

Сохранение и чтение массивов при помощи OpenFileDialog и SaveFileDialog в C# и платформе .NET

Окна открытия и сохранения файла представлены классами OpenFileDialog и SaveFileDialog. Они имеют во многом схожую функциональность, поэтому рассмотрим их вместе.

OpenFileDialog и SaveFileDialog имеют ряд общих свойств, среди которых можно выделить следующие:

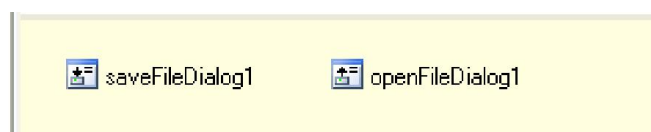
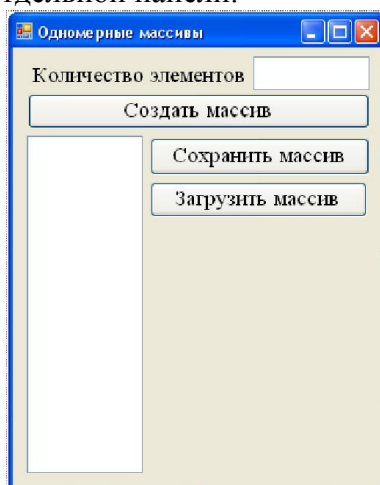
- `DefaultExt`: устанавливает расширение файла, которое добавляется по умолчанию, если пользователь ввел имя файла без расширения
- `AddExtension`: при значении true добавляет к имени файла расширение при его отсутствии. Расширение берется из свойства `DefaultExt` или `Filter`
- `CheckFileExists`: если имеет значение true, то проверяет существование файла с указанным именем
- `CheckPathExists`: если имеет значение true, то проверяет существование пути к файлу с указанным именем
- `FileName`: возвращает полное имя файла, выбранного в диалоговом окне
- `Filter`: задает фильтр файлов, благодаря чему в диалоговом окне можно отфильтровать файлы по расширению. Фильтр задается в следующем формате `Название_файлов|*.расширение`. Например, `Текстовые файлы(*.txt)|*.txt`. Можно задать сразу несколько фильтров, для этого они разделяются вертикальной линией |. Например, `Bitmap files (*.bmp)|*.bmp|Image files (*.jpg)|*.jpg`
- `InitialDirectory`: устанавливает каталог, который отображается при первом вызове окна
- `Title`: заголовок диалогового окна

Отдельно у класса SaveFileDialog можно еще выделить пару свойств:

- `CreatePrompt`: при значении true в случае, если указан не существующий файл, то будет отображаться сообщение о его создании
- `OverwritePrompt`: при значении true в случае, если указан существующий файл, то будет отображаться сообщение о том, что файл будет перезаписан

Чтобы отобразить диалоговое окно, надо вызвать метод `ShowDialog()`.

Добавим на форму, создающую массив две дополнительные кнопки и два не визуальных компонента OpenFileDialog и SaveFileDialog. Они отображаются не на форме, а внизу на отдельной панели.



Процедуры сохранения и чтения массива будут выглядеть следующим образом:

```
private void button2_Click(object sender, EventArgs e)
{
    // настраиваем фильтр при сохранении файла
    saveFileDialog1.Filter = "Text files (*.txt)|*.txt|All files (*.*)|*.*";
    // вызываем метод открытия диалогового окна
    saveFileDialog1.ShowDialog();
    // в f будем хранить имя файла для сохранения массива
    string f = saveFileDialog1.FileName;
    // сохраняем содержимое textBox2.Text в файл
    System.IO.File.WriteAllText(f, textBox2.Text);
}

private void button3_Click(object sender, EventArgs e)
{
    // настраиваем фильтр при открытии файла
    openFileDialog1.Filter = "Text files (*.txt)|*.txt|All files (*.*)|*.*";
    // вызываем метод открытия диалогового окна
    openFileDialog1.ShowDialog();
    // в f будем хранить имя файла из которого будем считывать массив
    string f = openFileDialog1.FileName;
    // переносим содержимое файла в textBox2.Text
    textBox2.Text = System.IO.File.ReadAllText(f);
    // что бы пользователь пощелкал мышкой :)
    MessageBox.Show("          Файл открыт          ");
}
}
```