

# Файлови указатели



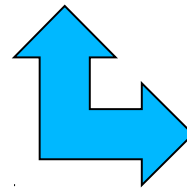
# Определение и функция

- файловият указател указва мястото във файла, от което ще се чете или в което ще се записва информация
- при всяко четене или запис файловият указател се измества автоматично с толкова байтове, колкото са прочетени или записани
- файловият указател може да бъде оприличен на четяща/записваща глава на касетофон, а файлът – на магнитната лента на касетата

# Пример за запис

```
const char s[10]="Ivan";  
const int a=20;  
ofstream MyFile;  
MyFile.open("test.dat");  
MyFile<<s<<' '<<a<<endl;  
MyFile<<"Proba\n";  
MyFile.close();
```

MyFile



test.dat:

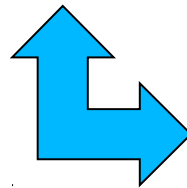
Ivan 20

Proba

# Пример за четене

```
char s[10];  
int a=20;  
ifstream MyFile;  
MyFile.open("test.dat");  
MyFile>>s>>a;  
MyFile>>s;  
MyFile.close();
```

MyFile



test.dat:

Ivan 20

Proba

# Методи за достъп до файла

- **последователен** – елементите на файла се обхождат последователно, файловите указатели се преместват автоматично към следващия елемент
- **директен** – при него файловите указатели се насочват директно към търсения елемент и се извършват необходимите действия с него
- за да е възможен директен достъп, трябва файлът да се състои от елементи с еднакъв размер

# Функции за работа с файловете

## указатели

променлива.**tellg()**;

**променлива** – името на файловата променлива

**връщана стойност** – цяло число, указващо позицията на указателя за четене във файла, свързан с дадената файлова променлива

**пример:**

```
int g;  
g=MyFile.tellg();  
cout<<"Прочетени са "<<g<<" байта от файла\n";
```

# Функции за работа с файловете

## указатели

променлива.**tellp()**;

променлива – името на файловата променлива

връщана стойност – цяло число, указващо позицията на указателя за запис във файла

пример:

```
int p;
```

```
p=MyFile.tellp();
```

```
cout<<"Записани са "<<p<<" байта от файла\n";
```

# Функции за работа с файловете

## указатели

променлива.**seekg**(число);

променлива – името на файловата променлива

число – позиция на която ще се премести указателя

действие:

файловия указател за четене се премества на  
указаната позиция

пример:

```
MyFile.seekg(0);
```



# Функции за работа с файловете

## указатели

променлива.**seekp**(число);

променлива – името на файловата променлива

число – позиция на която ще се премести указателя

действие:

файловия указател за запис се премества на  
указаната позиция

пример:

```
MyFile.seekp(0);
```

Край

