

# Einführung in die Informatik

## Files and Streams

---

Arbeiten mit Dateien und Streams

Cyrill Stachniss  
Wolfram Burgard

# 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.

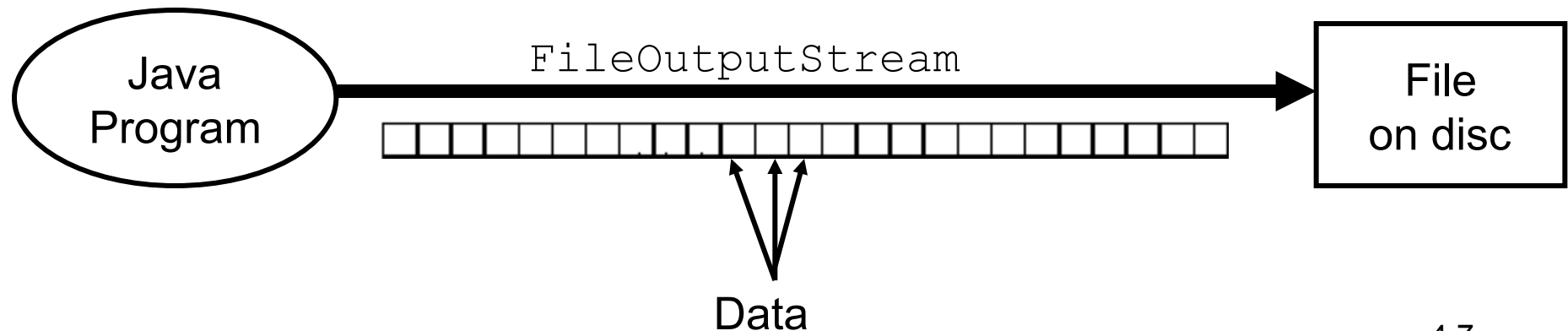
## Beispiel:

```
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**.
- **Danach 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 folgendem 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.");
    }
}
```

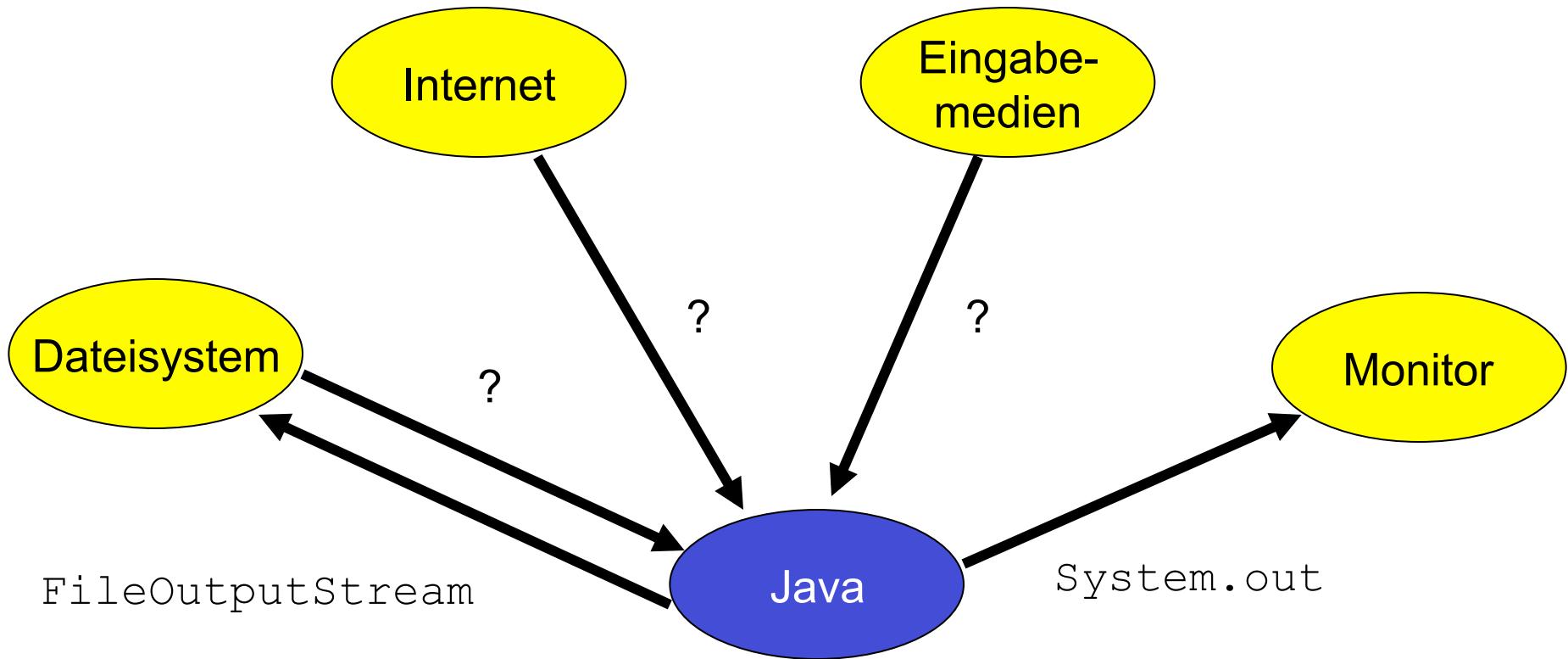
# Mögliche Fehler

---

- 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.

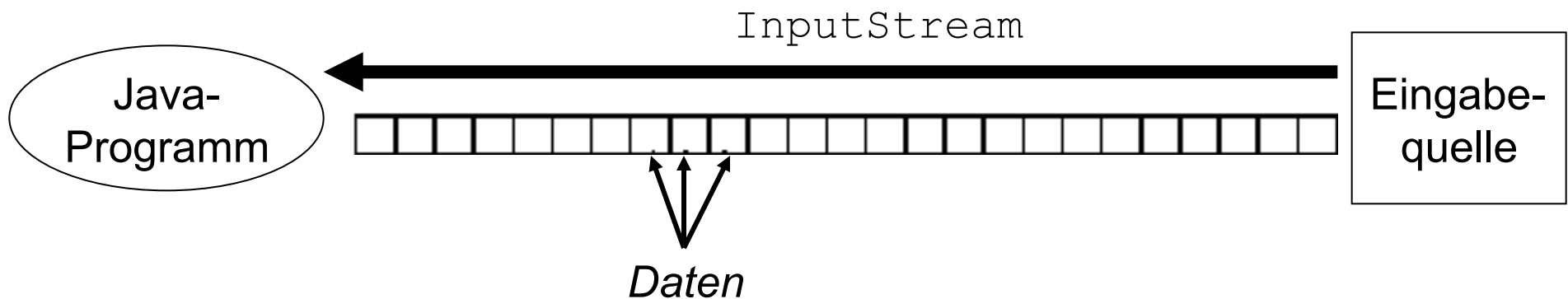
1. Erzeugen Sie ein `InputStream`-Objekt, ein `FileInputStream`-Objekt oder verwenden Sie das `System.in`-Objekt.
2. Verwenden Sie dieses Eingabestrom-Objekt, um einen `InputStreamReader`-Objekt zu erzeugen.
3. Erzeugen Sie ein `BufferedReader`-Objekt mithilfe des `InputStreamReader`-Objektes.

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**:

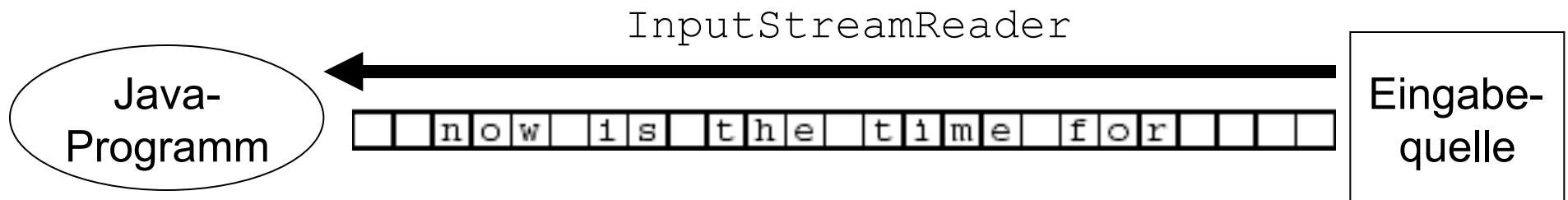




# Wirkung eines InputStreamReader-Objektes

---

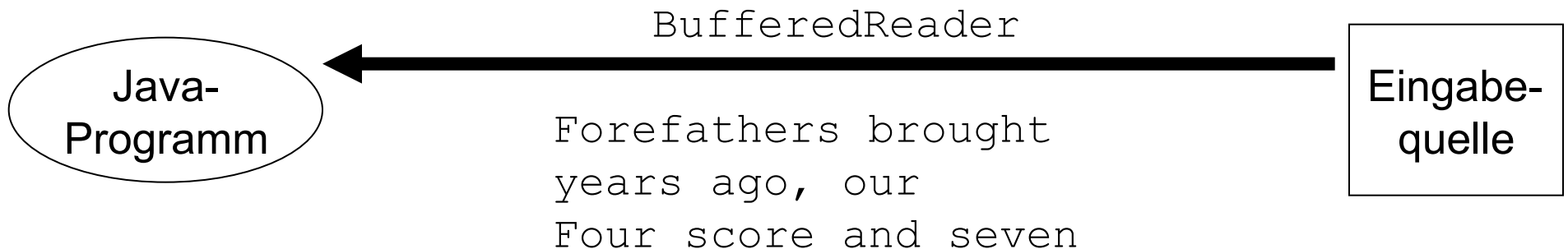
`InputStreamReader`-Objekte hingegen modellieren die Eingabe als eine **Folge von Zeichen**, sodass daraus **Zeichenketten** zusammengesetzt werden können:



# 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:

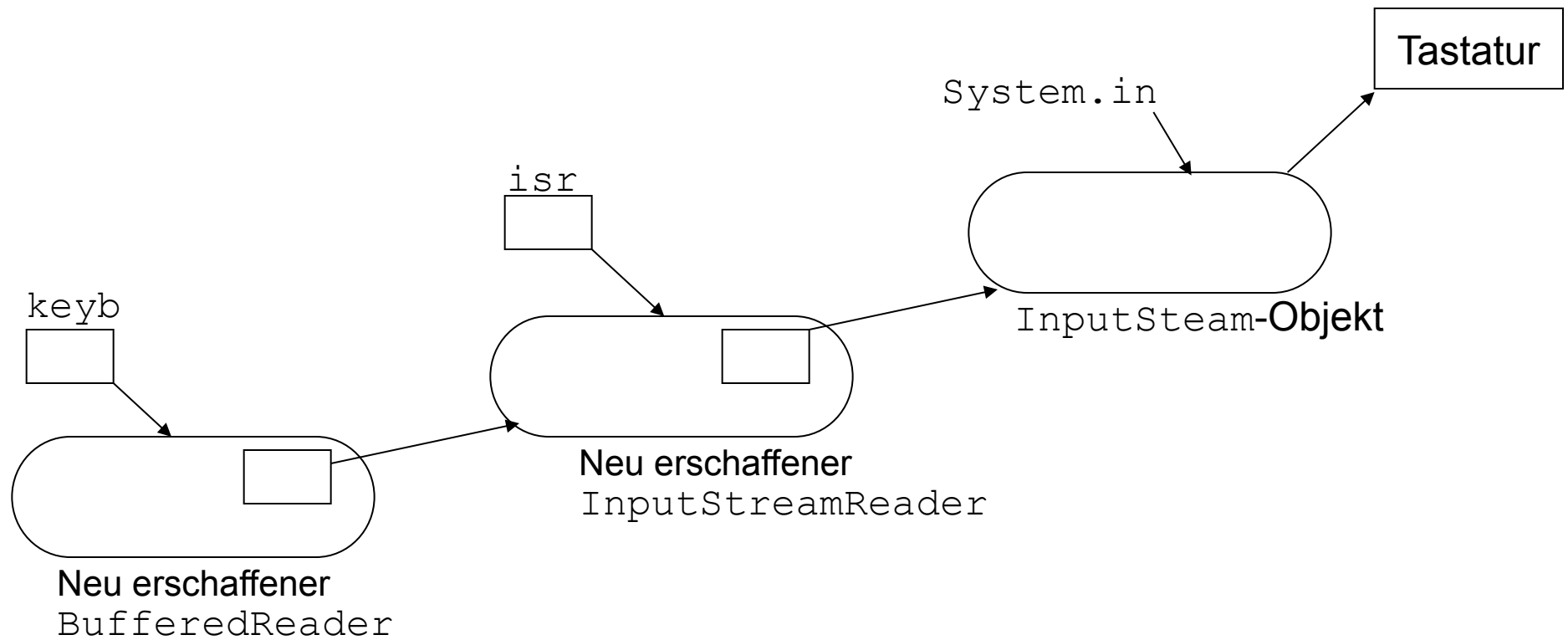
```
InputStreamReader isr;  
BufferedReader keyb;  
isr = new InputStreamReader(System.in)  
keyb = new BufferedReader(isr);
```

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

---

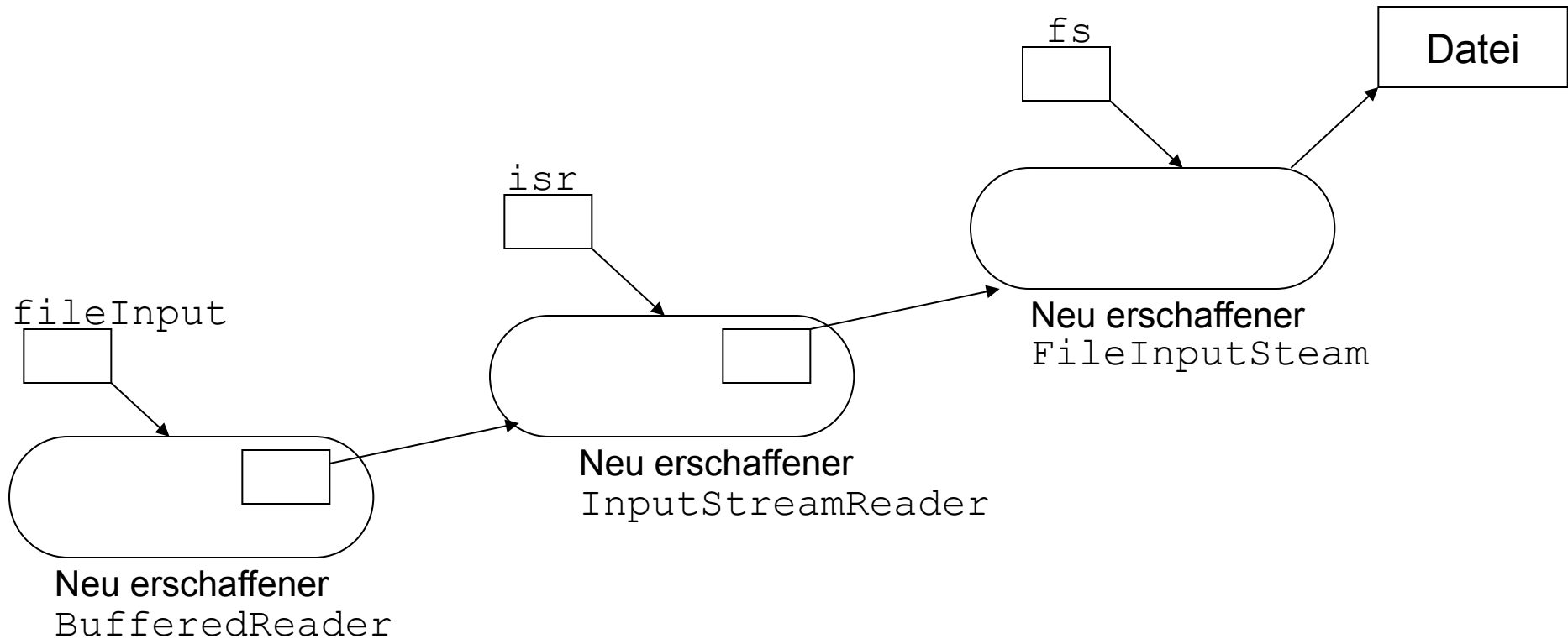
Das **Lesen aus einer Datei** unterscheidet sich vom Lesen von der Tastatur nur dadurch, dass wir ein `FileInputStream`-Objekt und nicht das `System.in`-Objekt verwenden:

```
// 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);
    }
}
```

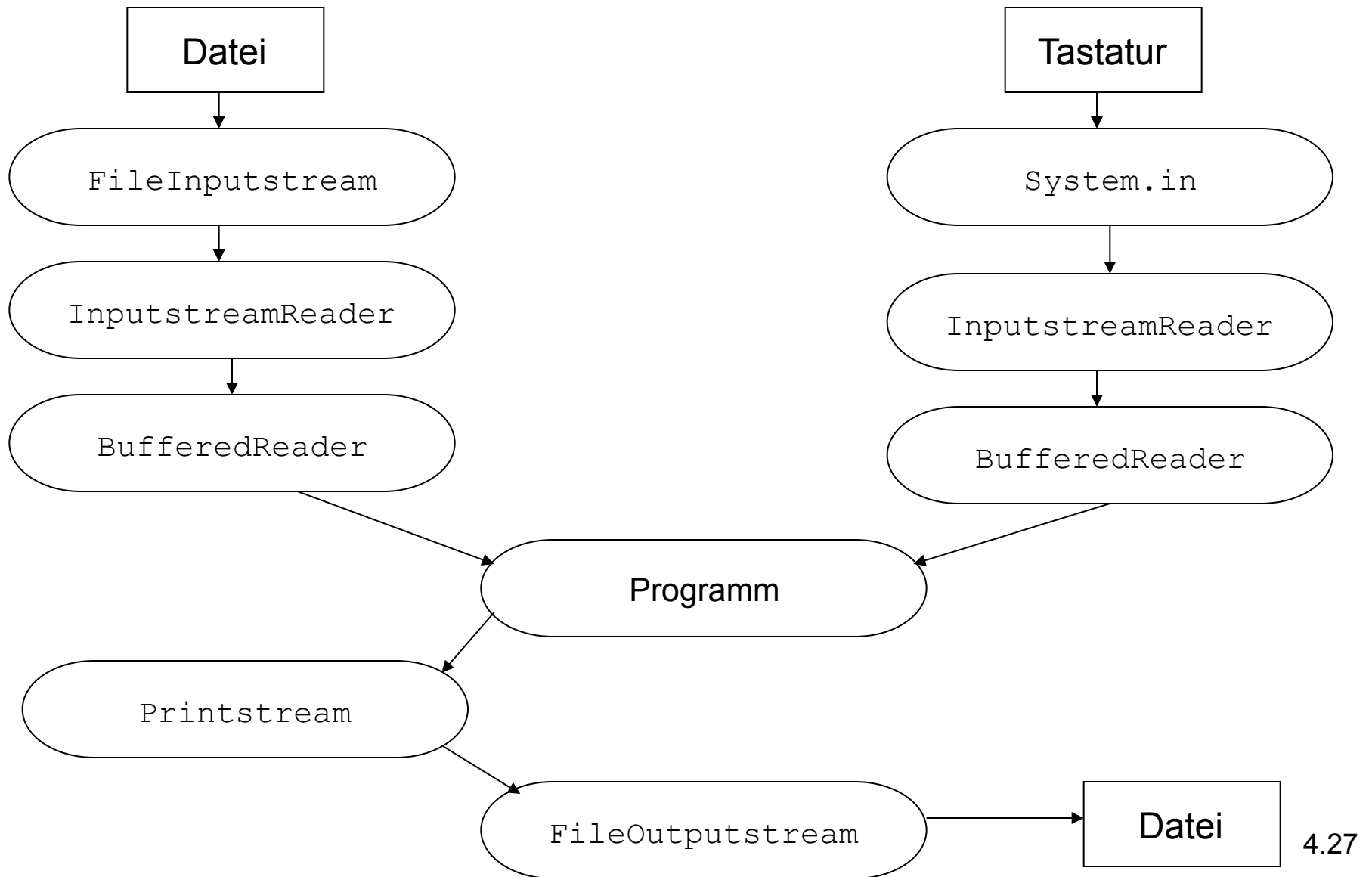
# Gleichzeitige Verwendung mehrerer Streams: Kopieren einer Datei

---

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. Texte, Bilder, Sounds etc.

**URL:** (Abk. für Universal Ressource 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 URLs zu modellieren.
- Die `URL`-Klasse stellt einen Konstruktor mit einem String-Argument zur Verfügung:

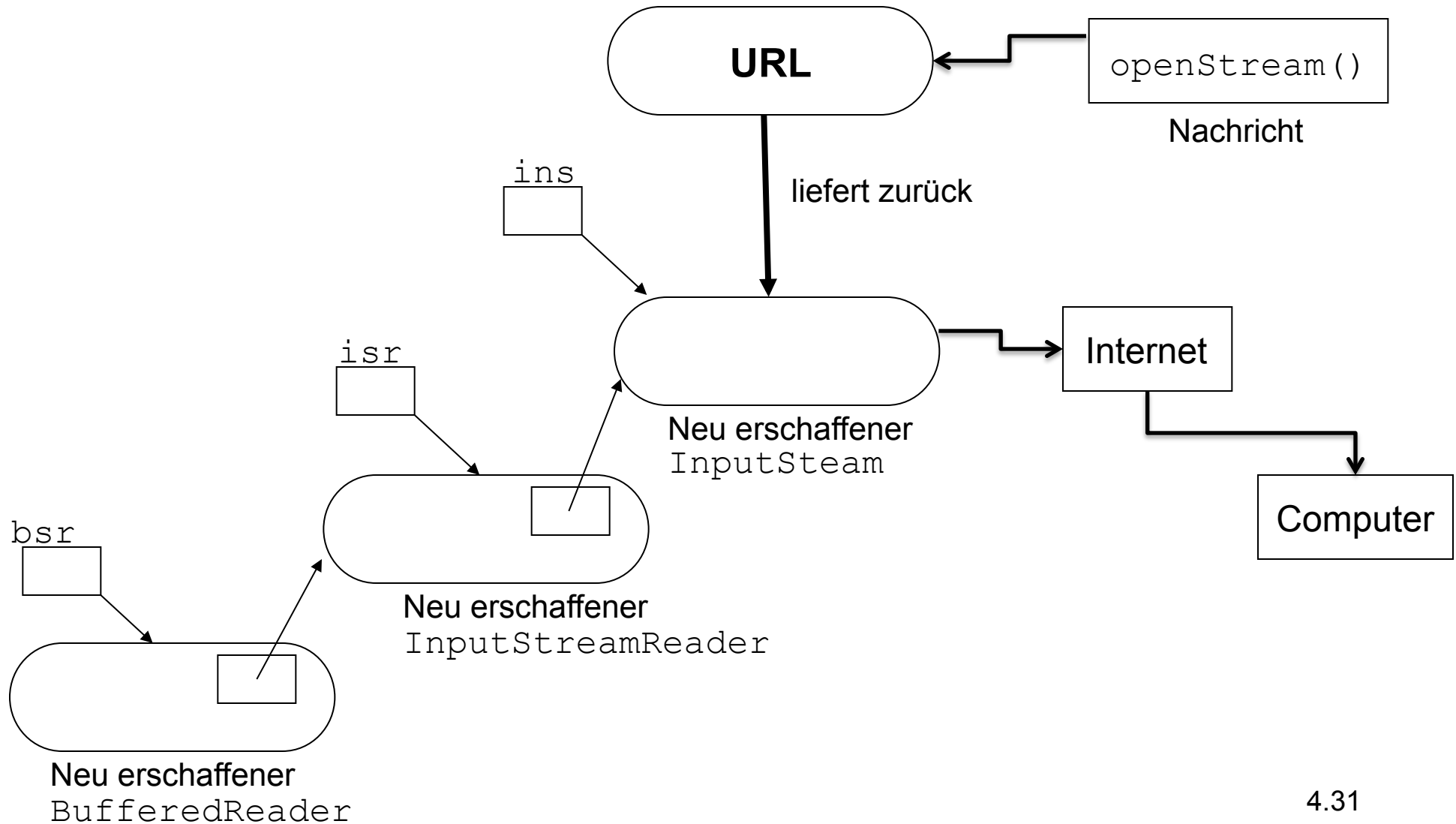
```
URL u = new URL("http://www.yahoo.com/");
```

- 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`

---

```
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 XHTML 1.0 Transitional//EN"
```

# Die Titelseite der Informatik in Freiburg

The screenshot shows a web browser window displaying the homepage of the Department of Computer Science at the University of Freiburg. The browser's address bar shows the URL [www.informatik.uni-freiburg.de](http://www.informatik.uni-freiburg.de). The page features a blue header with the university's logo and the text "Department of Computer Science University of Freiburg". A navigation menu on the left includes links for "Department", "Study", "Research", "Divisions", "IT Support", and "Faculty of Engineering". The main content area is titled "Welcome to the Department" and contains a paragraph of introductory text, a photograph of two people in a lecture hall, and a "News" section with several articles. The footer includes a "Site Map" and "Webmaster" link, a copyright notice for 2012, and a "Log in" button.

Welcome to the Department — Institut für Informatik

www.informatik.uni-freiburg.de

English Deutsch

UNI FREIBURG

Department of Computer Science  
University of Freiburg

You are here: Home

## Welcome to the Department

Welcome to a young, modern, well-equipped faculty. Our students receive a strongly research-oriented scientific education at one of the first institutes within a German university to introduce and offer an internationally recognized system of study. The Federal Excellence Initiative confirms that Freiburg University, with its rich history, also has one of the best concepts for the future, occupying a leading position among German universities.

As a student in Freiburg, you will benefit not only from the quality of your academic education, but also enjoy the city's lively cultural and student scene, and its close proximity to the Black Forest, Switzerland and France. We are sure that all of these factors will contribute to making your studies at Freiburg an exciting experience within an international atmosphere. Welcome! Bienvenue!

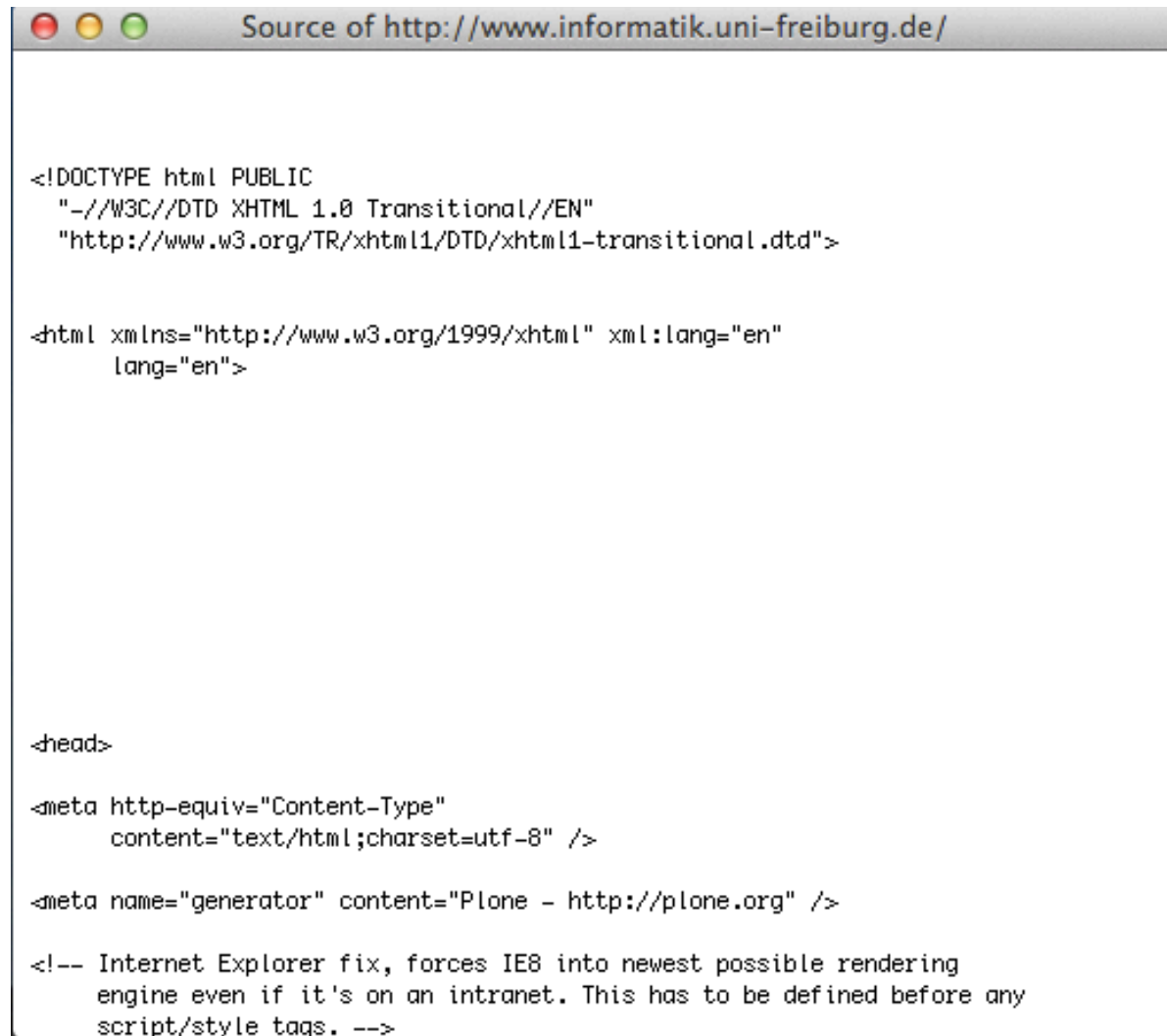
### News

- Job Fair on Thursday, 11th October 2012, at the Faculty of Engineering  
Oct 02, 2012
- A Virtual Look at the Zebrafish Brain  
Jun 29, 2012
- Faculty summer party, July 6  
Jun 22, 2012
- Excellent: BrainLinks - BrainTools  
Jun 22, 2012
- Schnell und zielgerichtet - Roboter-Wettbewerb der Technischen Fakultät am 17.02.2012  
Feb 08, 2012

Site Map Webmaster Imprint Intranet Copyright © 2012 University of Freiburg A A A Log in

# Der Quellcode der Titelseite

---



```
Source of http://www.informatik.uni-freiburg.de/

<!DOCTYPE html PUBLIC
  "-//W3C//DTD XHTML 1.0 Transitional//EN"
  "http://www.w3.org/TR/xhtml1/DTD/xhtml1-transitional.dtd">

<html xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml" xml:lang="en"
  lang="en">

<head>

<meta http-equiv="Content-Type"
  content="text/html; charset=utf-8" />

<meta name="generator" content="Plone - http://plone.org" />

<!-- Internet Explorer fix, forces IE8 into newest possible rendering
  engine even if it's on an intranet. This has to be defined before any
  script/style tags. -->
```

# Zusammenfassung

---

- In Java lassen sich **komplexe Klassen** durch die **Kombination existierender Klassen** erreichen.
- Dabei verwenden wir **Objekte entsprechender Klassen** zur **Erzeugung von Objekte anderer Klassen**.
- Beispielsweise benutzt Java so genannte `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.