



Lenguaje Java Avanzado

Sesión 5: Serialización de datos



Índice

- Introducción a los flujos de E/S
- Entrada y salida estándar
- Acceso a ficheros
- Acceso a recursos
- Acceso a URLs
- Codificación de datos
- Serialización de objetos



Flujos de E/S

- Las aplicaciones muchas veces necesitan enviar datos a un determinado destino o leerlos de una determinada fuente
 - Ficheros en disco, red, memoria, otras aplicaciones, etc
 - Esto es lo que se conoce como E/S
- Esta E/S en Java se hace mediante flujos (*streams*)
 - Los datos se envían en serie a través del flujo
 - Se puede trabajar de la misma forma con todos los flujos, independientemente de su fuente o destino



Tipos de flujos según el tipo de datos

- Según el tipo de datos que transportan, distinguimos
 - Flujos de bytes (con sufijos InputStream y OutputStream)
 - Flujos de caracteres (con sufijos Reader y Writer)
- Superclases

	Entrada	Salida
Bytes	InputStream	OutputStream
Caracteres	Reader	Writer



Tipos de flujos según su propósito

- Distinguimos:
 - Canales de datos
 - Simplemente llevan datos de una fuente a un destino
 - Ficheros: `FileInputStream`, `FileReader`,
`FileOutputStream`, `FileWriter`
 - Memoria: `ByteArrayInputStream`, `CharArrayReader`, ...
 - Tuberías: `PipedInputStream`, `PipedReader`, `PipedWriter`, ...
 - Flujos de procesamiento
 - Realizan algún procesamiento con los datos
 - Impresión: `PrintWriter`, `PrintStream`
 - Conversores de datos: `DataOutputStream`, `DataInputStream`
 - Bufferes: `BufferedReader`, `BufferedInputStream`, ...



Acceso a los flujos

- Todos los flujos tienen una serie de métodos básicos

Flujos	Métodos
InputStream, Reader	read, reset, close
OutputStream, Writer	write, flush, close

- Los flujos de procesamiento
 - Se construyen a partir de flujos canales de datos
 - Los extienden proporcionando métodos de más alto nivel, p.ej:

Flujos	Métodos
BufferedReader	readLine
DataOutputStream	writeInt, writeUTF, ...
PrintStream, PrintWriter	print, println



Objetos de la E/S estándar

- En Java también podemos acceder a la entrada, salida y salida de error estándar
- Accedemos a esta E/S mediante flujos
- Estos flujos se encuentran como propiedades estáticas de la clase `System`

	Tipo de flujo	Propiedad
Entrada	<code>InputStream</code>	<code>System.in</code>
Salida	<code>PrintStream</code>	<code>System.out</code>
Salida de error	<code>PrintStream</code>	<code>System.err</code>



Salida estándar

- La salida estándar se ofrece como flujo de procesamiento `PrintStream`
 - Con un `OutputStream` a bajo nivel sería demasiado incómoda la escritura
- Este flujo ofrece los métodos `print` y `println` que permiten imprimir cualquier tipo de datos básico
 - En la salida estándar

```
System.out.println("Hola mundo");
```

- En la salida de error

```
System.err.println("Error");
```




Flujos de ficheros

- Canales de datos para acceder a ficheros

	Entrada	Salida
Caracteres	<code>FileReader</code>	<code>FileWriter</code>
Binarios	<code>FileInputStream</code>	<code>FileOutputStream</code>

- Se puede acceder a bajo nivel directamente de la misma forma que para cualquier flujo
- Podemos construir sobre ellos flujos de procesamiento para facilitar el acceso de estos flujos



Lectura y escritura de ficheros

```
public void copia_fichero() {
    int c;
    try {
        FileReader in = new FileReader("fuente.txt");
        FileWriter out = new FileWriter("destino.txt");
        while( (c = in.read()) != -1)
        {
            out.write(c);
        }
        in.close();
        out.close();
    } catch(FileNotFoundException e1) {
        System.err.println("Error: No se encuentra el fichero");
    } catch(IOException e2) {
        System.err.println("Error leyendo/escribiendo fichero");
    }
}
```



Uso de flujos de procesamiento

```
public void escribe_fichero() {  
    FileWriter out = null;  
    PrintWriter p_out = null;  
    try {  
        out = new FileWriter("result.txt");  
        p_out = new PrintWriter(out);  
        p_out.println("Este texto será escrito en el fichero");  
    } catch(IOException e) {  
        System.err.println("Error al escribir en el fichero");  
    } finally {  
        p_out.close();  
    }  
}
```



Sistema de ficheros

- La clase `File` contiene utilidades para trabajar con el sistema de ficheros
 - Constantes para indicar los separadores de directorios ('/' ó '\\')
 - Hace las aplicaciones independientes de la plataforma
 - Crear, borrar o renombrar ficheros y directorios
 - Listar los ficheros de un directorio
 - Comprobar y establecer los permisos sobre ficheros
 - Obtener la ruta de un fichero
 - Obtener datos sobre ficheros (tamaño, fecha, etc)
 - Etc...



Acceso a recursos

- Los recursos incluidos en un JAR no se encuentran directamente en el sistema de ficheros
 - No podremos utilizar los objetos anteriores para acceder a ellos
- Accedemos a un recurso en el JAR con

```
getClass().getResourceAsStream("/datos.txt");
```

- Anteponiendo '/' se busca de forma relativa al raíz del JAR
- Si no, buscará de forma relativa al directorio correspondiente al paquete de la clase actual



URLs

- URL = *Uniform Resource Locator*
 - Cadena para localizar los recursos en Internet
- Se compone de

```
protocolo://servidor[:puerto]/recurso
```

- P.ej. `http://www.ua.es/es/index.html`
 - Se conecta al servidor `www.ua.es`
 - A través del puerto por defecto (puerto 80)
 - Utilizando protocolo HTTP para comunicarse
 - Solicita el recurso `/es/index.html`



URLs en Java

- Se encapsulan en la clase URL

```
URL url = new URL("http://www.ua.es/es/index.html");
```

- Es obligatorio especificar el protocolo
 - P.ej. `www.ua.es` es una URL mal formada
- Si la URL está mal formada se producirá una excepción `MalformedURLException`

```
try {  
    URL url = new URL("http://www.ua.es/es/index.html");  
} catch(MalformedURLException e) {  
    System.err.println("Error: URL mal construida");  
}
```



Lectura del contenido

- Podemos leer el contenido de la URL abriendo un flujo de entrada con

```
InputStream in = url.openStream();
```

- Leeremos de este flujo de la misma forma que con cualquier otro flujo
 - Con los métodos a bajo nivel (byte a byte)
 - O utilizando un flujo de procesamiento
- P.ej, si la URL corresponde a un documento HTML obtendremos el código fuente de este documento



Codificación

- Podemos codificar de forma sencilla los datos para enviarlos a través de un flujo de bytes (en serie)
- Utilizaremos un flujo `DataOutputStream`

```
String nombre = "Jose";  
int edad = 25;  
  
ByteArrayOutputStream baos = new ByteArrayOutputStream();  
  
DataOutputStream dos = new DataOutputStream(baos);  
dos.writeUTF(nombre);  
dos.writeInt(edad);  
  
dos.close();  
baos.close();
```



Descodificación

- Para descodificar estos datos del flujo realizaremos el proceso inverso
- Utilizamos un flujo `DataInputStream`

```
ByteArrayInputStream bais = new ByteArrayInputStream(datos);
DataInputStream dis = new DataInputStream(bais);

String nombre = dis.readUTF();
int edad = dis.readInt();

dis.close();
bais.close();
```



Entrada/Salida de objetos

- Si queremos enviar un objeto a través de un flujo deberemos convertirlo a una secuencia de bytes
- Esto es lo que se conoce como *serialización*
- Java serializa automáticamente los objetos
 - Obtiene una codificación del objeto en forma de array de bytes
 - En este array se almacenarán los valores actuales de todos los campos del objeto serializado



Objetos serializables

- Para que un objeto sea serializable debe cumplir:
- Implementar la interfaz `Serializable`

```
public MiClase implements Serializable {  
    ...  
}
```

Esta interfaz no obliga a definir ningún método, sólo marca el objeto como serializable

- Todos los campos deben ser

Datos elementales u
Objetos serializables



Flujos de objetos

- Para enviar o recibir objetos tendremos los flujos de procesamiento
 - `ObjectInputStream`
 - `ObjectOutputStream`
- Estos flujos proporcionan respectivamente los métodos
 - `readObject`
 - `writeObject`
- Con los que escribir o leer objetos del flujo
 - Utilizan la serialización de Java para codificarlos y descodificarlos



¿Preguntas...?