

Datoteke



Pojam datoteke

Otvaranje i zatvaranje datoteke

- Datoteke omogućuju pohranu velike količine podataka.
- Za rad sa datotekama programer potrebno je:
 1. stvoriti **objekt** (ulazni ili izlazni tok)
 2. vezati ga na neku **datoteku** te
 3. **specificirati format zapisa** podataka.

Otvaranje i zatvaranje datoteke

- Da bismo uopće koristili datoteke trebamo pozvati **biblioteku**.
- Za **neformatirani unos** i **ispis** podataka imamo naredbe
 1. **ofstream** – usmjerava na unos podataka u datoteku
 2. **ifstream** – usmjerava na čitanje podataka iz datoteke
 3. **fstream** – omogućuje unos i čitanje podataka iz datoteke

Otvaranje i zatvaranje datoteke

- Mi ćemo koristiti:

```
#include <fstream>
```

- Prvo moramo kreirati objekt koji će reprezentirati datoteku za unos podataka:

```
ofstream objekt;
```

a za čitanje podataka:

```
ifstream ulaz("cijene.txt");
```

Otvaranje i zatvaranje datoteke

- Datoteci se pristupa preko njenog imena sa pripadajućom ekstenzijom. Ukoliko korisnik nije unaprijed kreirao datoteku, **program ju sam stvori**.

```
objekt.open("datoteka.txt");
```

Ključna riječ za
otvaranje datoteke

	bin	22.2.2015. 11:36	File folder
	obj	22.2.2015. 11:36	File folder
	datoteka	22.2.2015. 11:36	Text Document
	datoteke_primjer	21.2.2015. 23:34	CBP File
	datoteke_primjer.depend	22.2.2015. 11:36	DEPEND File
	main	22.2.2015. 11:36	C++ source file

Otvaranje i zatvaranje datoteke

- Kraće možemo u jednoj liniji koda deklarirati i objekt i pripadnu datoteku, čime ju ujedno i **otvaramo**:

```
ofstream objekt ("datoteka.txt");
```

- Za upis podataka u datoteku **ne koristimo** više cout jer nam on služi za ispis podataka u cmd prozoru, nego napišemo ime objekta povezanog s datotekom pa zatim operatore ispisa i onda podatke koje želimo pohraniti:

```
objekt<<"Ovo je ispis u datoteku!"<<endl;
```

Za upisivanje podataka u datoteku (ime objekta s kojim je povezana)

Otvaranje i zatvaranje datoteke

- Za zatvaranje datoteke povezane s objektom koristimo:

```
objekt.close();
```

Ključna riječ za zatvaranje objekta

Otvaranje i zatvaranje datoteke

```
1  #include <fstream>           //biblioteka za rad s datotekama
2
3  using namespace std;
4
5  int main()
6  {
7      ofstream objekt;           //kreiranje objekta za datoteku
8      objekt.open("datoteka.txt");
9      // program ce ju koristiti a ako nema on ce ju sam stvoriti
10     objekt<<"Ovo je ispis u datoteku!"<<endl; //ispis podataka u datoteka.txt
11     objekt.close(); //zatvara datoteku trenutno povezanu s objektom da nam se ocisti
12     //memorija koju su koristile prethodne linije koda
13     return 0;
14 }
```

```
1  #include <fstream>
2  using namespace std;
3
4  int main()
5  {
6      ofstream objekt ("datoteka.txt");
7      objekt<<"Ovo je ispis u datoteku!"<<endl;
8      objekt.close();
9      return 0;
10 }
```

