

Fitxategiak

A) Sekuentzialak

Textu-fitxategiak dira eta lerro bakoitzean datu-multzo erregistro bat gordetzen da. Editore batekin honelako fitxategi bat irekiz gero, edukia ikusi eta ulertu egiten da, textu-fitxategi bat da eta. Fitxategi bukaera adierazten duen EOF marka beti egongo da.

- **Open IZENA For INPUT/OUTPUT/APPEND As #KANALA**

Fitxategi bat irekitzeko balio digu.

IZENA (string): fitxategiaren izena (edo aldagai bat fitxategiaren izena duena).

INPUT: Irakurtzeko.

OUTPUT: Idazteko. Zerotik hasita. Fitxategia aurretik esistituz gero, ezabatu eta beste bat sortuko da.

APPEND: Idazteko. Fitxategia aurretik esistituz gero, bukaeratik idazten hasiko da.

KANALA (integer): Fitxategiari emango zaion identifikadorea.

- **Close #KANALA**

Fitxategi bat ixteko balio du. Irekitzen diren fitxategi guztiak itxi behar dira.

- **EOF (KANALA)**

Ireki dugun fitxategi bateko bukaeraino iritsi garen edo ez esaten digu funtzio honek. Fitxategitik irakurtzen ari garenean erabiliko dugu. Adibidez:

While not EOF (1)

...

wend

[Visual Basic-eko formatua erabiliz]

Erregistro bat osatzen duten eremuak komen bidez separatzen dira eta kakotsak erabiltzen dira karaktere-kateak bereizteko.

Adibidea:

"Adolfo","Dominguez",65

"Nuria","Bermudez",39

"Potxolo","Bordiu",50

- **Write #KANALA, aldagai1, aldagai2, aldagai3,...**

Lerro bat idatziko da fitxategian emandako aldagaien balioak banaka gordez. Adibideko fitxategia sortzeko, lehenengo eta bigarren aldagaiek karaktere-kateak izan beharko dute eta hirugarrenak zenbaki oso bat.

- **Input #KANALA, aldagai1,aldagai2,aldagai3, ...**

Lerro bat irakurriko da eta datuak guk emandako aldagaietan banaka gordeko dira. Adibideko fitxategia irakurtzeko, lehenengo eta bigarren aldagaiek karaktere-kateak izan beharko dute eta hirugarrenak zenbaki oso bat.

[Formatu ezberdina erabiliz]

Fitxategia sortzen denean fitxategia aukeratzen da.

Adibidea:

56.3 73.2 892.3
123 45.3 98.3
-12 234 99.2

- **Print #KANALA, karaktere-katea**

Aurretik sortutako karaktere-katea fitxategian idatziko da. Ez zaio komilarik jarriko eta guk sortzean erabiliko den formatua erabiliko dugu.

- **Line Input #KANALA, karaktere-katea**

Lerro bat irakurriko da guk pasatako karaktere-katean. Datu ezberdinak banaka irakurtzeko ondoko funtzioak erabiliko ditugu:

- **InStr (POSIZIOA, NON, ZER)**

Karaktere-kate batean beste bat bilatzeko erabiliko dugu. Adibidez, lerro bat duen karaktere-kate batean hutsune bat bilatzeko. Zenbagarren posizioan aurkitu den itzuliko digu edo 0 aurkitu ez bada.

POSIZIOA (integer): honek adierazitako posiziotik hasiko da bilatzen.

NON (string): zein karaktere-katean bilatuko den

ZER (string): zein karaktere-katea bilatuko den

- **Mid (NONDIK, POSIZIOA, ZENBAT)**

Karaktere-kate batetik azpi-kate bat hartzeko balio du.

NONDIK (string): karaktere-kate honetatik zati bat hartuko da.

POSIZIOA (integer): honek adierazitako posiziotik hasiko da.

ZENBAT (integer): honek adierazten du zenbat karaktere hartuko diren.

- **Len (ZER)**

ZER string edo beste edozein datu-mota izan liteke. String bat izanez gero, zenbat karaktere dituen esango digu, bestela, aldagaiak zenbat byte erabiltzen dituen.

B) Zuzenak

Fitxategi bitarrak dira. Honelako fitxategi bat editore batekin irekiz gero, gehiena ez da ulertuko. Erregistro mota bakarra (Private Type...) erabiltzen da fitxategi bakoitzean eta hau fitxategia sortzerakoan aukeratzen da. Erregistro guztiek byte kopuru berdina erabili behar dituzte eta, horregatik, karaktere-kateei tamainu maximo bat ezarri beharko zaie.

Adibidez:

Private Type Adibidea

*izena As String*64*

*nan As String*32*

adina As Integer

End Type

- **Open IZENA For RANDOM As #KANALA Len=LUZERA**

Fitxategi bat irekitzeko balio digu.

IZENA (string): fitxategiaren izena (edo aldagai bat fitxategiaren izena duena).

RANDOM: Irakurtzeko edo idazteko.

KANALA (integer): Fitxategiari emango zaion identifikadorea.

LUZERA (integer): Erabiltzen den erregistro motak behar duen byte kopurua

- **Close #KANALA**

Fitxategi bat ixteko balio du. Irekitzen diren fitxategi guztiak itxi behar dira.

- **LOF (KANALA)**

Fitxategi zuzenak ez dute EOF markarik eta zenbat erregistro dituen jakiteko LOF funtzioa erabili beharko da. Honek fitxategiak duen byte kopurua itzuliko digu. Erregistro bakoitzak zenbat byte dituen badakigu, honela kalkulatu dugu byte erregistro kopurua:

Private Type As Erpin3D

x as Double

y as Double

z as Double

End Type

Dim erregKopurua as integer

Dim erregistroa as Erpin3D

...

erregKopurua= LOF (1) / LEN (erregistroa)

- **Put #KANALA, POSIZIOA, ERREGISTROA**

Fitxategian erregistro bat idazteko balio du.

KANALA (integer): fitxategiaren identifikatzailea.

POSIZIOA (integer): zenbagarren posizioa.

ERREGISTROA (Private Type...): idatzi nahi den erregistroa

- **Get #KANALA, POSIZIOA, ERREGISTROA**

Fitxategitik erregistro bat irakurtzeko balio du.

KANALA (integer): fitxategiaren identifikatzailea.

POSIZIOA (integer): zenbagarren posizioa.

ERREGISTROA (Private Type...): irakurriko den erregistroa hemen gordeko da.