

Textdateien schreiben / lesen

Textdateien schreiben:

Der erste Parameter gibt den Pfad der Textdatei an. Wird nur ein Dateiname angegeben, wird die Datei im selben Ordner erstellt, wo das Programm derzeit läuft. Der 2. Parameter gibt an, wenn es diese Datei schon gibt, ob er die dann überschreiben soll (true) oder neu erstellen soll (false)

```
[crayon-662a9350e83b4955127934/]
```

Eine Textdatei auslesen funktioniert auf ähnliche Weise, nur mit dem StreamReader. Mit dieser Möglichkeit wird der Inhalt der Textdatei in den string abc initialisiert.

```
[crayon-662a9350e83ba223675167/]
```

Möchte man eine ganze Textdatei in einem Rutsch auslesen, geht dies auch ganz einfach mit:

```
[crayon-662a9350e83bb229350843/]
```

und schreiben mit:

```
[crayon-662a9350e83bc251166291/]
```

Um auch mit deutschen Umlauten zu arbeiten, muss man die Codierung auf UTF-8 stellen:

```
using (sw = new StreamWriter(@exportdatei, false, System.Text.Encoding.Default))
```