**Fișiere în C#**

Pentru ele trebuie inclusă biblioteca:

using System.IO;

**Fișiere de ieșire**:

deschidere:

**StreamWriter nume\_var\_fișier = new StreamWriter("nume.extensie");**

scriere efectivă:

**nume\_var\_fișier.Write(O SINGURĂ EXPRESIE);**

sau:

**nume\_var\_fișier.WriteLine(O SINGURĂ EXPRESIE);**

a doua formă trece la rând nou după scriere.

Obs: Fișierele se creează în subfolderul /bin/Debug față de locul în care am salvat proiectul.

De asemenea, dacă vrem să deschidem fișierul de intrare (vezi mai jos) fără a specifica care este calea către el, folosim același folder pentru a pune fișierul acolo.

**Fișiere de intrare**:

deschidere:

**StreamReader nume\_var\_fișier = new StreamReader("nume.extensie");**

citire efectivă:

**nume\_var\_fișier.ReadLine();** - care, ca în Python, citește toată linia curentă ca string.

Testarea sfârșitului de fișier:

**nume\_var\_fișier.EndOfStream !!fără paranteze după EndOfStream!!** - care întoarce true sau false, dacă fișierul s-a terminat sau nu.