

6.2.1 Stream-Input-Output-Funktionen – Projekte

In diesem Kapitel werden Ihnen die Projekte (Archive) zur Verfügung gestellt, aus denen die Quelltexte für das Kapitel 6.2.0 Stream-Input-Output-Funktionen entnommen wurden.

- I. Daten lesen und schreiben von Konsole (Flush)
- II. Daten lesen und schreiben von Konsole (Line Input)
- III. Serialisierung von Daten
- IV. Daten lesen und schreiben String-Stream
- V. Zweiten Programmstart verhindern über die Instruktion Lock
- VI. Programmsteuerung (Musik-Player) über die Eingabe von Kommandos über die Konsole und Ausgabe einer Hilfe in der Konsole
- VII. Lesen des Inhaltes einer Datei (Byte (Zeichen, binär, hexadezimal))

Beispiel VII

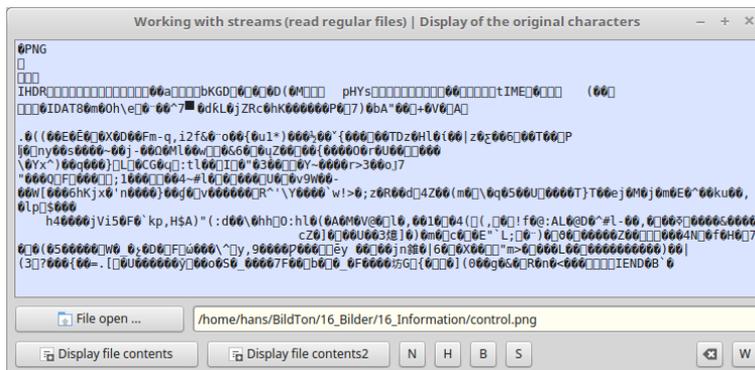


Abbildung 6.2.1.1: Datei-Inhalt – Anzeige Zeichen – soweit darstellbar

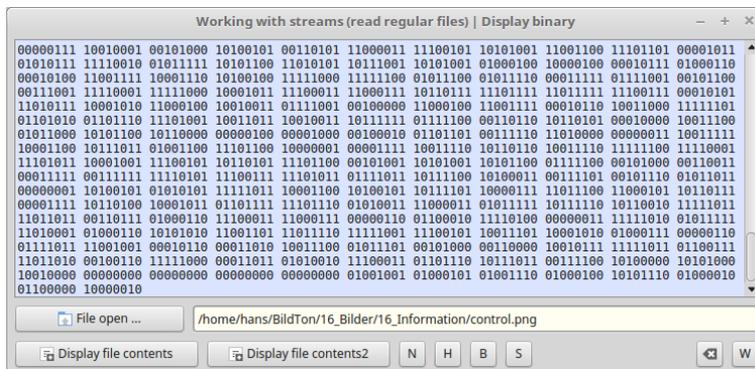


Abbildung 6.2.1.2: Datei-Inhalt – Anzeige binär

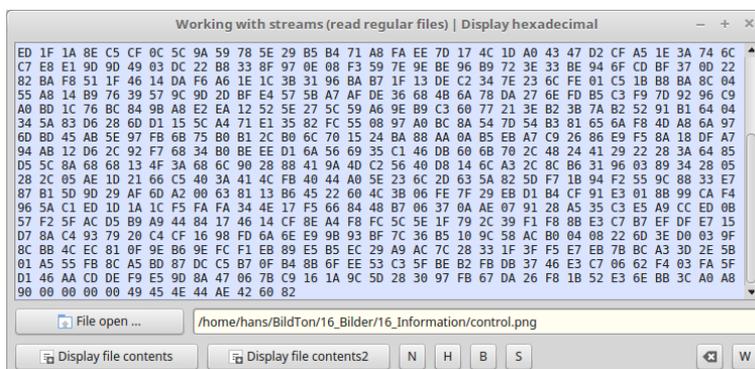


Abbildung 6.2.1.3: Datei-Inhalt – Anzeige hexadezimal