

ABRIR/LEER/GUARDAR ARCHIVOS DESDE PYTHON

1. Se abre el archivo.
2. Se lee o se escribe en el archivo.
3. Se cierra el archivo.

Abrir un Archivo

Para abrir un archivo, utilizamos **open**. Debes indicar su dirección y además debes indicar para que lo abres. Puedes abrirlo para escribir en él, o para leer de él. Si lo abres para escribir en él, lo debes abrir con permisos de escritura, lo cual se representa con "w" (write = escribir), para leer de él lo haces con "r" (read = leer).

```
archivo = open("hello.txt", "w")
```

Escribir en un archivo

```
archivo.write("Hola")
```

Cerrar el archivo

```
archivo.close()
```

Ejemplo (Abrir, escribir y cerrar)

```
archivo = open("hello.txt", "w")
archivo.write("Hola")
archivo.close()
```

Ejemplo (Abrir, leer y cerrar)

```
archivo = open("hello.txt", "r")
archivo.read()
archivo.close()
```

read() Lee todo el archivo, pero puedes leer renglón por renglón, utilizando readlines() y simple bucle for para recorrer cada renglón:

```
archivo = open("hello.txt", "r")
for linea in archivo.readlines():
    print linea
archivo.close()
```

Un buen sitio para aprender sobre estos temas: <http://www.mclibre.org/consultar/python/>



JUEGO #1.1 - /home/olpc/Activities/Adivinanzas.activity/adivinanzas.py

```
# -*- coding: utf-8 -*-
import narrativa
import sys

# Definimos una funcion que usaremos varias veces
def leer(nombre_archivo):
    archivo = open(nombre_archivo, "r")

    # Ahora tenemos todo el contenido del archivo en la variable "cuerpo".
    cuerpo = unicode(archivo.read())
    cuerpo.decode("utf-8")
    # unicode() transforma el string en un string con soporte de acentos
    # decode() descifra los acentos desde los archivos

    # "lineas" es una lista de strings representando cada linea del archivo.
    lineas = cuerpo.splitlines()

    return lineas

# Vamos a leer los datos que necesitamos
adivinanza = leer("data/adivinanzas.txt")
correctas = leer("data/correctas.txt")
infodato = leer("data/infodatos.txt")
fondo = leer("data/fondo.txt")
musica = leer("data/musica.txt")

# Este es el objeto encargado de pintar en la pantalla
nv = narrativa.Visual()

aviso = "\n\n\n --- Presiona cualquier tecla para continuar ---"

# "i" va a ser el numero de linea que estamos usando, entre 0 y el total.
for i in range(0, len(adivinanza)):

    # primero dibujamos la imagen de fondo
    nv.fondo(fondo[i])

    # ponemos musica
    nv.reproducir(musica[i])

    # colocamos la adivinanza
    nv.imprimir(adivinanza[i])

    while True:
        respuesta = nv.preguntar("quien soy? ")

        if respuesta in correctas[i].split(","):
            nv.silencio()
            nv.imprimir("Acertaste!" + aviso)
            nv.esperar()
            nv.imprimir(infodato[i] + aviso, mini=True)
            nv.esperar()
            break
        else:
            nv.imprimir("Intenta otra vez!" + aviso)
            nv.esperar()
            nv.limpiar()
            nv.imprimir(adivinanza[i])

nv.imprimir("Presiona una tecla para terminar el juego.")
nv.esperar()
sys.exit()
```

