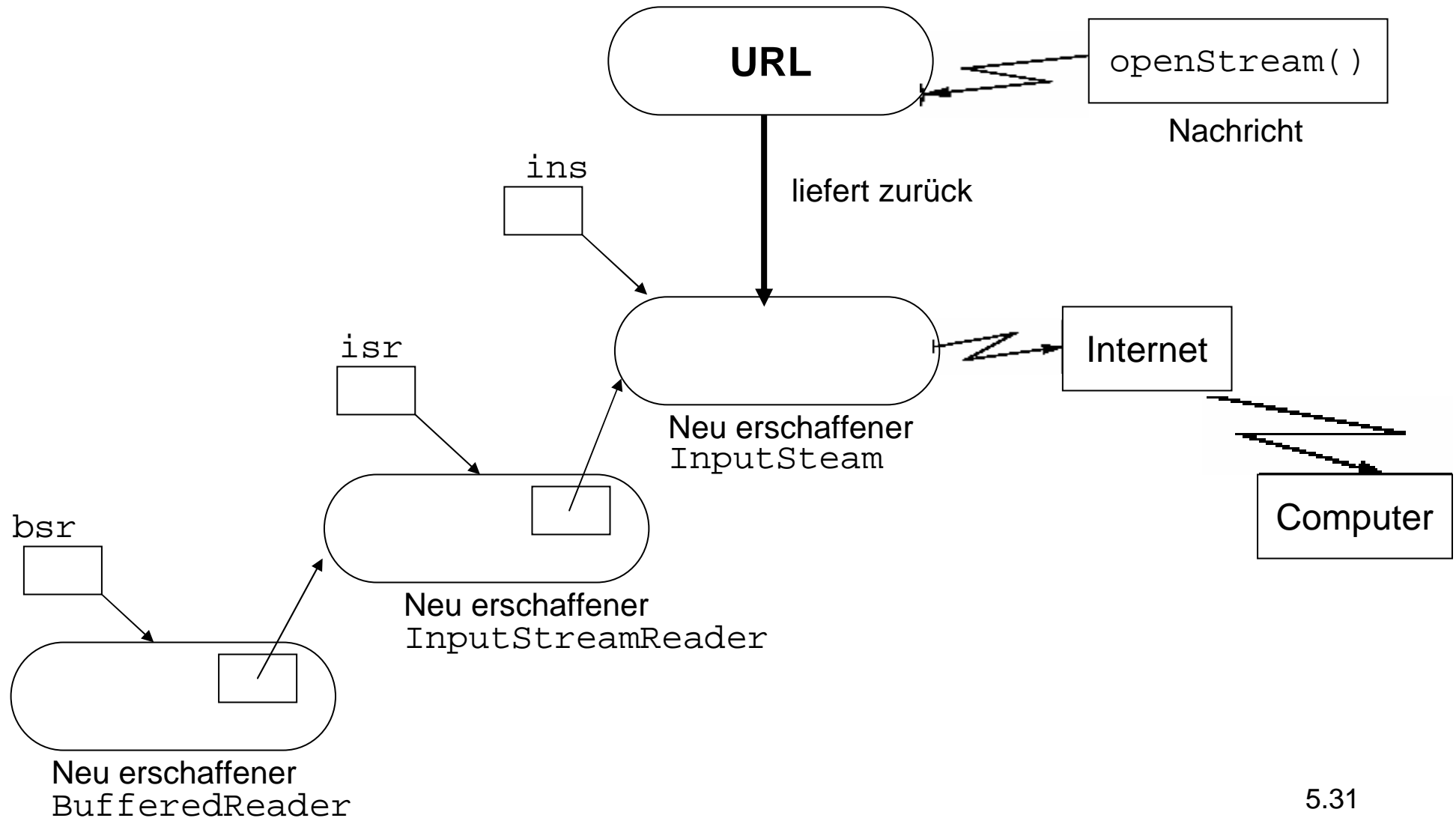
- Weiterhin stellt sie eine Methode `openStream` bereit, die keine Argumente hat und ein `InputStream`-Objekt zurückgibt:

```
InputStream ins = u.openStream();
```

- Sobald wir einen `InputStream` haben, können wir wie üblich fortfahren:

```
InputStreamReader isr = new InputStreamReader(ins);  
BufferedReader remote = new BufferedReader(isr);  
... remote.readLine() ...
```

# Einlesen aus dem Internet mit Buffer



# Beispiel: Einlesen der ersten fünf Zeilen von [www.informatik.uni-freiburg.de](http://www.informatik.uni-freiburg.de)

---

```
import java.net.*;
import java.io.*;

class WebPageRead {
    public static void main(String[] arg) throws Exception {
        URL u = new URL("http://www.informatik.uni-freiburg.de/");
        InputStream ins = u.openStream();
        InputStreamReader isr = new InputStreamReader(ins);
        BufferedReader webPage = new BufferedReader(isr);

        System.out.println(webPage.readLine());
        System.out.println(webPage.readLine());
        System.out.println(webPage.readLine());
        System.out.println(webPage.readLine());
        System.out.println(webPage.readLine());
    }
}
```



# Ergebnis der Ausführung

---

```
<!doctype html public "-//w3c//dtd html 4.0 transitional//en">
<html>
<head>
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=iso-8859-1">
<meta name="author" content="www@informatik.uni-freiburg.de">
```

# Die Titelseite der Informatik in Freiburg

The screenshot shows a Mozilla browser window displaying the website of the Institute of Informatics at the University of Freiburg. The browser's address bar shows the URL <http://www.informatik.uni-freiburg.de/>. The website header includes a photograph of a modern building, the text 'Institut für Informatik', and the affiliation 'Fakultät für Angewandte Wissenschaften, Universität Freiburg'. Navigation links for 'Abteilungen', 'Veranstaltungen', 'Informationen', and 'Projekte' are provided, along with a link to 'English pages' and a UK flag icon. The main content area is titled 'Abteilungen' and contains a grid of 12 department boxes, each with a title and a professor's name.

Abteilungen <small>[top]</small>		
<b><u>Algorithmen und Datenstrukturen</u></b> <a href="#">Prof. Dr. Thomas Ottmann</a>	<b><u>Rechnerarchitektur</u></b> <a href="#">Prof. Dr. Bernd Becker</a>	<b><u>Softwaretechnik</u></b> <a href="#">Prof. Dr. David Basin</a>
<b><u>Programmiersprachen</u></b> <a href="#">Prof. Dr. Peter Thiemann</a>	<b><u>Grundlagen der Künstlichen Intelligenz</u></b> <a href="#">Prof. Dr. Bernhard Nebel</a>	<b><u>Maschinelles Lernen und Natürlichsprachliche Systeme</u></b> <a href="#">Prof. Dr. Luc De Raedt</a>
<b><u>Mustererkennung und Bildverarbeitung</u></b> <a href="#">Prof. Dr. Hans Burkhardt</a>	<b><u>Datenbanken und Informationssysteme</u></b> <a href="#">Prof. Dr. Georg Lausen</a>	<b><u>Paralleles und Verteiltes Rechnen</u></b> <a href="#">Prof. Dr. Susanne Albers</a>
<b><u>Autonome Intelligente Systeme</u></b> <a href="#">Prof. Dr. Wolfram Burgard</a>	<b><u>Rechnernetze und Telematik</u></b> <a href="#">Prof. Dr. Stefan Leue</a>	<b><u>Kommunikationssysteme</u></b> <a href="#">Prof. Dr. Gerhard Schneider</a>

# Der Quellcode der Titelseite

```
Source of: http://www.informatik.uni-freiburg.de/ - Mozilla
File Edit View Help

<!doctype html public "-//w3c//dtd html 4.0 transitional//en">
<html>
<head>
  <meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=iso-8859-1">
  <meta name="author" content="www@informatik.uni-freiburg.de">
  <meta name="keywords" content="Institut f&uuml;r Informatik Freiburg">
  <meta name="generator" content="WML">
  <meta name="description" content="Homepage des Instituts für Informatik der Fakultät für
  <meta name="GENERATOR" content="Mozilla/4.61 [en] (X11; I; Linux 2.2.10 i686) [Netscape]
  <title> Institut f&uuml;r Informatik
  </title>
</head>

<body text="#000000" bgcolor="#ffffff">
<a name="top"></a>
<table border="0" width="100%">
  <tbody>
    <tr>
      <td valign="Top">

<td ALIGN=RIGHT VALIGN=BOTTOM ROWSPAN="2"><a href="http://www.uni-freiburg.de/"><img SRC="i
<br><font size=-1><a href="http://www.faw.uni-freiburg.de/">Fakult&auml;t
f&uuml;r Angewandte Wissenschaften </a>, <a href="http://www.uni-freiburg.de/">Universit&au
Freiburg&nbsp;</a></font></td>
</tr>

<tr>
<td VALIGN=BOTTOM><img SRC="images/transplx1.gif" ALT="" BORDER=0 ><font face="Helvetica, Ar
Institut f&uuml;r Informatik&nbsp;</font></font></font></td>
</tr>
</tbody>
</table>

<hr noshade size="1">
<table CELLSPACING=0 CELLPADDING=0 WIDTH="100%" >
<tr>
<td ALIGN=LEFT><img SRC="images/transplx1.gif" ALT="" height=19 width=37></td>
```

# Zusammenfassung

---

- Java benutzt sogenannte `Streams` um Daten zu lesen oder zu schreiben.
- Durch die Streams ist es möglich von der eigentlichen Datei zu abstrahieren. So kann man beispielsweise auch Daten aus dem Internet direkt lesen.
- Um beispielsweise Zeilen aus dem Internet einzulesen, benötigen wir ein `BufferedReader`-Objekt.
- Dies erfordert das Erzeugen eines `InputStreamReader`-Objektes
- Das `InputStreamReader`-Objekt hingegen benötigt ein entsprechendes `InputStream`-Objekt.