

FileStream はバイナリのストリーム。

これをテキストとして読むには、StreamReader でラップする。

「テキストとして読む」とは、要するに、いろいろ便利なメソッドを付け加える、ということ。ラインストリームとして扱うとか。

```
using System.IO;

class FSReader {
    FileStream fs = null;
    StreamReader sr = null;

    try {
        fs = new FileStream(filePath, FileMode.Open, FileAccess.Read);
        sr = new StreamReader(fs);

        string eachLine;
        while ((eachLine = sr.ReadLine()) != null) {
            // doing something...
        }

    } catch (Exception e) {
        Console.WriteLine(e);
    } finally {
        if (sr != null) {
            sr.Close();
        }
    }
}
```

StreamReader の第二引数に Encoding オブジェクト (System.Text 名前空間) を指定して、特定の文字コードに限定することができる。

System.IO.File クラスのスタティック・メソッドである Open も、FileStream オブジェクトを返すことができるので、

```
FileStream ofs = File.Open(filePath, FileMode.Open, FileAccess.Read);
```

とできるが、new FileStream() の方が、ファイルストリームを作っていることが明確で良くない？

余談：

ReadLine() のループだが、以下のように書くことができる。

```
for (string eachLine; (eachLine = sr.ReadLine()) != null;) {
    // doing something;
}
```

こうすると、一時変数 eachLine のスコープを限定できる。

余談 2：

```
for (string eachLine; sr.EndOfStream == false;) {
    eachLine = sr.ReadLine();
    // do something;
}
```

余談 3 :

```
StreamReader sr = new StreamReader(filePathString);
```

これでいいらしい。。。orz