

Perl

{ gravando registros }

6.1 FILEHANDLE

O segredo de toda a gravação e leitura de registros com PERL está numa coisa chamada FILEHANDLE.

Podemos considerar um filehandle como sendo uma porta virtual que abrimos para um arquivo. Depois de aberta a porta podemos entrar e sair por ela: podemos gravar e ler registros no arquivo.

Acontece porém que uma porta aberta para gravar é diferente de uma porta aberta para ler. Temos que ter um filehandle para ler registros e um filehandle para gravar. Na realidade a coisa é mais complicada ainda. Podemos fazer três coisas com relação a trabalho com um arquivo em PERL:

- ler registros
- gravar registros no fim do arquivo
- apagar todo o arquivo e gravar novos registros.

Para cada situação dessas temos que criar um filehandle de forma diferente. Vamos ver:

1. Para ler registros criamos um filehandle com a seguinte linha de comando:

```
open(FILEHANDLE,"<path do arquivo");
```

Repare no sinal de menor-do-que ou flexa-para-a-esquerda antes do path mas DENTRO DAS ASPAS.

Um filehandle pode ter qualquer nome.

No provedor HIWAY um arquivo ARQ.TXT numa pasta PUBLIC, num site, tem o path:../PUBLIC/ARQ.TXT. Verifique com seu provedor como se designa paths de arquivos no seu caso.

2. Para gravar registros no fim de um arquivo criamos o filehandle assim:

```
open(FILEHANDLE,">path do arquivo");
```

Caso o arquivo não exista, ele é criado.

3. para APAGAR TODO O ARQUIVO e gravar novos registros temos:

```
open(FILEHANDLE,">path do arquivo");
```

Reparem que a diferença dos dois últimos casos é a quantidade de sinais menor-do-que ou

flexa-para-a-direita. CUIDADO para não confundir e perder todo um arquivo!

Você pode achar estranha essa história de apagar arquivo e regravar, mas se leu atentamente o último capítulo entende porque. É que não se consegue fazer update facilmente em PERL e é possível (se seu arquivo for muito pequeno) usar o truque de se ler TODO o arquivo para um array-matriz; atualizar a linha e depois REGRAVAR TODO O ARQUIVO.

6.2 GRAVANDO UM REGISTRO

Para gravar um registro ou uma linha num arquivo, depois de criar o filehandle com OPEN, é só dar um comando **print** junto com o filehandle de gravação do arquivo e o string a ser gravado.

SEMPRE SE GRAVA TODO O REGISTRO, como vimos no capítulo anterior. Por exemplo, para gravar o string: "XXXXX" num arquivo chamado arq1.txt teremos duas linhas de código:

```
open(fh1,">>../public/arq1.txt");  
  
print fh1 "XXXXX\n";
```

No caso o filehandle se chamou:fh1.E definimos a gravação como apêndice.

Repare que colocamos o "scape" de linha seguinte (\n) depois do string para que o próximo registro seja gravado na linha seguinte. Essas gravações se assemelham a impressões, na realidade. Estamos "printando" no arquivo.

Poderíamos fazer um exercício simplíssimo de gravação de dois registros via Internet em que uma resposta é enviada "on-the-fly" para quem disparou o programa.Você pode ver isso [nesse hipertexto](#). Não precisa fazer esse exercício (que chamamos de prog3.pl só para referência) na prática mas aprenda bem a idéia.

Repare porém a linha de comando:

```
close (FILEHANDLE);
```

colocada depois que encerramos a gravação dos registros. Para fechar a porta...

6.3 SEU NOME NO LIVRO DE OURO

Vamos fazer um exercício simples mas mais sofisticado que o anterior. Vamos misturar o prog2.pl com o prog3.pl.Veja como fica,[no hipertexto](#) o que podemos chamar de prog4.pl.

É claro que você tem que ter a página que dispara o programa que é semelhante ao prog2.html só mudando o nome do programa. Veja [no hipertexto](#) o que podemos chamar de prog4.html.

Você tem que adaptá-los as suas referências e transportá-los para o seu site (O programa, para o diretório executável (CGI-BIN?) no modo ASCII).

NÃO SE ESQUEÇA DE ACRESCENTAR O ARQUIVO MAGIC.TXT NO FINAL!!!!

Pode. no entanto executar o nosso, deixando seu nome no livro de "chamada" do nosso curso (não vale assinar por outro).

Vamos mostrar no próximo capítulo como lemos esse e outros arquivos e projetamos na Internet,

on-the-fly. Olha o programa rodando aí em baixo:

Entre com seu nome:

Gravar

PS: Pode entrar com seu nome certo. Não vamos enviar propaganda para seu e-mail nem nada (As "bonecas" e apavorados podem entrar com o "nome de guerra").

OUTRO PS: Uma coisa importante de lembrar é que o UNIX é sensível a maiúsculas e minúsculas.

Tome cuidado com isso que pode gerar muitos erros.