

## 2.2. Tipos de datos

### wxString

Esta clase representa una cadena simple. Es uno de los componentes más utilizados en wxWidgets. Tiene varios constructores, veremos a continuación los más utilizados.

El primero es el constructor por defecto, que crea una cadena vacía:<

```
wxString()
```

Después podemos crear una cadena de un tamaño determinado pasándole un carácter y un tamaño:

```
wxString(char ch, size_t n = 1)
```

Por último, podemos crear un objeto wxString a partir de una cadena de caracteres de bajo nivel:

```
wxString(const char* psz, wxMBConv& conv, size_t nLength = wxSTRING_MAXLEN)
```

Este tipo de dato cuenta con muchos métodos, de los cuales destacamos: *Alloc()*, que permite reservar memoria para una cadena, *Append()*, que le concatena una cadena al final, *Clear()*, que limpia la cadena y libera la memoria ocupada, *Cmp()*, que la compara con otra cadena, *Empty()*, que pone la cadena vacía, *Find()*, que busca un carácter en la cadena, *FromAscii()*, que convierte desde ASCII, *GetChar()*, que devuelve el carácter de la posición dada, *IsAscii()*, *IsEmpty()*, *IsNull()* y *IsNumber()*, que realizan comprobaciones en la cadena, *Length()*, que devuelve la longitud, *Prepend()*, que concatena una cadena al inicio, *Remove()*, que borra desde la posición dada hasta el final de la cadena, *Replace()*, que reemplaza las ocurrencias de la cadena dada por otra cadena también dada, *SetChar()*, que modifica el carácter de la posición dada, y *ToAscii()*, *ToDouble()* y *ToLong()*, para conversiones de tipo.

### wxFile

Este componente simula un archivo, y contiene los métodos necesarios para trabajar con ellos en bajo nivel.

Para abrir un fichero necesitamos indicar, además del nombre, el modo en que se desea abrir, a elegir entre: **wxFile::read**, para leer, **wxFile::write**, para escribir eliminando el contenido anterior, **wxFile::read\_write**, para leer y escribir, y **wxFile::write\_append**, para escribir sin eliminar el contenido anterior.

```
wxFile(const char* filename, wxFile::OpenMode mode = wxFile::read)
```

Los métodos más destacados de esta clase son: *Access()*, para verificar el acceso en un modo determinado, *Close()*, para cerrar el archivo, *Create()*, para crear un archivo para escritura, *Eof()*, que comprueba si se ha llegado a fin de archivo, *Exists()*, que comprueba si el archivo existe, *GetKind()*, que devuelve el tipo del archivo, *IsOpened()*, que comprueba si el archivo está abierto o no, *Length()*, que devuelve la longitud del archivo, *Open()*, que abre un archivo, *Read()*, para leer, *Seek()*, que se desplaza a una determinada posición, *SeekEnd()*, que va al final del archivo, y *Write()*, para escribir.