

Коноваленко І.В.

# Програмування МОВОЮ C# 6.0



Навчальний посібник  
для технічних спеціальностей  
вищих навчальних закладів

Тернопіль. ТНТУ. 2016

## Скорочення

---

- ПЗ Програмне забезпечення – сукупність програм і програмних документів, необхідних для експлуатації цих програм.
- API Інтерфейс прикладного програмування (англ. Application Programming Interface) – сукупність програм, протоколів та інструментів для розробки та виконання прикладних програм.
- CIL (англ. Common Intermediate Language) – загальна проміжна мова, розроблена корпорацією Microsoft для платформи .NET Framework.
- CLI (англ. Common Language Infrastructure) – відкрита специфікація, розроблена Microsoft і стандартизована ANSI та ECMA, яка описує виконавчий код і середовище виконання для множини високорівневих апаратно незалежних мов програмування, що можуть використовуватися на різних платформах без модифікації програмного коду.
- CLR (англ. Common Language Runtime) – середовище виконання .NET Framework. Компонент Microsoft .NET Framework, віртуальна машина, на якій виконуються всі мови платформи .NET Framework.
- MFC (англ. Microsoft Foundation Classes) – бібліотека, яка дає можливість розробляти віконні застосунки з графічним інтерфейсом для Microsoft Windows мовою C++ з використанням широкого набору класів. Велика частина MFC є відносно тонкою об'єктно-орієнтованою обгорткою над Windows API.
- MSDN (англ. Microsoft Developer Network) – підрозділ компанії Microsoft, який відповідає за співпрацю з мережею зацікавлених розробників програмного та апаратного забезпечення.
- WF (англ. Windows Forms) – бібліотека класів, яка є одним з компонентів Microsoft .NET Framework і надає платформу для розробки віконних застосунків з графічним інтерфейсом. У .NET Framework заміщує попередню MFC.
- WPF (англ. Windows Presentation Foundation) – графічна (презентаційна) підсистема в складі .NET Framework, яка використовується для створення сучасного графічного інтерфейсу застосунків та в повній мірі використовує можливості графічної підсистеми комп'ютера.

## Вступ. Об'єктно-орієнтоване програмування

---



*Об'єктно-орієнтоване програмування (ООП)* – це технологія програмування, яка розглядає програму як множину об'єктів, що взаємодіють між собою. Програмування із загального погляду полягає у моделюванні засобами мови програмування певних процесів реального світу. Головна перевага об'єктно-орієнтованого підходу в тому, що він дозволяє наблизити структуру програми до тієї частини реальності, яка моделюється програмою.

Необхідність розробки об'єктно-орієнтованого підходу обумовлена межею можливостей технології процедурного програмування, яка використовувалась до ООП. При використанні процедурного підходу ускладнюється структура програми та утруднюється можливість її модифікації у зв'язку із зростанням кількості змінних, структур даних, функцій та зв'язків між ними. Процедурний підхід розділяє дані та код для їх опрацювання (функції). Це не відповідає картині реального світу, який складається з об'єктів, що водночас мають певні властивості та поведінку.

Обмеженість процедурного програмування особливо яскраво проявила себе при розробці великих інформаційних систем. Постійне зростання розміру та складності програмних систем та труднощі їх реалізації привели до пошуків нових принципів програмування, які було втілено в ООП. Головною ідеєю об'єктно-орієнтованого підходу, яка забезпечила подолання згаданих труднощів, є логічне об'єднання даних та операцій над ними в одному типі даних.

У парадигмі процедурного програмування програму розглядали як перелік інструкцій для комп'ютера, які для зручності структурували у вигляді функцій та модулів. При розробці таких програм зосереджувались перш за все на оптимізації інструкцій. В об'єктно-орієнтованій парадигмі програму розглядають як сукупність об'єктів, що можуть взаємодіяти між собою за допомогою повідомлень. При цьому увага розробника змістилась з оптимізації інструкцій до організації логічно пов'язаних між собою даних та функцій в окремі захищені елементи – об'єкти.

Головні переваги об'єктно-орієнтованого програмування такі:

- ▶ Програма простіша в розумінні, оскільки краще відповідає уявленню про реальний світ.
- ▶ Краща структурованість програми.
- ▶ Більша ступінь повторного використання коду.
- ▶ Зручніша підтримка програми (внесення змін у програму в процесі її експлуатації для пристосування до нових умов).
- ▶ Менші ризики при проектуванні складних систем.

Об'єктно-орієнтоване програмування ґрунтується на понятті класів, об'єктів та успадкуванні елементів базових класів похідними класами. *Клас* визначає абстрактний тип даних, структура якого обумовлена проблематикою розв'язуваної задачі, а *об'єкт* є екземпляром класу.

Методологія ООП складається з об'єктно-орієнтованого аналізу, проектування та програмування [1]. В процесі об'єктно-орієнтованого аналізу предметної області виявляють концептуальні сутності, їх характеристики та принципи взаємодії між собою.

Об'єктно-орієнтоване проектування полягає у розробці сукупності класів, які описують об'єкти та реалізують їх поведінку на основі атрибутів (характеристик) та операцій (дій) виділених концептуальних сутностей.

Об'єктно-орієнтоване програмування ґрунтується на трьох принципах:

- ▶ Інкапсуляція – полягає у поєднанні даних та функцій для їх обробки в єдиній захищеній програмній структурі, яку називають класом.
- ▶ Спадкування класів – перенесення структури та функціональності базового класу в похідний клас. Множина класів, пов'язаних спадкуванням, формує *ієрархію спадкування*.
- ▶ Поліморфізм – полягає у використанні однакових підходів для роботи з різними за функціональністю об'єктами.

З врахуванням сказаного можна дати таке уточнене визначення для ООП. *Об'єктно-орієнтоване програмування* – це метод програмування, оснований на поданні програми у вигляді сукупності взаємодіючих об'єктів, кожен з яких є екземпляром певного класу, а класи є членами певної ієрархії спадкування [2].

Об'єктно-орієнтовані принципи на практиці реалізують за допомогою об'єктно-орієнтованих мов програмування. Така мова а) підтримує об'єкти як абстракції даних з інтерфейсом у виді іменованих операцій і прихованим станом; б) описує об'єкти за допомогою спеціального типу – класу; в) забезпечує можливість спадкування об'єктом атрибутів та функціональності іншого об'єкта.

До об'єктно-орієнтованих мов належать C++, C#, Object Pascal, Delphi, Visual Basic, Java, PHP, Perl, Python, Ruby та інші.

У даному навчальному посібнику розглянуто головні принципи програмування за допомогою мови C# у середовищі Microsoft Visual Studio.

## Розділ 1. Microsoft .NET Framework, мова програмування С# та середовище Microsoft Visual Studio

---

- ▶ Передумови розробки .NET Framework
- ▶ Microsoft .NET Framework
- ▶ Мова програмування С#
- ▶ Microsoft Visual Studio



## Передумови розробки .NET Framework

У 1990-х роках розробка програмного забезпечення (ПЗ) для Microsoft Windows була розділена на кілька напрямків. Більшість програмістів використовували C, C++ та Visual Basic. Частина із тих, хто програмував на C та C++, користувалась безпосередньо Win32 API – сукупністю системних засобів Windows найнижчого рівня, які не використовують об'єктно-орієнтованих рис програмування. Але переважно застосовували бібліотеку класів Microsoft Foundation Classes (MFC) – об'єктно-орієнтовану обгортку над Windows API, яка суттєво підвищувала зручність використання системних засобів у застосунках та прискорювала розробку програм. Певна частина розробників ПЗ використовувала платформу компонентно-орієнтованого програмування (Component Object Model, COM) – яка дозволяє використовувати міжпроцесну взаємодію (inter-process communication) та динамічне створення об'єктів.

Усі ці підходи мали свої проблеми. Системний API не є об'єктно-орієнтований і його використання дуже трудомістке. Бібліотека MFC об'єктно-орієнтована, але багато у чому суперечлива і непослідовна, тому вже застаріла. COM, хоча заснована на простій концепції, але складна і незручна в безпосередній реалізації.

Інші недоліки всіх цих технологій програмування у тому, що вони орієнтовані на розробку настільних застосунків (desktop applications), а не мережеских. У той же час розвиток мереж (як локальних, так і Internet), поставили перед розробниками програмного забезпечення нові завдання, вирішення яких потребувало нових підходів.

Таким чином, виникла необхідність розробки нової, інтегрованої та об'єктно-орієнтованої інфраструктури<sup>1</sup>, яка була б цілісною та зручною в програмуванні. Щоб задовольнити ці потреби у Microsoft поставили мету розробити середовище виконання та інструменти розробки, інтегровані в межах єдиної інфраструктури. Пізніше цю інфраструктуру назвали Microsoft .NET Framework.

## Microsoft .NET Framework

Офіційно про розробку нової технології було оголошено 13 січня 2000 року. Microsoft була озвучена нова стратегія, яка попередньо отримала назву Next Generation Windows Services (нове покоління служб Windows). У 2002 році

---

<sup>1</sup> Інфраструктура (від лат. *infra* — «нижче», «під» та лат. *structura* — «будівля», «розташування») — сукупність об'єктів, систем і служб, необхідних для діяльності певної функціональної системи.

вийшла перша версія .NET Framework, яка була покликана розв'язати найпомітніші проблеми попередніх середовищ.

Інфраструктура .NET Framework є значно ціліснішою та реалізує принципи об'єктно-орієнтованого програмування значно повніше, ніж попередні технології MFC чи COM. Головні відмінності такі [3]:

- ▶ Багатоплатформенність. Система працює на широкому діапазоні пристроїв, від ПК до планшетів та телефонів.
- ▶ Промислові стандарти. Система використовує промислові стандарти протоколів комунікації: XML, HTTP, SOAP та інші.
- ▶ Безпека. Система створює набагато безпечніше середовище.

## Компоненти .NET Framework

.NET Framework містить три компоненти, які визначають його структуру: виконавче середовище, інструменти програмування та бібліотеку базових класів (рис. 1.1).

Середовище виконання називають Common Language Runtime (CLR). Воно керує виконанням програм, зокрема: виконує розподіл пам'яті та прибирає "сміття", перевіряє безпечність коду, виконує код, керує потоками виконання та обробкою помилок тощо.

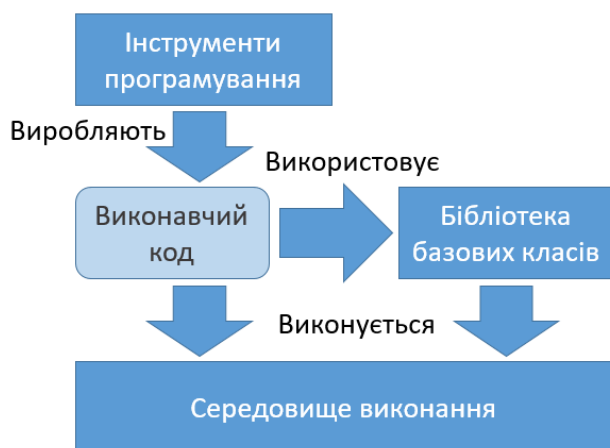


Рис. 1.1. Компоненти .NET Framework та їх взаємодія

Інструменти програмування є засобами розробки, які поєднують все необхідне для створення та налагодження програм. Вони містять:

- ▶ Інтегроване середовище розробки Microsoft Visual Studio.
- ▶ Сумісні з .NET компілятори (C#, Visual Basic .NET, F#, managed C).
- ▶ Налагоджувачі (засоби для пошуку і виправлення помилок у програмах).
- ▶ Серверні технології для WEB-розробки, такі як ASP.NET.



Бібліотека базових класів (Base Class Library, BCL) містить великий набір класів, який використовується системою .NET Framework і доступний при розробці програмного забезпечення. Сюди входять класи для роботи з різними типами даних, файлами, шифрування; класи колекцій; класи для роботи з потоками тощо.

## Компіляція коду в .NET Framework

Компілятор кожної з мов .NET на основі вихідного коду програми формує вихідний файл, який називають збіркою (assembly). Цей процес ілюструє рис. 1.2. Збірка містить не безпосередній машинний код, а проміжний код мовою Common Intermediate Language (CIL, "загальна проміжна мова")<sup>2</sup>. Код збірки містить, крім програмного коду мовою CIL, метадані з описом типів, посилань на інші збірки, інформацію щодо безпеки виконання тощо.

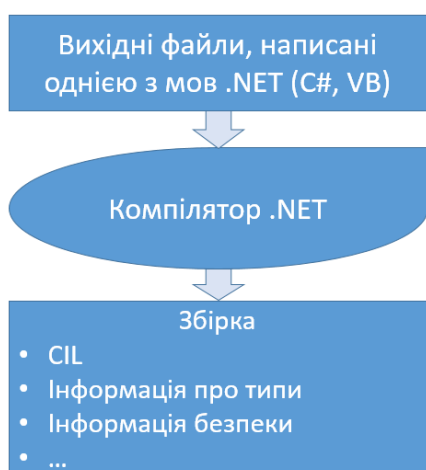


Рис. 1.2. Компіляція вихідного коду у збірку

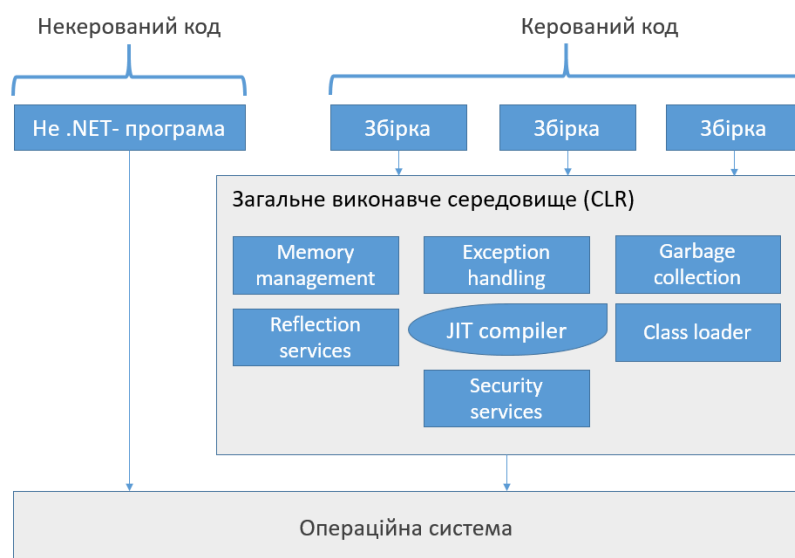


Рис. 1.3. Виконання керованого та некерованого коду

Процесор комп'ютера може виконувати виключно власний машинний код. Відповідно, код CIL-код збірки для виконання має бути перетворений у процесорний код. Це здійснюється тільки при виконанні збірки. Виконавчий код збірки компілюється компілятором часу виконання (Just-in-Time compiler), який є складовою частиною виконавчого середовища CLR. Потім цей код кешується, для випадку, якщо він ще раз буде потрібний для виконання.

<sup>2</sup> Інші назви цієї проміжної мови, які вийшли з уживання – Intermediate Language (IL) та Microsoft Intermediate Language (MSIL).

Так як Windows підтримує виконання застосунків, розроблених не для .NET Framework, то з точки зору системи .NET весь код ділять на дві частини:

- ▶ Керований код (managed code). Це код, написаний для .NET Framework. Він потребує середовище CLR для виконання.
- ▶ Некерований код (unmanaged code). Це код, який не виконується під контролем CLR, наприклад, динамічні бібліотеки, розроблені на C і C++.

Різницю виконання керованого та некерованого коду демонструє схема на рис. 1.3.

Описаний процес компіляції та виконання ілюструє схема на рис. 1.4 (зверніть увагу, що схема, яка ілюструє процес компіляції, рис. 1.2, є складовою частиною узагальненої схеми на рис 1.4). Програмний код, написаний однією з мов .NET Framework (наприклад, C#, F# чи Visual Basic .NET), компілюється у проміжний код CIL. При необхідності його виконання, задіюється загальне виконавче середовище CLR, і за допомогою компілятора часу виконання формується процесорний код, який передається для виконання внутрішньому механізмові операційної системи Windows.

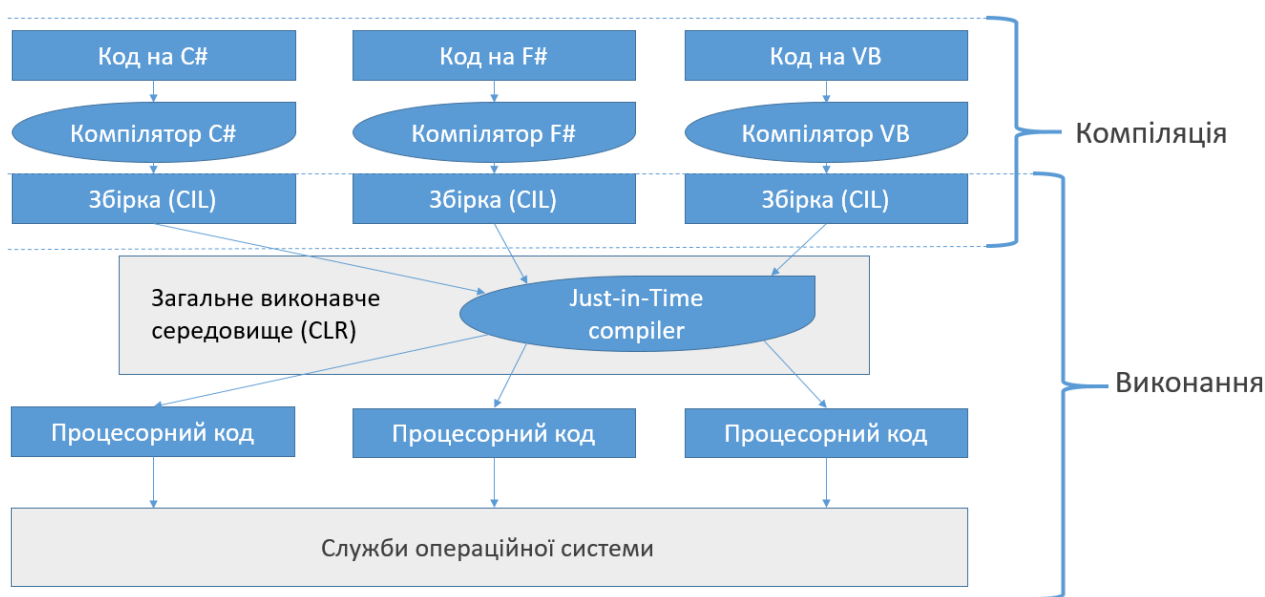


Рис. 1.4. Схема процесу компіляції коду для .NET і його виконання

## Мови програмування .NET Framework

Microsoft розробила відкриту специфікацію Common Language Infrastructure (CLI)<sup>3</sup>, яка описує особливості кодування та виконання, які дозволяють високорівневим мовам програмування використовуватися на різних

<sup>3</sup> Специфікація CLI стандартизована міжнародними організаціями ISO та ECMA.

платформах без внесення змін. .NET Framework (і деякі інші системи) реалізує специфікацію CLI.

Перелік мов програмування, які відповідають специфікації CLI, досить широкий. Більшість цих мов компілюються безпосередньо у CIL-код загальної проміжної мови, який виконується середовищем виконання .NET Framework.

У таблиці 1 приведено неповний перелік мов програмування (сортованих за назвами згідно латиниці), які відповідають специфікації CLI. Найвживанішими для програмування під .NET Framework є мови C#, C++ та Visual Basic .NET.

Таблиця №1. Мови програмування, які відповідають специфікації CLI

Назва мови	Опис
A#	CLI-реалізація мови Ada
C#	Найвживаніша мова CLI. Має схожість до C++, Java та Delphi
C++/CLR	Версія C++, розширена для використання у виконавчому середовищі CLR
Cobra	Мова зі статичною та динамічною типизацією
F#	Багатопарадигмова мова, яка підтримує функціональне програмування
IronPython	CLI-реалізація мови Python
J#	CLI-реалізація мови Java. Її підтримка припинена. Остання версія поширювалася разом з Visual Studio 2005
L#	CLI-реалізація мови Lisp
Managed JScript	CLI-реалізація JavaScript
Oxygene	CLI-реалізація мови Object Pascal
P#	CLI-реалізація мови Prolog
PowerBuilder	Середовище програмування, розроблене компанією Sybase
Visual Basic .NET	CLI-реалізація мови Visual Basic

## Мова програмування C#

Мова C# (вимовляється "Сі-шарп") – це багатопарадигмова об'єктно-орієнтована та компонентно-орієнтована мова програмування зі строгою типизацією, розроблена для платформи .NET Framework. Використання мови визначене стандартами ECMA-334<sup>4</sup> [4] та ISO/IEC 23270:2006<sup>5</sup> [5]. Розроблена командою Microsoft Research під керівництвом Андерса Гейлсберга.

Синтаксис мови близький до мов C++ та Java. Деякі риси (наприклад, строга статична типизація), наближують її структуру до Delphi (Object Pascal).

<sup>4</sup> [Standard ECMA-334. C# Language Specification. 4th Edition. – Ecma International. – June 2006.](#)

<sup>5</sup> [International standard ISO/IEC 23270:2006. Information technology – Programming languages – C#. Second edition. – ISO/IEC. – 2006.](#)

Згідно стандарту ECMA-334, цілі, поставлені при розробці мови C#, були такими:

- ▶ C# має бути простою, сучасною, об'єктно-орієнтованою мовою програмування.
- ▶ Мова має підтримувати безпечні принципи програмування, такі як строга перевірка типів, перевірка меж масиву, виявлення спроб використання неініціалізованих змінних, і автоматичне прибирання сміття.
- ▶ Можливість розробки програмних компонентів для розподілених систем.
- ▶ Мова має підтримувати переносимість коду.
- ▶ Підтримка національних мовних та інших особливостей має бути простою.

Базовий синтаксис C# схожий до інших C-подібних мов, таких як C, C++ та Java, зокрема:

- ▶ Крапку з комою використовують для позначення кінця інструкції.
- ▶ Фігурні дужки використовують для формування програмних блоків.
- ▶ Значення змінним присвоюють за допомогою знаку "=", а для їх порівняння використовують "==".
- ▶ квадратні дужки використовують для індексації масивів.

Проте, C# має суттєві відмінності від розглянутих мов- попередників, у тому числі:

- ▶ Краща переносимість між різними платформами, пов'язана з тим, що мова відповідає специфікації CLI.
- ▶ Строга типизація робить мову безпечнішою. C# підтримує логічний тип `boolean`.
- ▶ Мова забезпечує використання властивостей у класах, роблячи роботу з об'єктами зручнішою та безпечнішою.
- ▶ Програма на C# краще структурована завдяки групуванню коду в простори імен.
- ▶ Обмежене використання вказівників робить безпечнішою роботу з пам'яттю.

Перша версія C# 1.0 вийшла разом з Microsoft Visual Studio .NET у лютому 2002 року. В липні 2015 року випущено версію C# 6.0. Порівняно із першою версією, мову C# суттєво розвинули, доповнивши її рядом вагомих рис, які роблять її сучасною, гнучкою та перспективною для вирішення широкого кола завдань.

Існує кілька середовищ програмування, які використовують мову C#, зокрема: Microsoft Visual Studio, MonoDevelop, SharpDevelop тощо.

Найвживанішим з них є інтегроване середовище розробки Microsoft Visual Studio, яке, крім C#, підтримує і ряд інших мов програмування, а також забезпечує великий набір класів для розв'язування різних завдань.

## Microsoft Visual Studio

Microsoft Visual Studio – це інтегроване середовище розробки програмного забезпечення. Воно складається із сукупності програмних продуктів для розробки та налагодження застосунків різних видів, у тому числі консольних програм, застосунків з графічним інтерфейсом користувача, web-сайтів, web-застосунків, web-служб тощо. Visual Studio використовує такі платформи для ПЗ, як Windows API, Windows Forms, Windows Presentation Foundation, Windows Store і Microsoft Silverlight. Середовище може компілювати як керований, так і некерований код.

Visual Studio має кілька редакцій з різними можливостями, серед них:

- ▶ **Visual Studio Enterprise.** Містить повний набір інструментів розробки від Microsoft, надає середовище для розробки всіх доступних мов програмування. Забезпечує інтеграцію з сервером баз даних Microsoft SQL Server та інші можливості, які роблять легкою розробку великих корпоративних проектів.
- ▶ **Visual Studio Professional.** Містить широкий набір інструментів розробки, у якому відсутні деякі компоненти. Як і версію Enterprise, використовують для розробки великих проектів.
- ▶ **Visual Studio Community.** Це безкоштовна версія з дещо урізаними можливостями. Вона дозволяє розробляти достатньо складні проекти, підтримує мови C#, Visual Basic, F#, C++, Python, Node.js та HTML/JavaScript. Ця редакція орієнтована на індивідуальних розроблювачів і невеликі команди.

## Встановлення Microsoft Visual Studio Community

Завантажити програму-установлювач Microsoft Visual Studio Community можна з сайту <https://www.visualstudio.com>. Щоб почати встановлення, потрібно запустити завантажений файл. На рис. 1.5 показано вікно установлювача для Microsoft Visual Studio Community 2015. При встановленні можна вибрати компоненти, які будуть потрібні для роботи, зокрема, для підтримки тих чи інших мов та технологій програмування. Програма інсталяції має зручний і зрозумілий інтерфейс, так що процес встановлення є дуже простим.

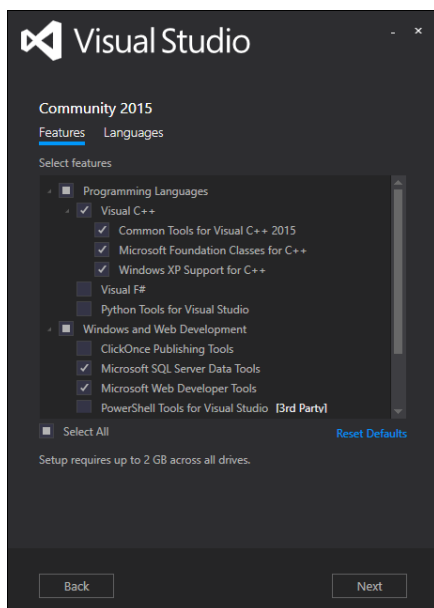


Рис. 1.5. Вікно установлювача Visual Studio

Під час встановлення за допомогою програми, отриманої із сайту, з мережі Internet завантажуватимуться додаткові дані, тому доступ до всесвітньої мережі має бути відкритим. Для встановлення без під'єднання до мережі потрібно скористатися образом інсталяційного диску<sup>6</sup>. Образ слід монтувати у віртуальний CD/DVD-привід або записати на фізичний носій і з нього запустити програму-встановлювач.

Встановлення Visual Studio слід виконувати від імені облікового запису адміністратора з типовими привілеями. Проте, в подальшому для роботи з Visual Studio права адміністратора не потрібні.

Рекомендовані системні вимоги для Microsoft Visual Studio Community 2015 з оновленням 1 такі:

- ▶ Процесор з частотою 1.6 ГГц або потужніший.
- ▶ ОЗП обсягом 1 ГБ (1,5 ГБ для роботи на віртуальній машині).
- ▶ 4 ГБ доступного простору на жорсткому диску.
- ▶ Жорсткий диск з частотою обертання 5400 об/хв.
- ▶ Відеокарта з підтримкою DirectX 9 і роздільною здатністю екрану не менше 1024×768 пікс.

## Середовище Microsoft Visual Studio

Середовище розробки Microsoft Visual Studio у його типовому вигляді, відразу після встановлення, містить такі основні частини: головне меню, панелі інструментів, вікно ToolBox з компонентами, редактор коду, дизайнер (форм),

<sup>6</sup> Його можна завантажити за посиланням: [Microsoft Visual Studio Community 2015 EN \(ISO\)](#).

вікно Solution Explorer, вікно Properties для відображення та налаштування властивостей елементів проекту (рис. 1.6).

У головному меню зібрано та згруповано за видами виконуваних завдань команди Visual Studio, які використовують для роботи зі складовими частинами проекту, його розробки, налаштування, пошуку помилок, налагодження тощо.

Під головним меню розташовано панелі інструментів. Загалом панелей є біля трьох десятків, але в кожен момент відображується лише кілька з них. Щоб проглянути перелік доступних панелей, ввімкнути потрібні чи вимкнути не потрібні, слід викликати контекстне меню у зоні панелей інструментів і відмітити у переліку бажані.

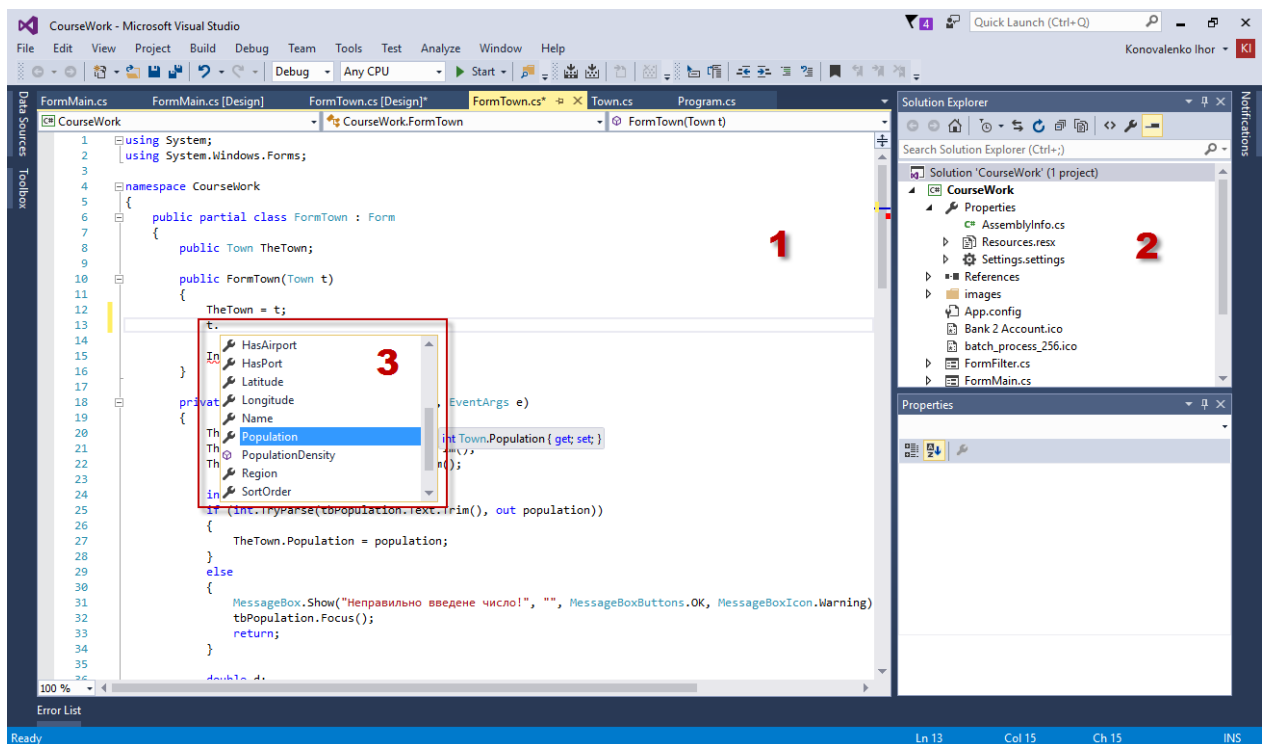


Рис. 1.6. Середовище Microsoft Visual Studio з редактором коду та прикладом роботи IntelliSense (1 – редактор коду; 2 – вікно Solution Explorer; 3 – вікно IntelliSense: при введенні назви об'єкта з'являється перелік його властивостей та методів)

Сукупність файлів, створених під час розробки певного виконавчого модуля (програми, бібліотеки, web-сайту...) і необхідних для його компіляції, називають *проектом* (*project*). Ці файли можуть містити програмний код (наприклад, мовою C#), шаблони діалогових вікон, налаштування і конфігурацію проекту, його ресурси (додаткові дані типу піктограм, зображень) тощо. Кінцевий файл, у який компілюється проект, називають *збіркою*.

Пов'язані проекти об'єднують в *рішення (solution)*. Рішення є контейнером для проекту. Так роблять, якщо застосунок, який розробляють, містить кілька виконавчих модулів (наприклад, виконавчий файл та динамічні бібліотеки). Кожен проект входить до складу рішення. Навіть якщо передбачається, що проект буде простим і міститиме всього один виконавчий модуль, для нього створюють рішення (або додають його до існуючого рішення).

Збірка у .NET – одиниця розгортання та конфігурування. Прикладний застосунок може складатися з однієї чи кількох збірок. Найпоширеніші збірки – виконавчі файли .exe та динамічні бібліотеки .dll. Від "звичайних" .exe та .dll файлів вони відрізняються наявністю метаданих, які описують визначені у них типи, методи, події... Збірки містять інформацію про залежність від версій інших збірок. Функціонування .NET організовано таким чином, що збірки різних версій можуть завантажуватися і використовуватися одночасно (на відміну від "старих" динамічних бібліотек).

Вікно Solution Explorer (провідник рішень) середовища Microsoft Visual Studio (рис. 1.6, – 2) містить перелік проектів, які входять у відкрите рішення, та перелік всіх файлів, з яких складається проект. Це вікно зручно використовувати для перегляду складу проекту та відкриття вибраного файлу (для цього слід двічі клацнути мишкою на ньому). За допомогою цього вікна можна керувати складом проекту: додавати нові елементи (файли з кодом, форми тощо), змінювати назву чи видаляти існуючі у проекті файли та виконувати інші дії.

Якщо вікно провідника рішень відсутнє на екрані, його можна викликати командою меню View/ Solution Explorer. Загалом, керувати відображенням різних вікон середовища Visual Studio можна за допомогою підменю View головного меню.

Бібліотеки класів (і, відповідно, функцій), які будуть доступні у проекті, під'єднують до проекту через посилання (references). Перелік посилань можна відображувати у вікні Solution Explorer (у розділі References). Керувати посиланнями на бібліотеки у проекті (додавати і видаляти їх) можна за допомогою команди головного меню Project/ Add reference. Коли при створенні проекту вибирають його тип (див. таблицю 2), середовище автоматично під'єднує посилання, які відповідають вибраному типу.

## Редактор коду

Visual Studio має зручний редактор для написання коду програми (рис. 1.6, – 1), який здійснює автоматичне форматування тексту та підтримує IntelliSense – компонент, розроблений Microsoft для автоматизованого введення коду. При розробці програми він надає підказки, що формуються на основі



кількох перших введених символів. Це дозволяє швидко підбирати потрібну функцію, змінну чи тип, а також проглядати переліки доступних полів, властивостей та методів, разом з короткими описами їх параметрів. Вікно IntelliSense можна також викликати примусово, натиснувши комбінацію клавіш Ctrl+Space.

Ще один зручний механізм, який надає редактор Visual Studio – рефакторинг коду. Він полягає у зміні внутрішньої будови програми для полегшеного розуміння коду без зміни її зовнішньої поведінки.

Середовище підтримує роботу з різними мовами програмування, у тому числі C, C++ та C++/CLI, Visual Basic .NET, C# та F#. Для підтримки інших мов, зокрема, Python, Ruby чи інших, необхідне встановлення додаткових компонентів. Забезпечується також робота з документами XML, HTML та JavaScript.

В редакторі коду в текст програми можна встановлювати "закладки" і потім швидко переходити до потрібних місць коду. Для цього використовують набір команд Edit\Bookmarks. Особливо корисно це для великих за обсягом програм.

Редактор коду можна відкрити за допомогою клавіші F7 або команди головного меню View\Code.

## Дизайнери. Розробка форм

Visual Studio містить множину дизайнерів, призначених для розробки інтерфейсу застосунку:

- **Дизайнер Windows Forms.** Використовується для розробки графічного інтерфейсу звичайних віконних застосунків. При цьому застосовано принципи візуального проектування – розміщуючи на формі<sup>7</sup> компоненти, можна відразу оцінити її вигляд. Visual Studio містить великий набір компонентів, які представляють всі найвживаніші елементи керування (кнопки, меню, списки, комбіновані списки, панелі інструментів тощо) і забезпечують широкі та гнучкі засоби, потрібні для розробки програм. Під час роботи застосунку форми цього виду відображує на екрані внутрішня підсистема операційної системи GDI<sup>8</sup> (чи GDI+, залежно від версії системи). Вона не використовує сучасних можливостей графічних карт комп'ютера, тому графіка на основі Windows Forms повільна, загалом неефективна і використовується переважно для відображення вікон (для цих цілей можливостей GDI

---

<sup>7</sup> Форма – це вікно застосунку на етапі його проектування.

<sup>8</sup> Graphics Device Interface (GDI) – підсистема операційної системи Windows, яка керує створенням та відображенням вікон застосунків. Починаючи з Windows XP, вона була вдосконалена і дістала назву GDI+.

цілком достатньо). Вікна, побудовані на основі Windows Forms, використовують для застосунків з простим інтерфейсом.

- ▶ **Дизайнер WPF.** Як і дизайнер Windows Forms, він дозволяє розробляти форми, побудовані за технологією Windows Presentation Foundation. Такі форми описують спеціальною мовою XAML, що підвищує гнучкість їх використання і відділяє інтерфейс застосунку від його коду. Для відображення вікон цього типу на екрані використовуються потужні графічні засоби DirectX, тому графічний вивід відбувається значно швидше та ефективніше. WPF – нова технологія Microsoft, вона активно розвивається, і її використовують при проектуванні застосунків зі складним інтерфейсом.
- ▶ **Дизайнер WEB.** Використовують при розробці web-сторінок для застосунків ASP.NET. При цьому для опису скриптів використовують C# чи Visual Basic .NET. Може також генерувати діаграми класів.
- ▶ **Дизайнер класів.** Використовують для розробки класів з використанням моделювання UML. Дизайнер на основі моделі може генерувати код мовою C# чи Visual Basic .NET.

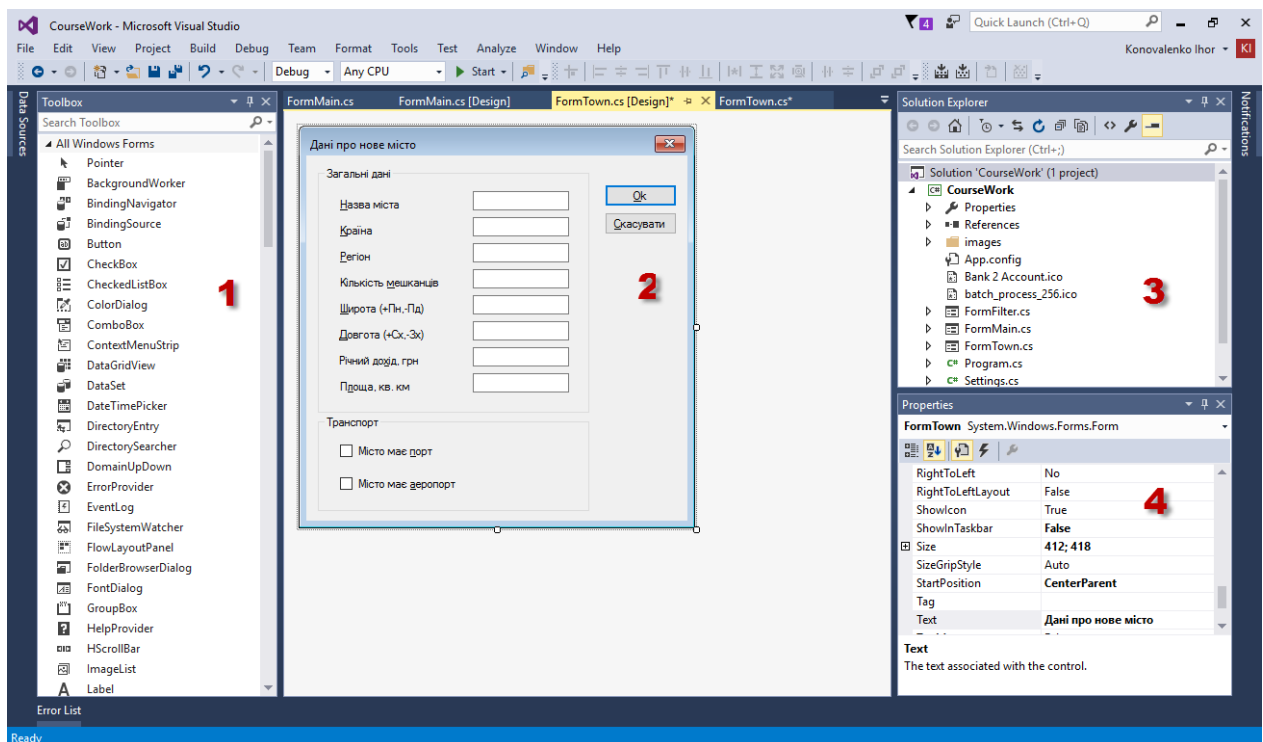


Рис. 1.7. Вікно Visual Studio з дизайнером форм Windows Forms (1 – вікно Toolbox з компонентами; 2 – дизайнер форм з формою, яка проектується; 3 – вікно Solution Explorer, провідник рішень; 4 – вікно Properties, властивості компонентів)

На рис. 1.7 показано вигляд дизайнера форм (з формою Windows Forms). Форму проєктують, розставляючи на ній потрібні компоненти (текст, поля вводу, кнопки, маркери, меню тощо), які розміщені у вікні Toolbox. Компоненти згруповані за призначенням (Common Controls, Containers, Menus&Toolbars тощо). Щоб використати потрібний компонент, слід клацнути на ньому в панелі компонентів (рис. 1.7, – 1), а потім в потрібному місці дизайнера форм (рис. 1.7, – 2). Вибраний компонент з'явиться у дизайнері форм: на самій формі, або, якщо він не є частиною її інтерфейсу, то у полосі під формою.

Дизайнер можна відкрити за допомогою комбінації клавіш Shift+F7 або команди головного меню View\ Designer.

У подальшому розставлені в дизайнері форм компоненти можна переміщувати, змінювати їх розмір. Для вирівнювання, точного позиціонування та рівномірного розподілу компонентів призначена панель інструментів Layout середовища Visual Studio.

Використовуючи компоненти з вікна Toolbox, можна проєктувати вікна з достатньо розвинутим дружнім інтерфейсом користувача, який забезпечить зручний доступ до функціоналу програми. Так як компоненти представляють елементи керування давно усталеного звичного вигляду та поведінки, то розроблений за їх допомогою інтерфейс буде інтуїтивно зрозумілим.

Якщо в дизайнері форм виділити компонент (для цього слід клацнути на ньому мишкою), то у вікні Properties (рис. 1.7, – 4) буде відображено його властивості. За допомогою цього вікна їх значення можна змінювати: наприклад, задати текст напису, шрифт, його колір. Кожен вид компонентів має свою множину властивостей, які характеризують та описують його. Але всі без винятку компоненти мають властивість Name (назва компонента). Вона особлива тим, що представляє компонент у коді. Саме за цією назвою (фактично, це назва змінної певного класу) здійснюється доступ до компонента та всіх його ресурсів з тексту програми.

Кожен компонент програмно представлений певним базовим класом, за допомогою властивостей та методів якого можна керувати поведінкою компонента з коду.

Детальніше проєктування вікон Windows Forms та використання відповідних компонентів розглянемо у розділі 9 "Застосунки Windows Forms".

## Документація MSDN

Microsoft надає вичерпну документацію по свої засобах, включаючи середовище Visual Studio та елементи мови програмування C#, внутрішні класи, їх методи, властивості, типи даних тощо. Ця документація поширюється через

MSDN (Microsoft Developer Network) – підрозділ компанії Microsoft, який відповідає за співпрацю з мережею зацікавлених розробників програмного та апаратного забезпечення.

Вказана документація (та багато іншої інформації) доступна на сайті MSDN: <https://msdn.microsoft.com>.

Microsoft Visual Studio дозволяє отримувати доступ до документації MSDN прямо з редактора коду. Зокрема, щоб отримати довідку щодо певного елемента у кодї, слід виділити його і натиснути F1 (рис. 1.8). Сторінка довідки (при наявності під'єднання до Internet) відкривається у браузері. Можна також виділити компонент у дизайнері форм та натиснути F1 – відкриється сторінка з довідкою по класу компонента.

Крім цього, довідку щодо потрібного елемента програми можна отримати, скориставшись полем пошуку безпосередньо на сайті MSDN.

Довідкові статті, як правило, містять вичерпну інформацію, і часто ілюстровані простими прикладами коду мовами C# та Visual Basic .NET.

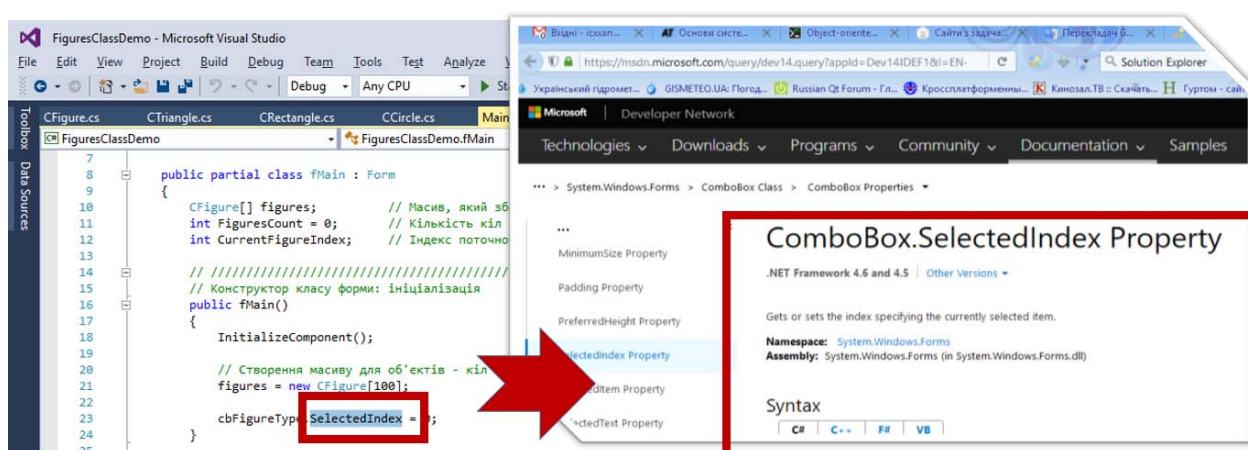


Рис. 1.8. Отримання контекстної довідки в редакторі коду: виділяємо назву властивості (на рисунку SelectedIndex), натискаємо F1, і у браузері відкривається довідка щодо виділеної властивості

## Створення проекту

Створити новий проект у Visual Studio можна за допомогою команди меню File\ New\ Project (її можна швидше викликати за допомогою комбінації клавіш Ctrl+Shift+N). При створенні проекту вказують його тип та версію .NET, для якої він створюється. Середовище автоматично згенерує необхідні для такого типу проекту файли, під'єднає потрібні компоненти середовища, додає необхідний базовий код та налаштовує параметри компілятора. Найвживаніші типи проектів для Windows приведено у таблиці 2.

Таблиця №2. Найвживаніші шаблони проектів Visual Studio для Windows

Шаблон	Опис
Windows Forms Application	Віконний застосунок із елементами керування Windows Forms, використовує графіку GDI+
WPF Application	Віконний застосунок із елементами керування, використовує XAML на основі графіки DirectX
Console Application	Консольна програма, яка виконується у вікні командного рядка
Class Library	Бібліотека класів .NET, до якої можна звертатися з інших програм
Portable Class Library	Бібліотека класів, яку можуть використовувати програми WPF, Silverlight, Windows Phone та Windows Store
Empty Project	Порожній проект, містить тільки файл конфігурації та налаштування для консольного застосунку
Windows Service	Служба Windows
WPF Custom Control Library	Бібліотека спеціальних компонентів, які можуть використовуватися у застосунках WPF
Windows Forms Control Library	Бібліотека елементів керування для застосунків Windows Forms

При створенні проекту також слід вказати рішення, у яке входить новий проект. Можна створити для проекту нове рішення, а можна додати його до вже існуючого рішення.

Після створення проекту вибраного типу середовище згенерує ряд файлів з заготовками коду. Їх перелік міститься у вікні Solution Explorer, де пов'язані файли згруповані. Якщо мовою програмування вибрано C#, то частина з цих файлів матимуть розширення .cs (c-sharp). У них міститься код цією мовою. В подальшому розглядатимемо лише проекти з кодом мовою C#.

Папка, в яку збережено рішення з проектом, містить файли таких типів:

- .sln – файл рішення. Описує його структуру.
- .csproj – файл проекту на C#. Описує структуру проекту.
- .cs – файл з кодом мовою C#.
- .config – файл конфігурації.
- .resx – файл з описом ресурсів.
- .settings – файл налаштувань.

В загальному випадку перелік файлів залежить від типу вибраного проекту, але дуже часто серед них є файл Project.cs. У ньому оголошено клас Program, який представляє розроблювану програму. Цей клас містить один метод

з назвою Main, який представляє точку входу у програму. Саме з інструкцій цього методу починається виконання програми.

У випадку консольного застосунку в методі Main пишуть програмний код. Для застосунків складніших типів (зокрема, Windows Forms Application чи WPF Applications) цей метод, як правило, залишають незмінним, а код розміщують в інших методах.

## Налагодження програм

Під час розробки ПЗ важко уникнути помилок. Програмний засіб для їх пошуку і усунення називають *налагоджувачем*.

Microsoft Visual Studio містить внутрішній налагоджувач, який забезпечує зручні засоби для пошуку та виправлення помилок, зокрема: встановлення точок переривання у програмі, покрокове виконання коду, перегляд стеку та реєстрів процесора тощо.

Для використання можливостей налагодження в повному обсязі компілятор у виконавчий файл має розмістити додаткову налагоджувальну інформацію. Це збільшує розмір виконавчого файлу (часто у кілька разів), а також дещо уповільнює його роботу. Тому середовище розробки пропонує дві конфігурації: Debug (її використовують під час розробки застосунку, оскільки вона забезпечує необхідні можливості налагодження) та Release (використовують для побудови оптимізованого виконавчого файлу без налагоджувальної інформації). Потрібну конфігурацію вибирають з випадального списку Solution Configuration на панелі інструментів Standard (рис. 1.9). Налаштувати особливості роботи компілятора для обох конфігурацій можна у вікні властивостей проекту, яке викликається через команду меню Project\...\Properties... (на сторінках Build та Debug).

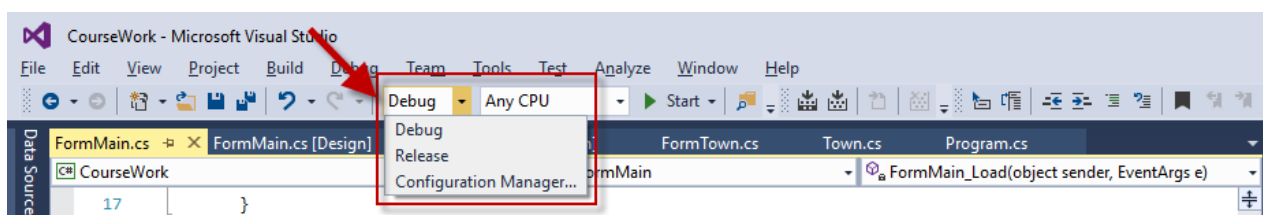


Рис. 1.9. Вибір конфігурації рішення: Debug та Release

Отже, для використання можливостей налагоджувача слід пересвідчитися, що проект скомпільовано в конфігурації Debug.

При налагодженні найчастіше використовують переривання програми у певних контрольних точках (з наступною перевіркою стану даних) та покрокове виконання програми.

Щоб розмістити у кодї точку переривання програми, є такі варіанти дій:

- ▶ Помістити курсор в потрібний рядок коду і натиснути клавішу F9 (повторне натискання видалить точку переривання у цьому рядку).
- ▶ Клацнути мишкою зліва від потрібного рядка коду (рис. 1.10). Повторне клацання видалить точку переривання.

При встановленні точки переривання відповідний рядок коду виділяється (як правило, червоним кольором), а в бічному полі напроти цього рядка з'являється маркер (як правило, червона точка), як показано на рис. 1.10.

Програму з середовища Visual Studio можна запустити як у режимі налагодження, так і без нього. Щоб виконати програму, не задіюючи при цьому механізм налагодження, використовують комбінацію клавіш Ctrl+F5 (або команду меню середовища Debug\ Start Without Debugging).

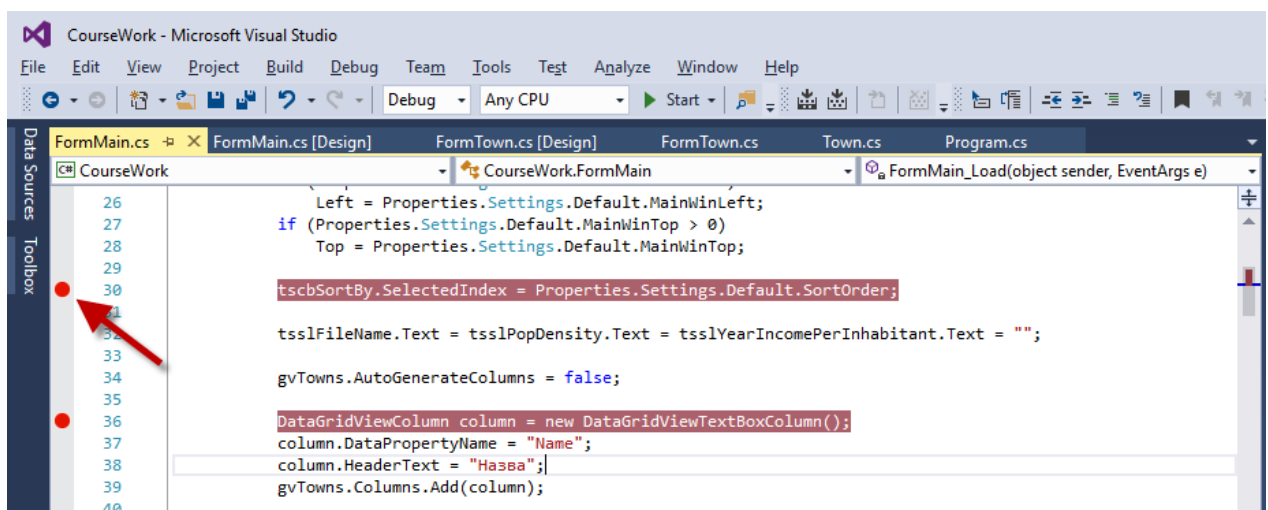


Рис. 1.10. Точки переривання у кодї. Стрілкою позначено поле, у якому слід клацнути мишкою для встановлення/ видалення точки переривання

Щоб запустити застосунок, який розробляється у Visual Studio, з під'єднанням засобів налагодження, є кілька способів:

- ▶ Натиснути на кнопку Start на панелі інструментів.
- ▶ Натиснути на клавішу F5 клавіатури.
- ▶ Вибрати команду меню Debug\ Start Debugging (якщо потрібен режим налагодження).

Після запуску програми в режимі налагодження середовище Microsoft Visual Studio дещо змінить свій вигляд (рис. 1.11) і переорієнтується на режим налагодження. При цьому в заголовку головного вікна Visual Studio буде

присутня фраза (Debugging), а рядок стану біля нижнього краю вікна змінить свій колір (типово – з синього (див. рис.1.7) на оранжевий (рис. 1.11)).

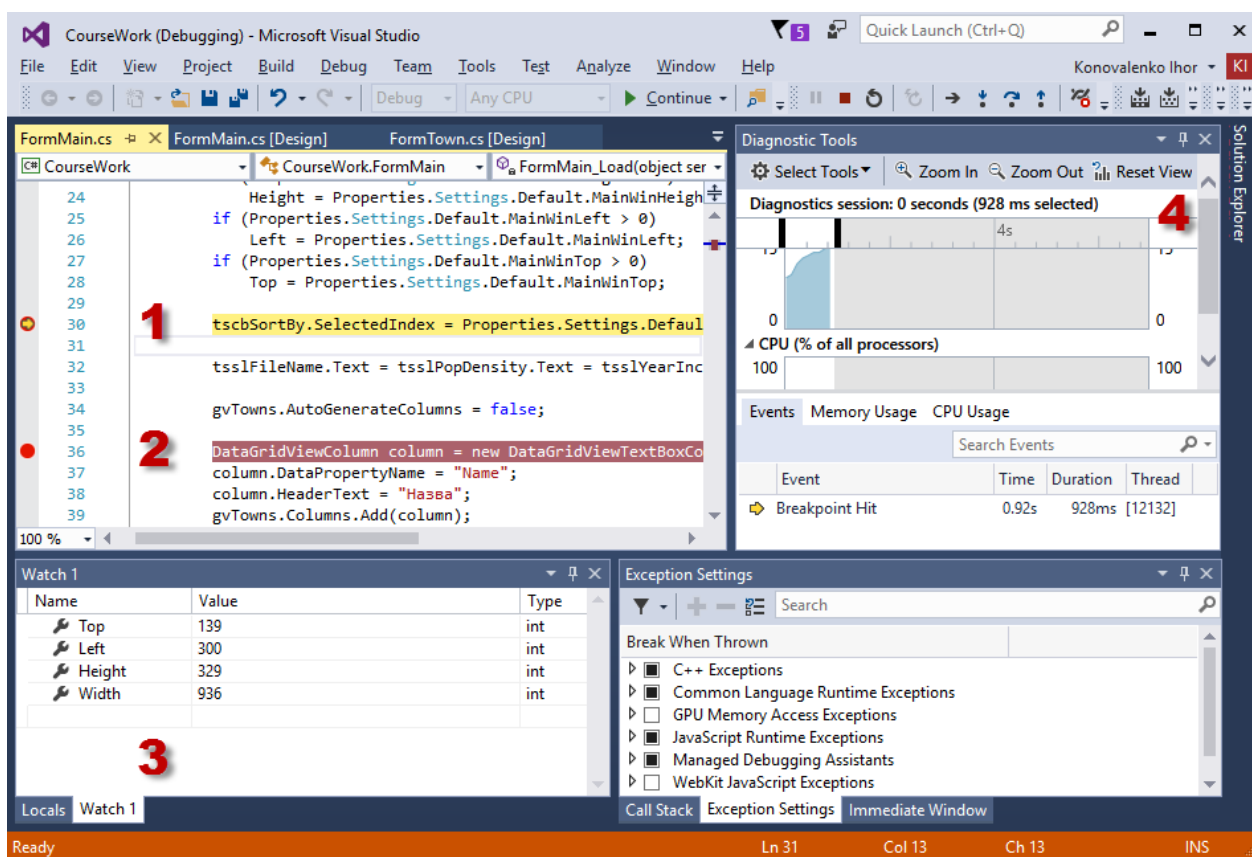


Рис. 1.11. Середовище Microsoft Visual Studio в режимі налагодження (1 – поточний рядок коду, 2 – точка переривання, 3 – вікно для перегляду значень змінних, 4 – інструменти діагностики)

Поточний рядок коду, на якому призупинено виконання програми, позначено маркером зі стрілкою в бічному полі редактора (рис. 1.11, – 1) і підсвічено іншим кольором. Значення змінних на даному етапі виконання програми можна переглядати, якщо наводити курсор миші на змінну. При цьому з'являтиметься впливаюче вікно з назвою змінної та її значенням. Крім цього, для перегляду поточних значень вибраних змінних призначене вікно Watch (рис. 1.11, – 3). Щоб додати змінну в це вікно, її назву слід виділити (наприклад, двічі клацнувши на ній мишкою) і перетягти у вікно Watch. Можна також викликати контекстне меню на цій змінній, і вибрати команду Add Watch.

У режимі налагодження середовище розробки відображує діагностичну інформацію у вікні Diagnostic Tools (рис. 1.11, – 4). Тут в режимі реального часу можна переглянути ступінь завантаження процесора під час роботи програми та прослідкувати використання пам'яті.



Середовище Microsoft Visual Studio містить панель інструментів Debug, яка стає доступною в режимі налагодження і містить кнопки для швидкого доступу до найвживаніших функцій налагодження.

Для аналізу роботи програми дуже корисним є покрокове виконання, яке дозволяє перевірити стан змінних після виконання кожної інструкції. Використовують два способи покрокового виконання:

- ▶ З входженням у функції. При цьому, якщо в поточному рядку коду є функція і для неї існує налагоджувальна інформація (для всіх функцій поточного проекту вона генерується при компіляції), то наступний крок переходить до першої інструкції всередині функції.
- ▶ Без входження у функції. У цьому випадку, якщо в поточному рядку програми є функція, вона виконується повністю і наступний крок переходить до наступної інструкції поточного блоку коду.

Покрокове виконання дозволяє аналізувати стан змінних після кожного кроку виконання програми. Порівнюючи реальні значення з тими, які очікуються згідно задуманого алгоритму, можна виявити неправильно функціонуючі рядки коду.

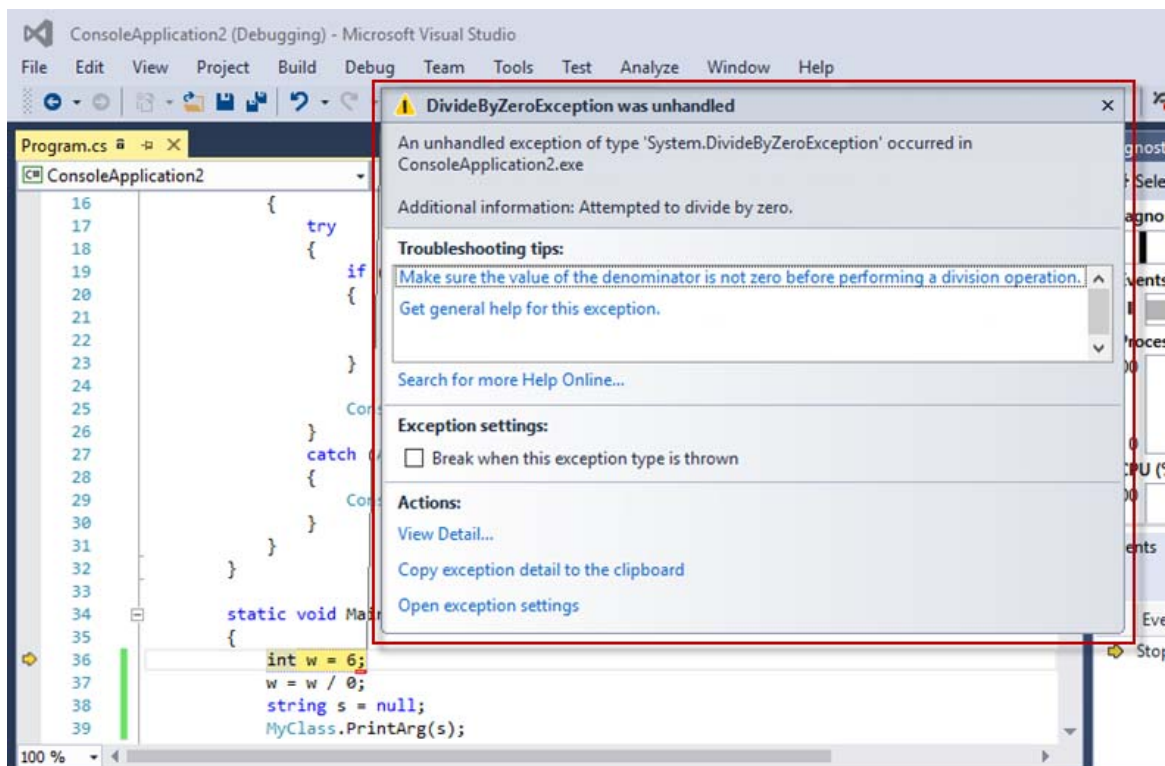


Рис. 1.12. Повідомлення про виняткові ситуацію під час виконання програми (виділено). Роботу програми зупинено на рядку 36 (у рядку 37 виконується ділення на нуль, яке спричинило помилку)

Щоб продовжити роботу над проектом (наприклад, для внесення змін у виявлений хибно функціонуючий код), слід закрити запущену програму. Для примусової зупинки запущеної програми слід натиснути кнопку Stop Debugging на панелі інструментів середовища або скористатись комбінацією клавіш Shift+F5.

Якщо при виконанні програми трапилась виняткова ситуація (помилка часу виконання), яка не обробляється кодом, то виконання зупиняється, а Visual Studio відображує вікно з описом виняткової ситуації (рис. 1.12).

У цьому вікні вказано тип (клас) виняткової ситуації, а також її короткий опис (наприклад, на рис. 1.12 вказано тип `System.DivideByZeroException` та опис "Attempted to divide by zero"). Ця інформація дозволяє спростити виявлення причини помилки та її усунення. В такій ситуації, щоб перейти до роботи над проектом (і виправити помилковий код), слід вийти з режиму налагодження (Shift+F5).

## Розділ 2. Основи С#

---

- ▶ Проста програма на С#
- ▶ Ідентифікатори
- ▶ Ключові слова
- ▶ Простори імен
- ▶ Пропуски у кодї
- ▶ Коментарі
- ▶ Типи і змінні
- ▶ Оператори та вирази
- ▶ Інструкції та блоки інструкцій
- ▶ Керування потоком виконання



## Проста програма на C#

Цей розділ буде основою для вивчення C#. У ньому розглядатимуться базові принципи програмування цією мовою, які ілюструватимуться простими прикладами програм, розроблених у середовищі Microsoft Visual Studio. Для розуміння принципів роботи цих програм розглянемо структуру найпростішої консольної програми на C# та загальне призначення різних її елементів. В наступних розділах деякі з цих елементів розглянемо детальніше.

Щоб створити проект консольної програми, у Visual Studio слід вибрати команду меню File\New\Project, і вибрати шаблон Visual C#\Windows\Console Application. Середовище згенерує проект консольного застосунку з текстом програми як у лістингу 2.1, за винятком рядків 9-10, які містять текстовий коментар та виклик методу WriteLine<sup>1</sup>.

Лістинг 2.1. Файл Program.cs найпростішого консольного застосунку OurFirstApplication

```
1 using System;
2
3 namespace OurFirstApplication
4 {
5     class Program
6     {
7         static void Main(string[] args)
8         {
9             // Наступний рядок слід дописати самому
10            Console.WriteLine("Наша перша програма :)");
11        }
12    }
13 }
```

Під час роботи ця програма виводить у консольне вікно єдину текстову фразу – "Наша перша програма :)" (рис. 2.1). Запустити програму з середовища Microsoft Visual Studio можна у двох режимах:

- У режимі налагодження (натиснувши F5). При цьому, коли консольна програма закінчує роботу, її вікно відразу закривається. І якщо код не містить спеціальних інструкцій очікування, побачити результат роботи програми не вдасться.

<sup>1</sup> Лістинг містить стовпчик з номерами рядків для зручності його опису. Номери рядків не є складовою частиною програми.

- ▶ Без налагодження (натиснувши Ctrl+F5). У цьому випадку, після відпрацювання консольної програми, середовище не закриває її вікна, а очікує натискання довільної клавіші клавіатури (про що повідомляє фразою "Press any key to continue..." – див. рис. 2.1).

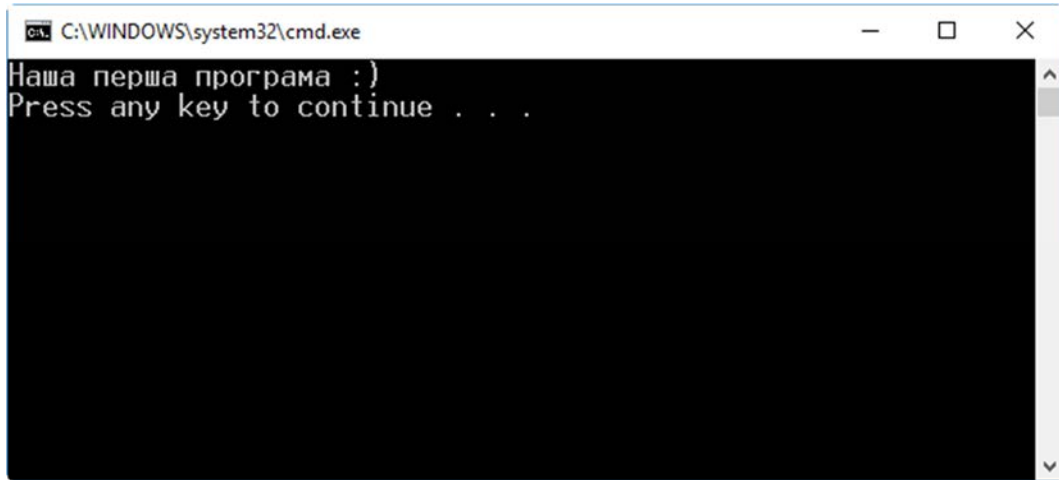


Рис. 2.1. Результат роботи програми з лістингу 2.1

Перевагою режиму налагодження є можливість використання спеціальних засобів для дослідження роботи програми (точок переривання програми, покрокове виконання програми тощо). Тому під час розробки програм найчастіше використовують саме його. Але ми розглядатимемо дуже прості (і готові) приклади, тому будемо приводити знімки екрану консольних програм, запущених без під'єднання налагоджувача (через натискання Ctrl+F5 або команди меню Debug\ Start Without Debugging).

Розглянемо код (лістинг 2.1) детальніше. Він розміщений у файлі, який за замовчуванням називається Program.cs. Рядок 9 починається з двох символів "///  
": так у коді позначають коментар. Текст після цих символів до кінця рядка може бути будь-яким – компілятор його не розглядає як складову програми. Таким способом у текст програми вписують пояснення до тих чи інших ділянок коду.

У таблиці 2.1 приведено детальний порядковий опис коду з лістингу 2.1.

Таблиця №2.1. Опис коду програми з лістингу 2.1

Номер рядка	Опис
1	Повідомляє компілятор, що програма використовує типи з простору імен System.
3	Оголошення нового простору імен з назвою OurFirstApplication. Цей простір імен починається відкриваючою фігурною дужкою у рядку 4 і закінчується закриваючою фігурною дужкою в рядку 13. Всі типи, оголошені у вказаних межах, є елементами простору імен OurFirstApplication.

Номер рядка	Опис
5	Оголошення нового класу з назвою Program. Все, що оголошене між парою фігурних дужок у рядках 6 та 12, належить до цього класу і формує його структуру та поведінку.
7	Оголошення методу Main, елемента класу Program. У цій програмі Main є єдиним елементом класу Program. Функція з назвою Main використовується як початкова точка програми. Реалізація методу Main знаходиться між парою відповідних фігурних дужок у рядках 8 та 11.
9	Містить єдину просту інструкцію. Цей рядок становить тіло метода Main. У C# кожна інструкція закінчується крапкою з комою. Інструкція в цьому рядку використовує клас із назвою Console, який розміщений у просторі імен System, для виводу рядка у консольне вікно. Без використання інструкції using в рядку 1 компілятор не знав би, де шукати клас Console. Метод WriteLine() класу Console використовується для виведення тексту у вікно.

Програма на C# складається з одного чи більше оголошень типів, які можуть бути розташовані в довільному порядку. У програмі OurFirstApplication оголошено тільки один тип – клас Program.

### Функція Main: початкова точка програми

Кожна програма на C# повинна мати один клас з методом із назвою Main (перша літера – велика, на відміну від C та C++). У програмі з лістингу 2.1 цей метод оголошено у класі Program. Виконання будь-якої програми на C# починається з першої інструкції метода Main.

Найпростіша форма цього методу така:

```
static void Main()
{
    // Інструкції коду
}
```

### Текстовий ввід/ вивід у консольному застосунку

Консольне вікно (рис. 2.1) – просте вікно з командним рядком, яке дозволяє здійснювати текстовий ввід/ вивід за допомогою клавіатури. Бібліотека базових класів .NET Framework (BCL) підтримує клас Console (в просторі імен System), який містить методи для введення та виведення текстових даних у консольному вікні. Таке вікно містить *курсор* – мигаючий маркер, який позначає поточну позицію у вікні. Ввід та вивід текстових даних здійснюється саме у позиції курсора.

Для виводу тексту в консольне вікно використовують методи (функції) Write та WriteLine класу Console.

## Метод Write

Метод Write виводить у консольне вікно застосунку переданий йому рядок тексту, починаючи з поточної позиції курсора. У C# (як і в C та C++) значення типу "рядок" має бути оточене подвійними лапками.

Наступний рядок коду демонструє використання метода Write:

```
Console.Write("Це просто текст");
```

Метод Write класу Console

Рядок тексту для виводу у вікно

Якщо цей рядок коду ввести у метод Main (замість рядка 10) у лістингу 2.1, то застосунок виведе у вікно фразу "Це просто текст". Після виводу тексту за допомогою методу Write не здійснюється перехід до наступного рядка. Наприклад, послідовний вивід трьох текстових фраз в одному рядку можна здійснити так:

```
Console.Write("Текст1 ");  
Console.Write("Текст2 ");  
Console.Write("Текст3 ");
```

Результат виконання цього коду приведено на рис. 2.2.

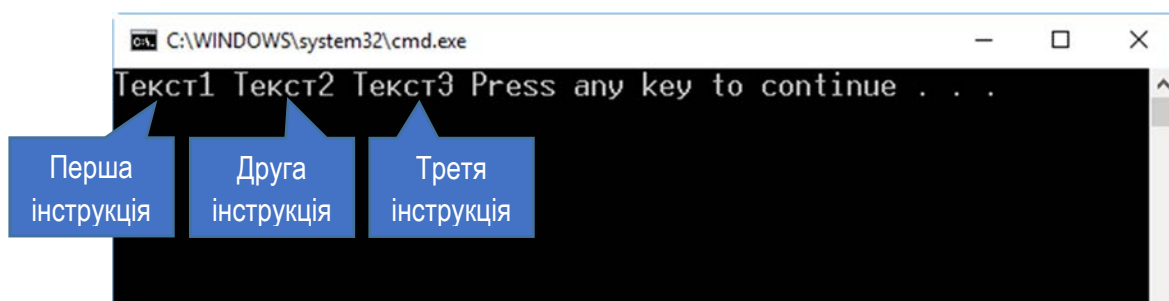


Рис. 2.2. Вивід трьох фраз за допомогою методу Write

## Метод WriteLine

Метод WriteLine, який також є членом класу Console, виконує те ж, що і метод Write, але додає у кінці виведеного рядка символ переходу до наступного рядка. Якщо переписати попередній фрагмент коду, замінивши Write на WriteLine, то отримаємо результат, як на рис. 2.3:

```
Console.WriteLine("Текст1 ");  
Console.WriteLine("Текст2 ");  
Console.WriteLine("Текст3 ");
```

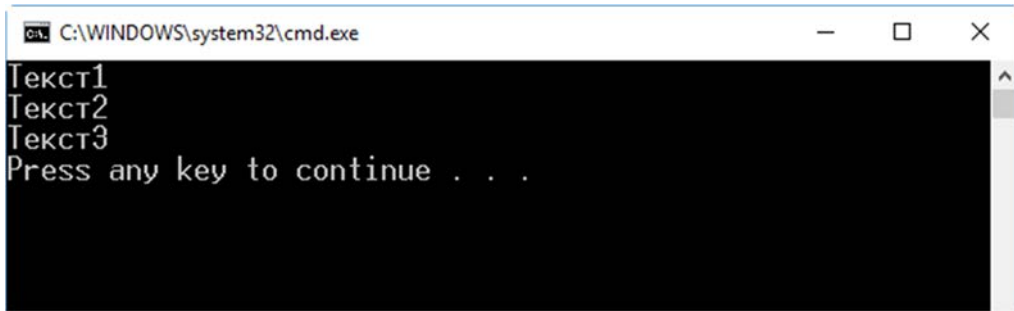


Рис. 2.3. Вивід трьох фраз за допомогою методу WriteLine

При виведенні рядків їх можна поєднувати один з одним та з числовими значеннями за допомогою знаку "+":

```
Console.WriteLine("Частота: " + 2.4 + " ГГц");
```

В результаті виконання цього коду у вікно буде виведено рядок: "Частота: 2.4 ГГц".

### Форматування рядків

Текст при виведенні за допомогою методів Write та WriteLine можна відразу формувати. У цьому випадку методу передають кілька параметрів і розділяють їх комами. Перший параметр завжди повинен містити рядок, який називають *рядком формату*. Рядок формату повинен містити *маркери підстановки*, які показують позиції, у яких будуть підставлені певні значення. Маркер підстановки є цілим числом у фігурних дужках, яке задає номер значення для підстановки. Маркери нумерують, починаючи з нуля. Значення для підстановки задають у параметрах після рядка формату.

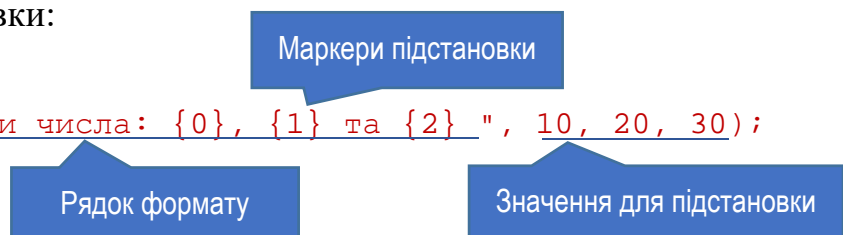
Загальний синтаксис виклику методу для виведення форматowanego рядка такий:

```
Console.WriteLine(FormatString, Value0, Value1, Value2...);
```

де FormatString – рядок формату, ValueN – значення для підстановки.

Наприклад, подана нижче інструкція містить виклик методу WriteLine з рядком формату (він містить три маркери підстановки) та трьома значеннями (10, 20 і 30) для підстановки:

```
Console.WriteLine("Три числа: {0}, {1} та {2} ", 10, 20, 30);
```



Результат виводу цього фрагмента коду приведено на рис. 2.4.



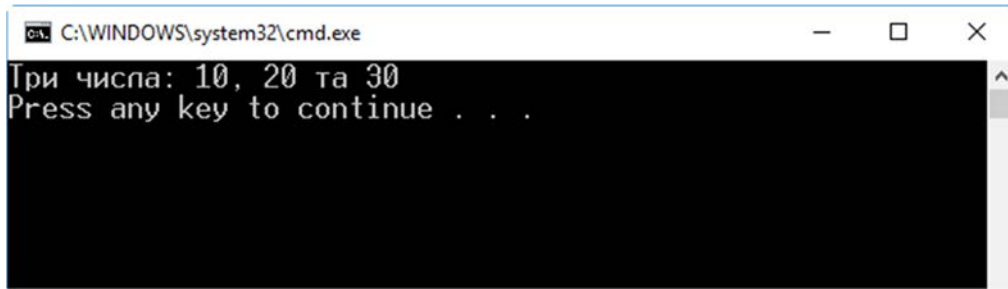
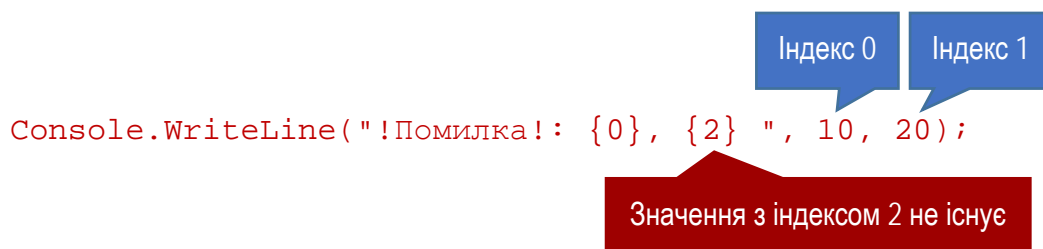


Рис. 2.4. Вивід рядка з форматуванням

У рядках формату може бути довільна кількість маркерів підстановки. При цьому їх можна розміщувати в довільному порядку, а маркер з тим же номером можна використовувати кілька разів.

Маркер підстановки не повинен звертатися до елемента за межами переліку значень для підстановки: для кожного маркера з індексом N має існувати значення у переліку з індексом N. Якщо задати значень менше, ніж є маркерів, то програма скомпілюється і запуститься успішно, але під час виконання трапиться помилка (виняткова ситуація) з описом: "Index (zero based) must be greater than or equal to zero and less than the size of the argument list" (індекс (з основою нуль) має бути більшим або дорівнювати нулю, і меншим за розмір списку аргументів). Тому виконання наступного рядка коду приведе до помилки:



## Ідентифікатори

*Ідентифікатори (identifiers)* – це символічні слова, які використовують для позначення змінних, констант, методів, параметрів та багатьох інших програмних елементів, які розглядатимемо далі.

Прийнято давати самоописувальні ідентифікатори, через поєднання значущих слів у єдину описову назву та розділенням їх за допомогою регістру символів (наприклад, BookId, SecurityNum, FirstName тощо).

Для формування ідентифікаторів можна використовувати символи літер, цифр, а також символи "\_" та "@". Сучасні компілятори підтримують використання національних символів для ідентифікаторів, але з метою уникнення плутанини та переносимості коду рекомендовано використовувати тільки символи латиниці.

При формуванні ідентифікаторів слід пам'ятати такі правила:

- ▶ Символи літер та підкреслення "\_" можна розміщувати у будь-якій позиції.
- ▶ Символи цифр не можна розміщувати на початку ідентифікатора, але в будь-якому іншому місці – можна.
- ▶ Символ "@" можна розміщувати тільки на початку ідентифікатора, і не можна в інших місцях.

Ідентифікатори у C# (як і в C та C++) є чутливими до регістра. Наприклад, ідентифікатори myInt, MyInt та myint позначають різні змінні.

Проте, використання дуже схожих імен погіршує розуміння коду, сприяє допущенню помилок і робить налагодження важчим. Тому застосовувати такі ідентифікатори не рекомендовано: це вірно синтаксично, але заплутує код:

```
// Так робити не варто, хоча синтаксично це правильно
int totalSumm;
int TotalSumm;
int Totalsumm;
TotalSumm = totalSumm + Totalsumm;
```

Використовують різні стилі іменування<sup>2</sup> ідентифікаторів, які відрізняються використанням регістру символів (таблиця 2.2).

Таблиця №2.2. Стилi іменування

Назва стилю	Опис	Рекомендовано використовувати для:	Приклади
Pascal	Кожне слово в ідентифікаторі починають з великої літери	Назв типів, класів та їх членів	TotalSumm, DepartmentId
Camel	Кожне слово в ідентифікаторі, крім першого, починають з великої літери	Локальних змінних та параметрів	totalSumm, departmentId
Uppercase	Всі літери великі	Тільки для аббревіатур	TS, AXML

Часто для назв також використовують символ підкреслення "\_":

- ▶ Для групи "особливих" ідентифікаторів назву починають підкресленням: \_GetName, \_GetObjectType.
- ▶ Окремі слова в ідентифікаторі розділяють символом "\_": Department\_Id, Language\_Code, department\_id, language\_code.

В подальшому у прикладах коду будемо дотримуватися застосування стилів іменування за таблицею 2.2.

<sup>2</sup> Їх ще називають угодами іменування (naming conventions).

## Ключові слова

*Ключове слово (keyword)* – це формальний символний рядок, який визначено мовою програмування. Ключові слова не можуть використовуватися в ролі ідентифікаторів (тобто, для назв змінних методів тощо). Якщо за логікою програми потрібно використовувати ідентифікатори, які співпадають з ключовими словами C#, їх можна доповнювати символами "@" чи "\_" (наприклад, @float, @int, float\_, int\_).

Всі ключові слова C# містять тільки малі літери. Перелік ключових слів C# приведено у таблиці 2.3.

Таблиця №2.3. Ключові слова мови C#

abstract	as	base	bool
break	byte	case	catch
char	checked	class	const
continue	decimal	default	delegate
do	double	else	enum
event	explicit	extern	false
finally	fixed	float	for
foreach	goto	if	implicit
in	in (generic modifier)	int	interface
internal	is	lock	long
namespace	new	null	object
operator	out	out (generic modifier)	override
params	private	protected	public
readonly	ref	return	sbyte
sealed	short	sizeof	stackalloc
static	string	struct	switch
this	throw	true	try
typeof	uint	ulong	unchecked
unsafe	ushort	using	virtual
void	volatile	while	

Існують також *контекстні ключові слова*. Вони діють як ключові слова тільки в деяких конструкціях мови програмування. В інших місцях вони діють як звичайні ідентифікатори. Таблиця 2.4 містить перелік контекстних ключових слів мови C#.

Таблиця №2.4. Контекстні ключові слова мови C#

add	alias	ascending
async	await	descending
dynamic	from	get
global	group	into
join	let	orderby
partial (type)	partial (method)	remove
select	set	value
var	where (generic type constraint)	where (query clause)
yield		

## Простори імен

*Простір імен (namespace)* – це сукупність оголошень типів, співставлених та пов'язаних з певною назвою. Програма з лістингу 2.1 використовує два простори імен. По-перше, вона створює новий простір імен `OurFirstApplication` (за замовчуванням його назва співпадає з назвою проекту, яку задали при його створенні). У ньому оголошено власний тип – клас `Program`. По-друге, програма використовує простір імен `System`, клас `Console` з якого вжито для виводу тексту у вікно.

Простір імен оголошують так:

```
namespace TheNameOfNameSpace
{
    //Елементи простору імен
}
```

`TheNameOfNameSpace` – це назва простору імен. Між фігурними дужками описують елементи простору імен – типи та класи. Простір імен є контейнером, у якому описують різні типи. Він забезпечує заданий програмістом вид групування коду, тому в одному просторі імен доцільно групувати логічно чи функціонально пов'язані типи.

Звертання до типу в просторі імен роблять через його назву, розділюючи їх ідентифікатори крапкою:

```
TheNameOfNameSpace.ClassName
```

Назва простору імен

Назва елемента

Якщо код має використовувати типи з певного простору імен, то, щоб постійно не вказувати назву простору імен, можна вказати компілятору, що ми

використовуємо даний простір імен. Для цього використовують ключове слово `using`:

```
using TheNameOfNameSpace;
```

Ключове слово

Назва простору імен

Тоді звертатися до елемента простору імен можна коротше, опускаючи назву простору імен:

```
using System; // Директива використання простору імен
...
// Використовуємо повну назву, яка містить назву простору імен
System.Console.WriteLine("This is text 1");
// Назву простору імен опускаємо
Console.WriteLine("This is text 2");
```

## Пропуски у кодї

Пропуски у кодї програми формуються символами тексту, які не відображуються на екрані. Компілятор ігнорує пропуски, але вони потрібні і використовуються програмістами для того, щоб зробити програму зрозумілішою, краще структурованою і легшою для читання.

Пропуски формують:

- ▶ Пробілами.
- ▶ Табуляцією.
- ▶ Переходом до наступного рядка.

Розглянемо два фрагменти коду:

```
1) 1 class Program
    2 {
    3     static void Main(string[] args)
    4     {
    5         Console.WriteLine("Наша перша програма :");
    6     }
    7 }

2) 1 class Program{static void Main(string[] args){
    2 Console.WriteLine("Наша перша програма :");}}
```

З точки зору компілятора вони ідентичні: однаково компілюватимуться і однаково виконуватимуться. Але перший фрагмент значно легше читається: відступи зліва формують інтуїтивне сприйняття вкладеності блоків коду. Тому

відразу зрозуміло, яка ділянка коду формує тіло класу Program (рядки 3-6), а яка – тіло метода Main (рядок 5).

При введенні тексту програми редактор коду Microsoft Visual Studio переважно автоматично вирівнює код, виконуючи основну роботу по форматуванню замість програміста.

## Коментарі

*Коментар* – це довільний текстовий блок у програмі, який використовують для пояснень та приміток до відповідних ділянок коду. Коментарі, особливо у великих за обсягом та складних програмах, дозволяють швидше зрозуміти роботу реалізованого алгоритму та призначення різних його частин. Текст у коментарі ігнорується компілятором і не впливає на функціонування програми.

У C# використовують три види коментарів:

- ▶ **Рядковий коментар.** Він починається двосимвольним маркером `//` і продовжується до кінця рядка. Приклад використання такого коментаря приведено у лістингу 2.1 (рядок 9).
- ▶ **Розмежований коментар.** Він починається двосимвольним маркером `/*` і закінчується двосимвольним маркером `*/`. Весь текст між цими маркерами (він може містити багато рядків) вважається коментарем. Розмежований коментар може також виділяти тільки частину одного рядка програми.
- ▶ **Коментар для документації.** Такий коментар починається трисимвольним маркером `///` і містить XML-текст, який використовують для автоматизованого генерування програмної документації засобами Visual Studio.

Приклади всіх згаданих коментарів приведено у лістингу 2.2. Для покращеного сприйняття тексту програми редактор коду Microsoft Visual Studio виділяє тексти коментарів іншим кольором. Ми у лістингах виділятимемо їх зеленим.

Лістинг 2.2. Різні види коментарів	
1	<code>// У рядку 1 приведено зразок однорядкового коментаря</code>
2	
3	<code>int i ; // Так можна закінчувати рядок програми,</code>
4	<code>// пояснюючи призначення коду в ньому</code>
5	
6	<code>/* Це приклад розмежованого коментаря,</code>
7	<code>який може займати кілька рядків коду.</code>

```

8      Коментар будь-якого виду компілятор ігнорує */
9
10     // Далі приклад розмежованого коментаря в частині рядка
11     // Наступний рядок для компілятора буде таким: int j;
12     int /*i,*/ j;
13
14     // Нижче приклад коментаря для документації:
15     /// <summary>
16     /// Цей клас призначений для ...
17     /// <\summary>
18
19     class Department
20     {
21         ...

```

## Типи і змінні

Із загального погляду програма на С є сукупністю функцій та типів даних, а програма на С++ – сукупністю функцій та класів. У той же час програму на С# можна розглядати як сукупність оголошень типів. Зокрема, програма з лістингу 2.1 містить оголошення типу (класу) Program з методом Main. Таким чином, еволюція мов від С до С# ілюструє все більшу вагу об'єктно-орієнтованих принципів у програмуванні. Для розуміння програми на С# важливо розуміти, чим є типи і як з ними працювати.

## Що таке тип

В загальному тип можна розглядати як *шаблон* для створення структури даних. Він сам по собі не є структурою даних, але задає характеристики об'єктів, створених за цим шаблоном. *Об'єктом*, або *екземпляром*, називають структуру даних, створену за шаблоном типу.

Тип визначають такі елементи:

- ▶ Назва типу. Вона використовується для створення об'єктів (екземплярів) типу.
- ▶ Формат (устрій) даних, які міститимуть інформацію про об'єкт.
- ▶ Призначення, поведінка та обмеження.

Наприклад, тип для позначення цілих чисел має назву int, у пам'яті займає 4 байти, і визначає поведінку цілого числа.

На основі певного типу можна створити багато об'єктів, чи екземплярів цього типу. Кожен елемент даних у програмі на С# є екземпляром типу, який визначений мовою програмування, BCL (чи іншою бібліотекою), або

програмістом. При створенні екземпляра типу для нього виділяється потрібний обсяг пам'яті, структурований за шаблоном, що визначає тип.

## Елементи даних та функціональні елементи типу

Деякі типи, які називають *простими типами* (int, short, long), зберігають єдину складову даних. Інші типи можуть зберігати багато складників даних. Наприклад, *масив* – це тип, який містить багато складників одного і того ж типу. До окремих його елементів можна отримати доступ через спеціальне число, яке називають індексом.

Але можуть бути і типи, які містять елементи даних різних типів. Індивідуальні елементи цих типів називають *членами типу*, або *елементами типу*. На відміну від масиву, кожен елемент типу має свою назву, за якою до нього і звертаються.

Є два види елементів типу: елементи даних та функціональні елементи. Елементи даних зберігають дані, які стосуються екземпляра типу або типу в цілому. Функціональні елементи містять виконавчий код і визначають поведінку об'єктів цього типу.

Тип даних, який може містити іменовані елементи даних та функціональні елементи, називають *класом*.

## Попередньо визначені типи

У C# визначено 16 типів, серед них 13 простих і 3 непротих (рис. 2.5). Назви всіх попередньо визначених типів містять тільки малі символи. Прості типи (див. таблицю 2.5) містять:

- ▶ Числові типи:
  - різного розміру знакові та беззнакові цілі типи (byte, sbyte, short, ushort, int, uint, long, ulong);
  - числа з плаваючою комою (float, double);
  - високоточний десятковий тип decimal, який, на відміну від типів з плаваючою комою, представляє десяткову частину числа точно.
- ▶ Символьний тип char, що представляє символ у форматі Unicode.
- ▶ Логічний (булевий) тип bool, який може приймати одна з двох значень: true (істина) чи false (хибність)<sup>3</sup>.

---

<sup>3</sup> На відміну від C та C++, у C# числове значення не має логічної інтерпретації.



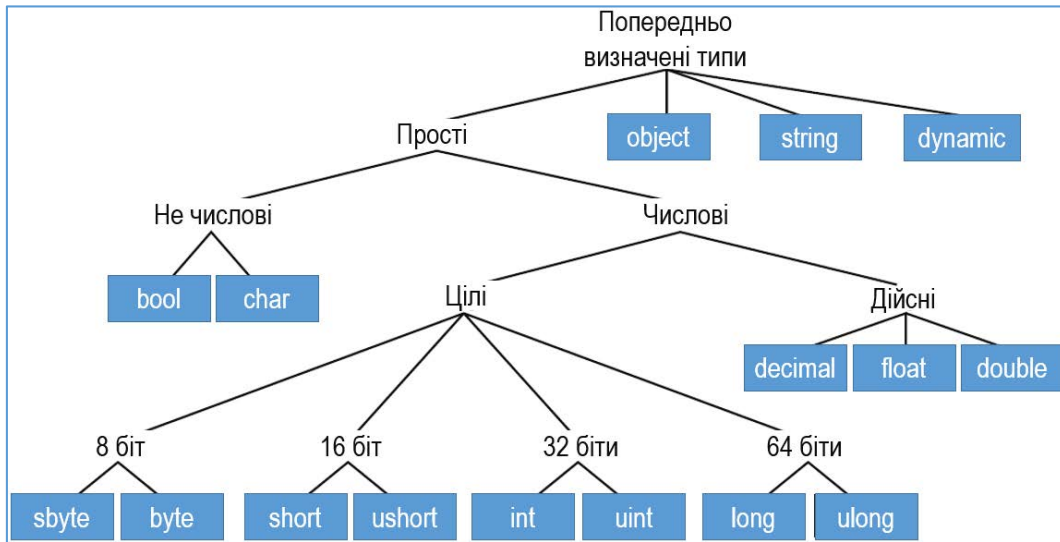


Рис. 2.5. Попередньо визначені типи C#

До непростих типів входять:

- ▶ Тип `object`, який є базовим для всіх інших типів – як попередньо визначених, так і користувацьких.
- ▶ Рядковий тип `string`, що представляє рядок у форматі Unicode.
- ▶ Тип `dynamic` дозволяє пропускати перевірку типу під час компіляції інструкції, в якій він застосовується. Замість цього перевірка виконується під час виконання.

Всі попередньо визначені типи (крім типу `dynamic`) проектуються безпосередньо на типи .NET Framework. Насправді назви типів у C# є псевдонімами для типів .NET, які визначені у просторі імен `System`. Тому використовувати типи даних .NET у програмі також можна, але це без потреби заплутує код. В програмі на C# перевагу слід надавати "рідним" типам.

Тобто, оголошення змінної `Count` у приведеному коді рівнозначні:

```

using System;
...
int Count; // Тип даних C#
Int32 Count; // Той же тип даних, але .NET Framework
  
```

Але перевагу слід надавати першому способу, у якому використано тип даних C#.

У таблиці 2.5 описано прості попередньо визначені типи та приведено їх відповідники з .NET Framework. Мінімальне та максимальні значення для типів, які представляють дійсні числа, подано із заокругленням. Таблиця 2.6 містить опис інших попередньо визначених типів C#.

Таблиця №2.5. Попередньо визначені прості типи C#

Тип C#	Опис	Діапазон	Тип .NET Framework
sbyte	8-бітове знакове ціле	-128...127	System.SByte
byte	8-бітове беззнакове ціле	0...255	System.Byte
short	16-бітове знакове ціле	-32768...32767	System.Int16
ushort	16-бітове беззнакове ціле	0...65535	System.UInt16
int	32-бітове знакове ціле	-2147483648... 2147483647	System.Int32
uint	32-бітове беззнакове ціле	0...4294967295	System.UInt32
long	64-бітове знакове ціле	-9223372036854775808... 9223372036854775807	System.Int64
ulong	64-бітове беззнакове ціле	0...18446744073709551615	System.UInt64
float	Число з плаваючою комою звичайної точності	$-3.402 \times 10^{-38} \dots 3.402 \times 10^{38}$	System.Single
double	Число з плаваючою комою подвоєної точності	$-1.797 \times 10^{-308} \dots 1.797 \times 10^{308}$	System.Double
decimal	Десятковий тип	$\pm 7.923 \times 10^{28}$	System.Decimal
bool	Логічний тип	false, true	System.Boolean
char	Символ Unicode		System.Char

Таблиця №2.6. Попередньо визначені непроті типи C#

Тип C#	Опис	Тип .NET Framework
object	Базовий клас, від якого походять всі типи, включаючи прості типи	System.Object
string	Послідовність символів Unicode	System.String
dynamic	Використовується у збірках, написаних динамічними мовами програмування	Немає відповідника

### Типи, які визначає користувач

На основі попередньо визначених типів можна створювати власні типи, призначені для опису структур даних, потрібних за алгоритмом програми. Є такі види типів, які може визначати користувач:

- ▶ Класи (class).
- ▶ Структури (struct).
- ▶ Масиви (array).
- ▶ Переліки (enum).
- ▶ Делегати (delegate).
- ▶ Інтерфейси (interface).

Тип створюють, використовуючи синтаксис оголошення типу. Він містить інформацію про вид типу даних (клас, масив тощо), його назву та оголошення

всіх членів типу (за винятком масивів та делегатів, які не мають іменованих членів).

Після того, як тип оголошено, можна створювати та оголошувати об'єкти цього типу. Таким чином, користувацькі типи застосовують у програмі так же, як і попередньо визначені, за винятком того, що їх спочатку слід оголосити.

Детально перелічені користувацькі типи розглянемо у наступних розділах.

## Розміщення екземплярів у пам'яті

Під час роботи програми її дані мають бути розташовані у пам'яті. Обсяг пам'яті, необхідний для розміщення об'єкта, залежить від конкретного типу та його елементів даних. Застосунки можуть розташовувати свої дані в оперативній пам'яті двох видів: у *стеку* (*stack*) та в *купі* (*heap*). Як правило, програміст не має потреби безпосередньо працювати зі стеком та купою, оскільки розподілом пам'яті керують внутрішні механізми C# та .NET. Замість цього програміст у програмі оперує об'єктами, даючи вказівки створити об'єкт чи видалити його. А виконання цих інструкцій автоматично запускає внутрішній системний механізм для їх реалізації. Проте, знання основ функціонування стеку та купи дозволяє краще зрозуміти, що відбувається під час роботи програми, тому розглянемо їх детальніше.

*Стек* – це пам'ять, робота якої організована за принципом "останнім зайшов – першим вийшов". Стек можна уявити як коробку, в яку одна на одну складають папки з документами (рис. 2.6). Витягнути папки з неї можна тільки починаючи з кінця, причому одна за одною, в зворотному порядку.

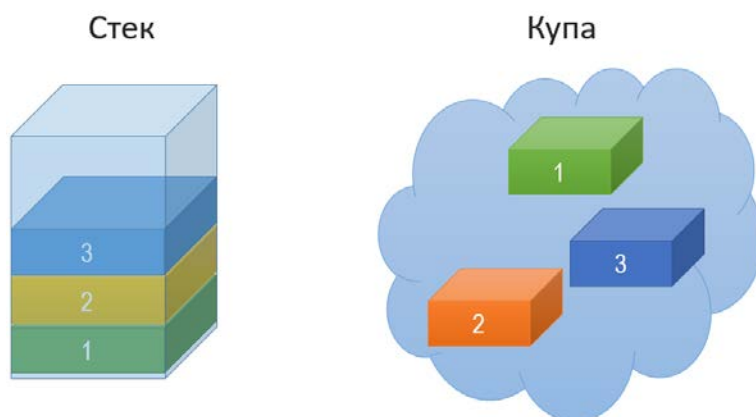


Рис. 2.6. Організація стеку та купи. 1,2,3 – структури даних

У стеку зберігаються значення змінних деяких типів, параметри методів та стан поточного середовища виконання програми. Дані в стек можна додавати тільки на його вершину.

*Купа* – це пам'ять, ділянки якої використовують для розміщення різних об'єктів. На відміну від стеку, дані можуть зберігатися в купі у будь-якому порядку (рис. 2.6). Порядок звертання до даних також довільний.

Екземпляри користувацьких типів (класів), які створює програма, розміщуються у купі. При цьому для них виділяється потрібна ділянка пам'яті. Але самостійно вивільняти цю пам'ять у програмі на C# не потрібно (на відміну від C та C++, де вивільнення об'єктів мав ретельно відслідковувати програміст для запобігання втрат пам'яті). Цю роботу автоматично виконує компонент .NET Framework, який називають "збирачем сміття" (garbage collector)<sup>4</sup>. Збирач сміття виявляє об'єкти у купі, які код більше не використовує, і знищує їх, вивільняючи використану ними пам'ять.

### Значущі і посилальні типи

Тип даних визначає обсяг пам'яті, необхідний для їх зберігання. Тип також визначає, який вид пам'яті використовується для розміщення даних – стек чи купа. Всі типи ділять на дві великі категорії: *типи-значення* (або *значущі типи*) і *типи посилань* (або *посилальні типи*). Екземпляри цих типів розміщуються у пам'яті по-різному.

*Значущі типи* потребують тільки однієї ділянки пам'яті, у якій зберігається реальне значення. Вони можуть розміщуватися і в стеку, і в купі. Змінні цього типу безпосередньо представляють значення, яке зберігається у відповідній ділянці пам'яті. Прикладами типів-значень є всі числові типи (int, double тощо).

*Посилальні типи* потребують двох ділянок пам'яті: перша містить реальні дані (зазвичай, вона більша) і завжди розташована у купі, а друга є посиланням, яке вказує на реальні дані в купі. Посилання може розміщуватися як у стеку, так і в купі. Змінна цього типу представляє не дані, а посилання на них. У той час, як дані можуть займати значний обсяг пам'яті, посилання завжди мале: 32 чи 64 біти, залежно від розрядності системи. Використання цієї моделі розміщення даних забезпечує більшу ефективність роботи, так як при обміні даними між різними методами не потрібно копіювати великі обсяги даних об'єкта – достатньо передавати короткі посилання.

Таблиця 2.7 групує типи даних на дві категорії – значущі та посилальні типи, окремо для попередньо визначених та користувацьких типів.

---

<sup>4</sup> Під "сміттям" мають на увазі вже не потрібні об'єкти у пам'яті.

Таблиця №2.7. Категорії типів даних у C#

	Значущі типи				Посилальні типи
<b>Попередньо визначені типи</b>	sbyte	byte	float	double	object
	short	ushort	int	uint	string
	long	ulong	char	bool	dynamic
	decimal				
<b>Типи, визначені користувачем</b>	struct				array
	enum				class
					interface
					delegate

## Змінні

В загальному випадку будь яка програма має дані, з якими вона працює. Типи є шаблонами, за якими створюють конкретні екземпляри даних. Ці екземпляри у програмі представлені змінними. *Змінна* – це ім'я, яке під час виконання програми представляє конкретні дані у пам'яті. Кожна змінна має тип, який вказують при її оголошенні.

Якщо змінна належить до одного із значущих типів, вона безпосередньо представляє дані. Змінна посилального типу представляє лише посилання (вказівник) на дані. Ця різниця спричиняє певну відмінність у роботі зі змінними, які належать до різних категорій типів даних.

Існують такі види змінних у C#:

- ▶ Локальні змінні. Вони містять тимчасові дані, доступні у певній ділянці програми. Такі змінні не є елементами типу.
- ▶ Поля. Вони містять дані, пов'язані з типом або з екземпляром типу, і є елементами типу.
- ▶ Параметри. Це тимчасові змінні, які використовують для передачі даних від одного методу до іншого. Такі змінні не є елементами типу.

Перед тим як використовувати змінну, її слід оголосити. При оголошенні змінної їй дають назву і пов'язують з певним типом. Виконання рядка програми, у якому оголошено змінну, приводить до виділення для неї пам'яті.

Найпростіше оголошення змінної потребує задання її назви і типу:

Тип	Назва
-----	-------

```
int VariableName;
```

Наприклад, у приведеному фрагменті коду оголошено змінні цілого типу (тип int) Population та Count, дійсну змінну Summ (тип double), і змінну town типу

Town (цей тип не належить до переліку типів C# чи .NET, тому має бути описаний до оголошення відповідної змінної):

```
int Population;  
int Count;  
double Summ;  
Town town;
```

Припустимо, що Town є класом – посилальним типом. Тоді виконання четвертого рядка цього коду приведе до виділення у пам'яті місця для посилання, а не для даних об'єкта. Посилання поки-що нікуди не вказує, але в подальшому вказуватиме на дані об'єкта (проте для них також потрібно буде виділити пам'ять). У той же час виконання перших трьох рядків спричинить до виділення у пам'яті місць, куди безпосередньо записуватимуться значення змінних Population, Count та Summ (хоча на даному етапі значення змінних не задані, випадкові).

При оголошенні змінної можна відразу присвоїти їй значення. Присвоєння змінній початкового значення називають її *ініціалізацією*. Для ініціалізації змінної під час оголошення дописують знак "=", після якого вказують потрібне значення змінної:



Ініціалізація

```
int Percent = 100;
```

Виконання цієї інструкції приведе до виділення ділянки пам'яті для змінної Percent цілого типу та запису у неї значення 100.

Локальна змінна не може бути використана у програмі, доки їй не буде присвоєно якесь значення. Спроба використання змінної, якій не було присвоєно значення, приведе до помилки компіляції "Use of unassigned local variable...".

Змінні деяких типів ініціалізуються автоматично. До них належать поля класів, структур та елементи масивів. Локальні змінні та параметри методів автоматично не ініціалізуються. Автоматична ініціалізація полягає у тому, що відразу після створення змінної в неї записується значення за замовчуванням. Всі числові типи ініціалізуються значенням 0, тип char – символом з кодом U+0000, тип bool значенням false. Непрості типи ініціалізуються значенням null (його розглянемо далі).

В одній інструкції можна оголошувати кілька змінних одного і того ж типу, і відразу їх вибірково ініціалізувати. При цьому опис окремих змінних розділяють комами:

```
int var1 = 10, var2, var3 = 30;  
double var4, var5 = 55.55;
```

Тут оголошено три змінних цілого типу (з них перша і остання ініціалізовані), і дві змінних дійсного типу (остання з них ініціалізована).

Оголошувати в одній інструкції змінні різних типів не можна.

Один тип

Інший тип

```
int Count, float Summ; // Помилка! Так не можна
```

Назва змінної безпосередньо представляє значення, яке у ній зберігається. Щоб використати значення змінної у програмі, використовують її назву. Наприклад, виконання наступного коду приведе до виводу на екран числа 10 – значення змінної `var1`:

```
int var1 = 10;
Console.WriteLine("var1 = {0}", var1);
```

## Статична і динамічна типизація

Нормальним для C# (і для багатьох інших мов програмування) є випадок, коли при оголошенні змінної вказують її тип. Він дозволяє компілятору розрахувати необхідний для збереження даних обсяг пам'яті і спланувати дії по її виділенню (у стеку чи в купі). Тип змінної не можна міняти під час виконання програми. Такий підхід називають *статичною типизацією*.

Але не всі мови підтримують статичну типизацію. Багато скриптових мов, (зокрема, IronPython та IronRuby) підтримують динамічну типизацію. При цьому тип змінної визначається тільки під час виконання. Для підтримки взаємодії програми на C# з бібліотеками, написаними на мовах з динамічною типизацією, використовують спеціальний тип даних `dynamic`, який забезпечує роботу зі змінною динамічного типу.

Під час компіляції компілятор не перевіряє тип змінної `dynamic`. Він аналізує всю інформацію про використання такої змінної і розміщує її разом зі змінною. Під час виконання ця інформація порівнюється з умовами певного типу, до якого ця змінна приводиться. Якщо ці умови не виконуються, генерується виняткова ситуація (помилка).

Ось приклад використання змінної динамічного типу:

```
dynamic var1 = 10;
var1 = var1 * 2.2;
Console.WriteLine("var1 = {0}", var1);
```

## Значення null та типи, які його підтримують

При роботі з інформацією, яка представляє реальні дані, часто виникає необхідність показати, що змінна не містить коректних даних. Особливо часто така потреба виникає під час роботи з базами даних. Для посилальних типів з цією метою використовують спеціальне значення null. Це значення не тотожне значенню 0 (нуль). Воно означає відсутність даних.

Типам значень не можна присвоювати значення null. Але C# підтримує модифікатор "?", який використовують для оголошення змінної, що може приймати значення null.

Цей модифікатор допустимий при оголошенні змінних всіх простих попередньо визначених типів. Змінна такого типу з модифікатором "?" може приймати будь-яке значення з діапазону базового типу, і крім цього – значення null.

Наступний код демонструє використання змінної цілого типу, яка може містити значення null:

Модифікатор "?"

```
int? i = null;  
i = 10;  
Console.WriteLine("i = {0}", i);
```

При оголошенні змінної з модифікатором типу "?" насправді створюється змінна зовсім іншого типу – екземпляр структури System.Nullable<>, яка має свої властивості та методи.

## Оператори та вирази

*Оператор* – це символ (або група символів), які представляють операцію, що повертає єдиний результат. *Операнд* – це елемент вхідних даних для операції. Оператор виконує наступне:

- ▶ Отримує операнди на вході.
- ▶ Виконує дію.
- ▶ Повертає значення результату.

*Вираз* – це рядок, який містить оператори та операнди. В ролі операндів можуть виступати літерали, константи, змінні, виклики методів, або інші вирази. Вирази за допомогою операторів можна поєднувати у складніші вирази:



$$\begin{array}{l}
 a + b \cdot c - d \\
 \underbrace{\hspace{1.5cm}} \\
 a + \text{вираз} \\
 \underbrace{\hspace{1.5cm}} \\
 \text{вираз} - d
 \end{array}
 \left. \vphantom{\begin{array}{l} a + b \cdot c - d \\ a + \text{вираз} \\ \text{вираз} - d \end{array}} \right\} a + b \cdot c - d$$

Обчислення виразу полягає у застосуванні кожного оператора до його операндів у правильній послідовності, в результаті чого отримується результат. Він передається у те місце програми, де у коді розташовано вираз, і може бути використаний як операнд для іншого виразу.

## Літерали

*Літерал* – це значення (числове, текстове чи інше), яке вписане безпосередньо у код програми. Наприклад, приведений код використовує текстовий та цілочисельний літерали:

```

Console.WriteLine("Назва = {0}", "Телефон Nokia");
Console.WriteLine("Кількість = {0}", 28);

```

Текстовий літерал

Цілочисельний літерал

Деякі типи даних мають свої власні літерали. Наприклад, тип `bool` має два літерали: `true` і `false`. Для змінних посилального типу використовують літерал `null`, який представляє значення `null`.

При позначенні літералів цілого типу можна вказувати суфікс, який задасть точний тип даних (таблиця 2.8).

Таблиця №2.8. Суфікси для літералів цілих типів

Суфікс	Тип	Зауваження
Без суфікса	<code>int</code> , <code>uint</code> , <code>long</code> , <code>ulong</code>	
<code>U</code> , <code>u</code>	<code>uint</code> , <code>ulong</code>	
<code>L</code> , <code>l</code>	<code>long</code> , <code>ulong</code>	Використовувати маленьку літеру "l" не рекомендовано, бо її можна сплутати з цифрою "1"
<code>ul</code> , <code>uL</code> , <code>Ul</code> , <code>UL</code> , <code>lu</code> , <code>lU</code> , <code>Lu</code> , <code>LU</code>	<code>ulong</code>	

Приклади цілих літералів із вказуванням типу:

```

123      // int
123L     // long
123U     // unsigned int
123UL    // unsigned long

```

Суфікси для літералів, які представляють дійсні числа, приведено у таблиці 2.9.

Таблиця №2.9. Суфікси для літералів дійсних типів

Суфікс	Тип
Без суфікса	double
F, f	float
D, d	double
M, m	decimal

Символьні літерали містять символ в одинарних лапках. Вони можуть представляти: окремий символ, просту ESC-послідовність<sup>5</sup>, шістнадцяткову ESC-послідовність, або код символу Unicode. Найвживаніші символьні літерали приведено в таблиці 2.10.

Таблиця №2.10. Символьні літерали

Літерал	Опис
\0	Null
\a	"Обережно" (звуковий сигнал)
\b	Backspace (стирає попередній символ)
\t	Горизонтальна табуляція
\n	Новий рядок
\r	Перехід на початок рядка
\"	Подвійна лапка
\'	Одинарна лапка
\\	Символ "\"

Рядкові літерали є двох типів: звичайні та дослівні. Такі літерали оточують подвійними лапками. Вони можуть містити символи, символьні літерали (див. табл. 2.10) та ESC-послідовності. Перед дослівними літералами ставлять символ "@". У них символьні літерали та ESC-послідовності не обчислюються. Приклад використання рядкових літералів:

```
Console.WriteLine("Add \t \'Interest\");  
Console.WriteLine(@"Add \t \'Interest\");
```

В результаті виконання цих інструкцій отримаємо:

```
Add      'Interest'  
Add \t \ 'Interest\'
```

---

<sup>5</sup> ESC-послідовність – це керуюча послідовність символів, яка використовується для керування виводом тексту на екран чи принтер.

У першому рядку використано табуляцію (\t), в другому відповідний літерал відображується, ніби він є складовою частиною тексту.

## Пріоритети операторів

Якщо вираз містить кілька операторів, то порядок їх виконання визначає пріоритет категорії, до якої належить оператор (таблиця 2.11).

Таблиця №2.11. Пріоритети операторів: від найвищого до найнижчого

Категорії операторів	Оператори
Первинні	a.x, f(x), a[x], x++, x--, new, typeof, checked, unchecked
Унарні	+, -, !, ~, ++x, --x, (T)x
Мультиплікативні	*, /, %
Аддитивні	+, -
Зсув	<<, >>
Відношення і тип	<, >, <=, >=, is, as
Рівність	==, !=
Логічне "І"	&
Логічне "Виключаюче АБО"	^
Логічне "АБО"	
Умове "І"	&&
Умове "АБО"	
Умова	? :
Присвоєння	=, *=, /=, %=, +=, -=, <<=, >>=, &=, ^=,  =

При побудові виразів, якщо слід змінити пріоритетність виконання різних його операторів, використовують круглі дужки. Тоді першими обчислюються вирази в дужках, починаючи з найглибшого рівня вкладеності.

## Прості арифметичні оператори

Для базових арифметичних операцій використовують оператори згідно таблиці 2.12. Їх використання відповідає загальновідомим правилам математики.

Оператор % виконує ділення операндів, але повертає не результат ділення, а залишок. Наприклад, виконання рядка програми

```
Console.WriteLine( 11 % 3 );
```

приведе до виводу на екран числа 2 – залишку від ділення 11 на 3.

Таблиця №2.12. Оператори простих арифметичних операцій

Оператор	Опис
+	Додавання
-	Віднімання
*	Множення
/	Ділення
%	Залишок при діленні

## Оператори для порівняння

Оператори для порівняння порівнюють операнди і повертають результат логічного типу (bool). Їх перелічено та описано у таблиці 2.13.

Таблиця №2.13. Оператори для порівняння

Оператор	Назва	Опис
<	Менше	Повертає true, якщо перший операнд менший за другий, і false в протилежному випадку
>	Більше	Повертає true, якщо перший операнд більший за другий, і false в протилежному випадку
<=	Менше або дорівнює	Повертає true, якщо перший операнд менший або дорівнює другому, і false в протилежному випадку
>=	Більше або дорівнює	Повертає true, якщо перший операнд більший або дорівнює другому, і false в протилежному випадку
==	Дорівнює	Повертає true, якщо перший операнд дорівнює другому, і false в протилежному випадку
!=	Не дорівнює	Повертає true, якщо перший операнд не дорівнює другому, і false в протилежному випадку

## Оператори інкременту та декременту

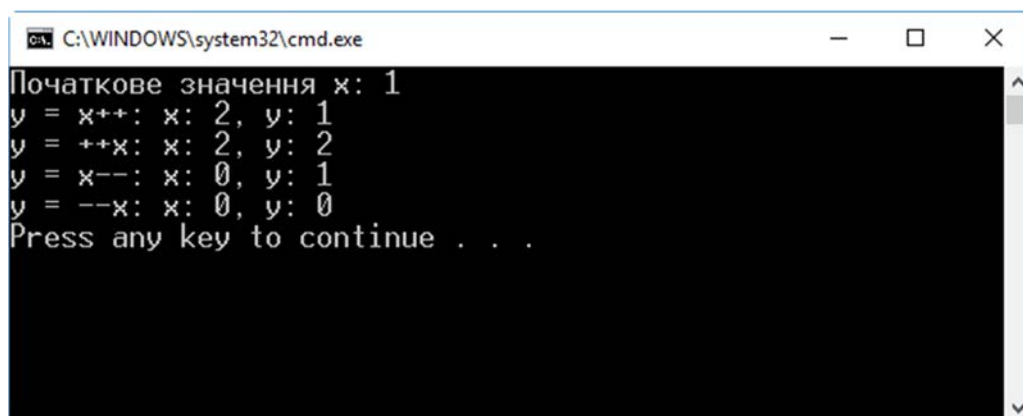
Оператори для інкременту (приросту на 1) та декременту (зменшення на 1) приведено у таблиці 2.14. Вони мають дві форми: префіксну та постфіксну. У префіксній формі оператор розміщують перед операндом, а в постфіксній – після операнда. Значення операнда після застосування обох форм оператора однакове. Різниця тільки в результаті, який оператор повертає у вираз, в якому він використаний.

Таблиця №2.14. Оператори для інкременту та декременту

Оператор	Назва	Опис
++	Префіксний інкремент: ++var	Збільшує значення змінної на 1 і записує його у цю змінну. Повертає нове значення змінної.
	Постфіксний інкремент: var++	Збільшує значення змінної на 1 і записує його у цю змінну. Повертає попереднє значення змінної, до інкременту.
--	Префіксний декремент: --var	Зменшує значення змінної на 1 і записує його у цю змінну. Повертає нове значення змінної.
	Постфіксний декремент: var--	Зменшує значення змінної на 1 і записує його у цю змінну. Повертає попереднє значення змінної, до декременту.

Наступний приклад демонструє використання обох форм операторів інкременту та декременту (результат його роботи приведено на рис. 2.7):

```
int x = 1, y;
Console.WriteLine("Початкове значення x: {0}", x);
y = x++;
Console.WriteLine("y = x++: x: {0}, y: {1}", x, y);
x = 1;
y = ++x;
Console.WriteLine("y = ++x: x: {0}, y: {1}", x, y);
x = 1;
y = x--;
Console.WriteLine("y = x--: x: {0}, y: {1}", x, y);
x = 1;
y = --x;
Console.WriteLine("y = --x: x: {0}, y: {1}", x, y);
```



```
C:\WINDOWS\system32\cmd.exe
Початкове значення x: 1
y = x++: x: 2, y: 1
y = ++x: x: 2, y: 2
y = x--: x: 0, y: 1
y = --x: x: 0, y: 0
Press any key to continue . . .
```

Рис. 2.7. Демонстрація використання обох форм операторів ++ та --

## Логічні оператори для умов

Логічні операції "І", "АБО", "НЕ" використовують для поєднання умов при порівнянні. Перелік логічних операцій для умов приведено в таблиці 2.15.

Таблиця №2.15. Логічні оператори для поєднання умов

Оператор	Назва	Опис
&&	Логічне "І"	Повертає true, якщо обидва операнди дорівнюють true; повертає false в протилежному випадку
	Логічне "АБО"	Повертає true, якщо хоча б один операнд дорівнює true; повертає false в протилежному випадку
!	Логічне "НЕ"	Повертає true, якщо операнд дорівнює false; повертає false, якщо операнд дорівнює true

Наприклад, вираз  $((x > 3) \&\& (y < 10))$  поверне значення true (істина), якщо значення  $x$  більше 3 і одночасно (так як використано логічне "І") значення  $y$  менше 10. В іншому випадку результатом виразу буде false. Таким чином, щоб оператор && повернув true, потрібне виконання умов в обох його операндах.

Вираз  $((x > 3) || (y < 10))$  поверне значення true (істина), якщо значення  $x$  більше 3 або (так як використано логічне "АБО") значення  $y$  менше 10. Щоб оператор || повернув true, потрібне виконання тільки однієї з умов його операндів.

Вираз  $!(x > 3) || (y < 10)$  поверне значення true (істина), якщо значення  $x$  не більше 3 (використано логічне "НЕ"), або (використано логічне "АБО") значення  $y$  менше 10.

За допомогою поєднання логічних операторів у програмі можна формувати умови довільної складності.

Наступний фрагмент коду демонструє використання логічних операторів для формування умови з використанням інструкції if (детально її розглянемо далі):

```
double x, y;  
y = x = 0;  
if (((x > 10) && (y <= 20)) || (x == y))  
    Console.WriteLine("Ця умова виконується!");
```

## Побітові оператори

Інколи при роботі з даними є необхідність побітової їх обробки. З цією метою використовують логічні побітові оператори та оператори побітового зсуву (таблиця 2.16).

Таблиця №2.16. Побітові оператори

Оператор	Назва
&	Побітове "І"
	Побітове "АБО"
^	Побітове "Виключаюче АБО"
~	Побітове "НЕ"
<<	Зсув бітів вліво
>>	Зсув бітів вправо

## Оператори присвоєння

Оператори присвоєння обчислюють значення виразу справа від оператора і присвоюють це значення змінній зліва від оператора. Ці оператори перелічено у таблиці 2.17.

Таблиця №2.17. Оператори присвоєння

Оператор	Опис
=	Базовий простий оператор присвоєння. Результат виразу справа від оператора присвоюється змінній зліва
<b>Складні оператори присвоєння</b>	
*=	$y *= x$ еквівалентно до $y = y * x$
/=	$y /= x$ еквівалентно до $y = y / x$
%=	$y \% = x$ еквівалентно до $y = y \% x$
+=	$y += x$ еквівалентно до $y = y + x$
-=	$y -= x$ еквівалентно до $y = y - x$
<<=	$y << = x$ еквівалентно до $y = y << x$
>>=	$y >> = x$ еквівалентно до $y = y >> x$
&=	$y \& = x$ еквівалентно до $y = y \& x$
^=	$y \wedge = x$ еквівалентно до $y = y \wedge x$
=	$y   = x$ еквівалентно до $y = y   x$

Для складних операторів присвоєння на місці  $x$  (див. таблицю 2.17) може бути інший вираз. Наприклад:

Зауважте: дужки

```
x *= y - z;      // Еквівалентно до x = x * (y - z)
x /= y + z;     // Еквівалентно до x = x / (y + z)
```

Операція присвоєння є виразом, тому повертає результат в те місце програми, де вона записана. Тому результат операції присвоєння також може бути частиною виразу:

```
z = y = x = 5;
```

У цьому виразі спочатку опрацьовується вираз ( $x=5$ ), в результаті чого змінній  $x$  присвоюється значення 5. Далі результат 5 присвоюється змінній  $y$ , і в кінці – змінній  $z$ .

## Умовний оператор

Умовний оператор `?`: надає зручний та швидкий спосіб вибору одного із двох значень, залежно від результату певної умови. Синтаксис використання цього оператора такий:

```
Condition ? Expression1 : Expression2
```

Вираз для умови (Condition) повинен повертати результат логічного типу (bool). Якщо вираз умови дорівнює true, то умовний оператор повертає значення виразу Expression1, а в протилежному випадку – значення виразу Expression2.

Приклад використання цього оператора:

```
int i = x > y ? 10 : 20;
```

В результаті виконання цього оператора, якщо значення  $x$  більше від  $y$ , то змінній  $i$  буде присвоєно значення 10. Коли  $x$  не більше за  $y$  (тобто  $x$  менше або дорівнює  $y$ ), то змінній  $i$  буде присвоєно значення 20.

## Інструкції та блоки інструкцій

*Інструкція (statement)* – це ділянка коду, що описує дію, яку має виконати програма. Інструкції бувають прості (оголошення, розрахунок, присвоєння, виклик методу тощо) та складні (умова, цикл тощо). Просту інструкцію завжди закінчують крапку з комою.

Розглянемо фрагмент коду:

```
int i = 10;  
i = i * 2;
```

Він складається із двох простих інструкцій. У першій оголошено змінну цілого типу  $i$  та ініціалізовано її значенням 10. У другій поточне значення змінної  $i$  множиться на 2, а результат присвоюється тій же змінній  $i$ .

Загалом інструкції можна поділити на такі категорії:

- ▶ Інструкції оголошення. Описують оголошення типів або змінних.
- ▶ Вкладені інструкції. Виконують якісь дії або керують потоком виконання програми.
- ▶ Помічені інструкції. Керують переходами всередині потоку виконання.



*Блок інструкцій* – це послідовність інструкцій, оточена парою відповідних фігурних дужок (відкриваючою на початку і закриваючою в кінці блоку). В ряді випадків блок може бути порожнім (не містити інструкцій). Синтаксично блок обчислюється як єдина вкладена інструкція.

На основі попереднього фрагменту коду можна створити такий блок:

```
{  
    int i = 10;  
    i = i * 2;  
}
```

Блок можна використовувати всюди, де синтаксис мови передбачає інструкцію, але дія, яку має виконати програма, містить кілька інструкцій. На відміну від простих інструкцій, блок не завершується символом крапки з комою.

Деякі програмні конструкції потребують блоку (наприклад, метод). У цьому випадку, замість блоку не можна підставити окрему інструкцію.

```
{  
    int i = 10;  
    i = i * 2;  
}
```

Кінець простої інструкції містить ";"

Кінець блоку без символу ";"

Програма може містити також *порожні інструкції*, які містять тільки крапку з комою. Такі інструкції можна використовувати в коді у тих місцях, де синтаксис мови передбачає вбудовану інструкцію, але логіка алгоритму не потребує ніяких дій. Наприклад:

```
if( x < y )           // Перевіряємо умову  
{                     // Якщо умова виконується:  
    ;                 // Порожня інструкція: нічого не робимо  
}  
else  
{                     // Якщо умова не виконується:  
    c = a + b;        // Проста інструкція: обчислюємо вираз  
}
```

Інструкція може містити вираз, який розраховує якийсь значення. У програмі це значення вкладається у те місце, де розташований вираз. Тому говорять, що вираз *повертає* (у програму) розраховане значення певного типу. Останній рядок попереднього фрагменту коду обчислює суму значень змінних *a* та *b*, повертає результат (суму) і записує його у ділянку пам'яті, представлену змінною *c*.

## Керування потоком виконання

Сукупність інструкцій, які виконуються під час роботи програми, називають її *поток*ом виконання. Зазвичай інструкції виконуються лінійно, послідовно одна за другою. Але виключно лінійне виконання інструкцій не може забезпечити потреб програмування. Потрібні засоби, які при потребі дозволять перенаправити потік виконання в іншу ділянку коду. Інструкції, які дозволяють це робити, називають інструкціями для керування потоком виконання.

Складні інструкції, які складаються з інших інструкцій, називають ще програмними *конструкціями*. С# забезпечує кілька конструкцій для керування потоком виконання, характерні і для інших сучасних мов програмування. До них належать:

- ▶ Конструкції умовного виконання. Вони виконують або пропускають секцію коду залежно від заданої умови. Є такі інструкції умовного виконання:
  - if
  - if ... else
  - switch
- ▶ Циклічні конструкції. Вони забезпечують багатократне виконання однієї і тієї ж ділянки коду. До них належать інструкції:
  - while
  - do
  - for
  - foreach
- ▶ Інструкції переходу. Вони дозволяють перейти від однієї секції коду до іншої. Це виконують такі інструкції:
  - break
  - continue
  - return
  - goto
  - throw

Конструкції для умовного виконання та циклів містять вираз з умовою, яким задають, де саме продовжуватиметься виконання програми. Цей вираз повинен повертати результат типу `bool`. Вираз для умови може бути складний. Його можна формувати, поєднуючи прості умови за допомогою логічних операторів `&&`, `||` та `!`.

## Інструкція if

Інструкція if реалізує виконання за умовою (рис. 2.8, а). Синтаксис інструкції такий:

```
if (TestExpression)  
    Statement
```

Вираз TestExpression задає умову, від якої залежить перемикання на одну з двох віток потоку виконання. Вираз повинен повертати результат типу bool. Якщо TestExpression дорівнює true, то виконується інструкція Statement. Якщо умова обчислюється як false, то інструкція Statement пропускається. На місці інструкції Statement можна розмістити блок інструкцій, якщо логіка алгоритму передбачає більше однієї операції.

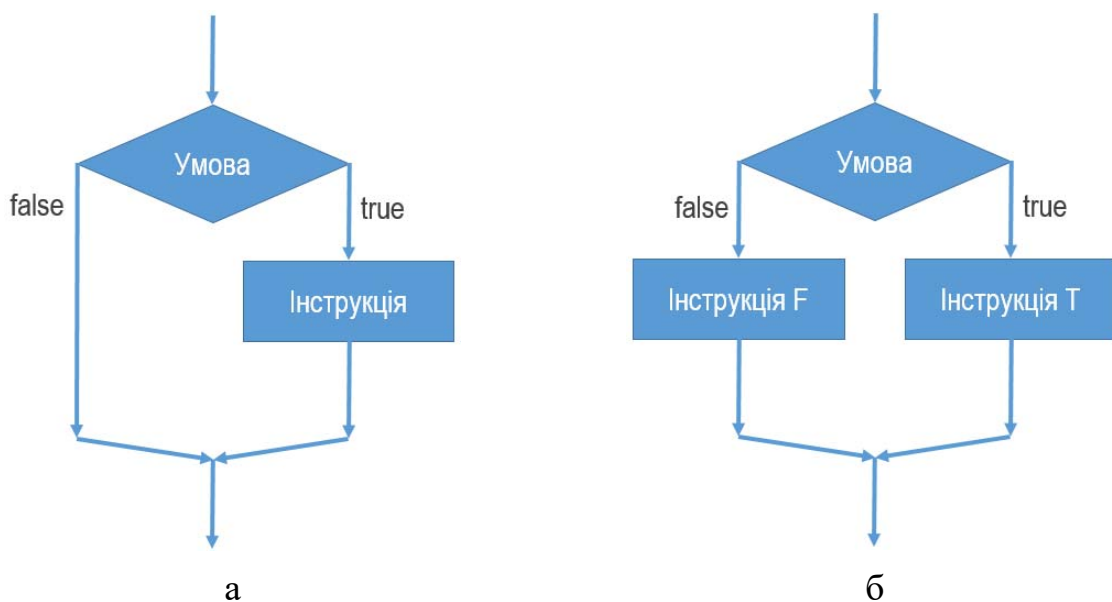


Рис. 2.8. Схема виконання інструкцій if (а) та if...else (б)

Лістинг 2.3. містить кілька прикладів використання інструкції if. Перший фрагмент коду (рядки 4...5) стосується випадку, коли при виконанні умови потрібно виконати тільки одну інструкцію. Якщо задовольняється умова ( $x \leq 10$ ), то виконується інструкція в рядку 5, а після неї – наступні інструкції. Коли умова не виконується, інструкція в рядку 5 пропускається, і виконання продовжується з першої після рядка 5 інструкції (у даному випадку – 10).

Другий фрагмент (рядки 10...14) ілюструє ситуацію, коли при виконанні умови, заданої в конструкції if, потрібно виконати кілька інструкцій. Якщо задовольняється умова ( $x > 100$ ), то виконується блок інструкцій (рядки 11...14); в іншому випадку блок пропускається, і виконання продовжується з першої після закінчення блоку інструкції.

## Лістинг 2.3. Приклади використання інструкції if

```

1 // Приклад з однією інструкцією. Якщо при виконанні умови
2 // потрібно виконати тільки одну інструкцію, її не оточують
3 // фігурними дужками
4 if (x <= 10)
5     y = x + 50; // Єдина інструкція
6
7 // Приклад з кількома інструкціями. Якщо при виконанні умови
8 // слід виконати більше однієї інструкції, то формують блок,
9 // оточуючи його фігурними дужками
10 if (x > 100)
11 {
12     x = x - 5; // Кілька інструкцій оточують дужками,
13     y = x + z; // формуючи з них блок інструкцій
14 }

```

## Інструкція if...else

Інструкція if...else розділяє потік виконання на дві вітки, і перемикає на одну з них керується виконанням умови (рис. 2.8, б). Синтаксис конструкції такий:

```

if (TestExpression)
    StatementT
else
    StatementF

```

Якщо задовольняється умова, задана виразом TestExpression (тобто TestExpression повертає true), то виконується інструкція StatementT. В іншому випадку виконується інструкція StatementF. Якщо алгоритм передбачає виконання більше однієї інструкції при виконанні (не виконанні) умови, то замість одиначної інструкції використовують блок інструкцій.

Приклади використання інструкції if...else приведено в лістингу 2.4.

Конструкція на основі if...else розділяє потік виконання на дві вітки. Якщо потрібно створити більше віток, можна використати вкладені інструкції (if...else) (рядки 11...16).

## Лістинг 2.4. Приклади використання інструкції if...else

```

1 // Конструкція if...else
2 if (x < 10 )
3     y = x - 1; // Єдина інструкція
4 else
5 { // Блок інструкцій
6     x = x - 5;

```

```

7     y = x + z;
8 }
9
10 // Вкладені конструкції if...else
11 if (TestExpression1)
12     Statement1
13 else if (TestExpression2)
14     Statement2
15 else
16     Statement3

```

## Інструкція switch

Інструкція switch забезпечує множинне розгалуження потоку виконання (рис. 2.9). Вона містить різні секції коду, кожна з яких починається відповідною міткою з ключовим словом case. Будь-яка секція коду повинна закінчуватися інструкцією break, або іншою інструкцією переходу (return, continue, goto, чи throw). Зі всіх інструкцій переходу найчастіше використовують break. Вона припиняє виконання секції і переходить до кінця конструкції switch.

Кожна мітка у конструкції switch має таку структуру:



Конструкція switch виконується так:

Спочатку обчислюється вираз TestExpression, який вказано в інструкції switch.

Якщо значення виразу TestExpression дорівнює значенню константи ConstantX однієї з міток, то виконуються інструкції з секції, відміченої цією міткою. Коли ні одна з міток не містить константи, яка дорівнює значенню виразу TestExpression, виконуються інструкції з секції default.

При необхідності секцію default можна не включати у конструкцію switch. Але, якщо вона є, то має закінчуватися, як і інші секції, інструкцією break, або іншою інструкцією переходу (return, continue, goto, чи throw)<sup>6</sup>.

<sup>6</sup> Детально про інструкції переходу йтиме мова далі в цьому розділі.

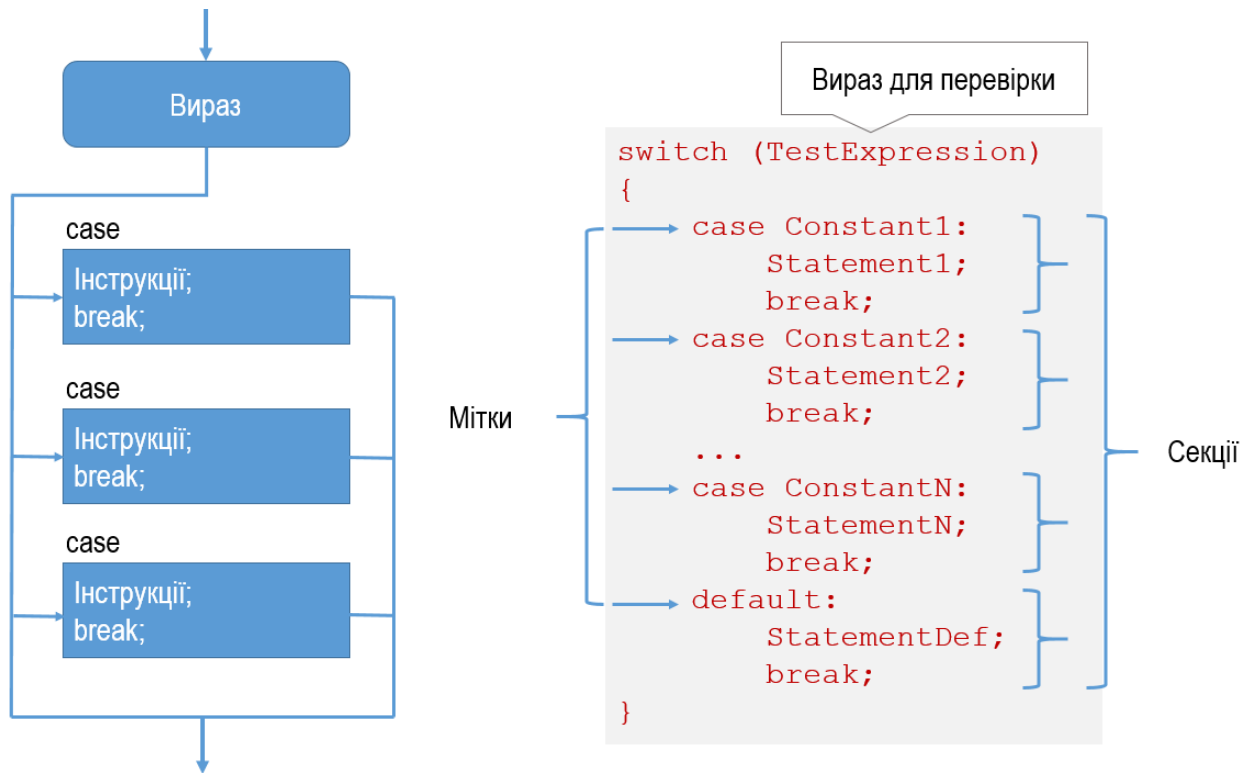


Рис. 2.9. Структура інструкції switch

## Цикл while

Конструкція `while` формує цикл, у якому умова, що визначає його виконання (чи невиконання), перевіряється на початку циклу (рис. 2.10, а). Циклічну конструкцію, в якій умову виконання циклу перевіряють на початку циклу, називають *циклом з передумовою*.

Синтаксис використання інструкції `while` такий:

```
while (TestExpression)
    Statement
```

Вираз для перевірки умови виконання циклу `TestExpression` повинен повертати результат типу `bool`. При досягненні у потоці виконання інструкції `while` спочатку обчислюється значення виразу `TestExpression`. Якщо результат `TestExpression` дорівнює `true`, виконується інструкція `Statement`, що формує тіло циклу. Після цього знову розраховується значення виразу `TestExpression`, і все повторюється спочатку. Якщо вираз `TestExpression` повертає значення `false`, виконання циклу припиняється, і виконання програми переміщується до першої інструкції після конструкції циклу.

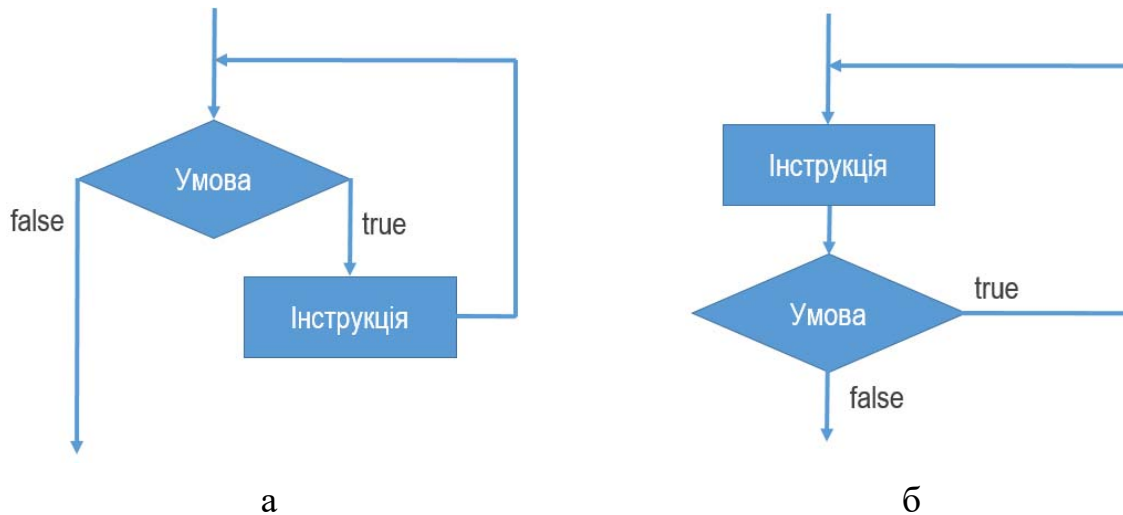


Рис. 2.10. Структура циклів while (а) та do (б)

Коли в циклі слід виконувати більше однієї інструкції (як правило, так і є), на місці інструкції Statement слід сформувати блок інструкцій.

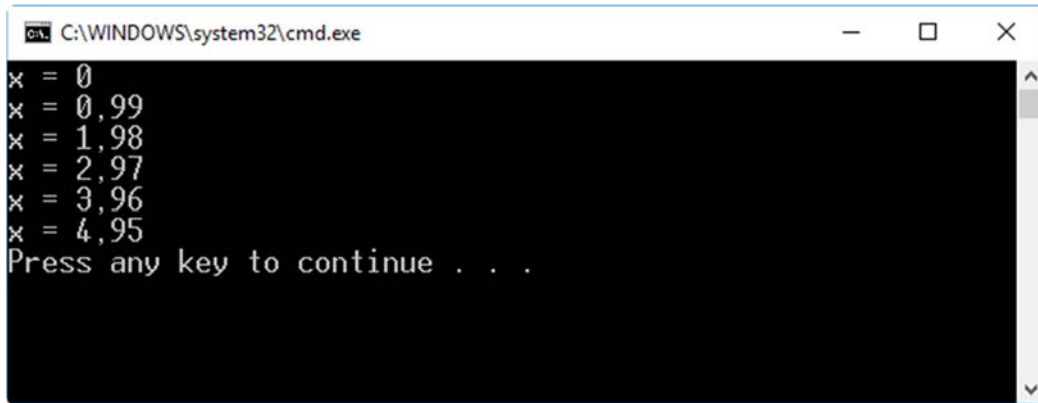
Зауважимо, що коли при першому входженні у цикл while умова циклу не задовольняється, то тіло циклу не буде виконане жодного разу.

Можлива і протилежна ситуація: якщо умова циклу виконується завжди, то потік виконання, зайшовши у цикл, ніколи з нього не вийде, постійно виконуючи його інструкції. Такої ситуації слід уникати, оскільки вона приведе до "зависання" програми. Тому при проектуванні циклічних конструкцій слід ретельно продумати умови припинення роботи циклу.

У лістингу 2.5 приведено приклад використання циклу while. В рядку 1 оголошено дійсні змінні  $x$ ,  $xMax$  та  $dX$ , які відразу ініціалізовано певними значеннями. Умова виконання циклу ( $x < xMax$ ) забезпечує постійне циклічне виконання тіла циклу (блок у рядках 4...7), доки значення змінної  $x$  менше за значення  $xMax$ . У тілі циклу спочатку виводимо на екран поточне значення  $x$  (рядок 5), потім прирощуємо  $x$  на значення  $dX$  (рядок 6)<sup>7</sup>. Результат виконання програми з лістингу 2.5 приведено на рис. 2.11.

Лістинг 2.5. Приклад використання циклу while	
1	<code>double x = 0, xMax = 5.5, dX = 0.99;</code>
2	
3	<code>while (x &lt; xMax)</code>
4	<code>{</code>
5	<code>    Console.WriteLine("x = {0}", x);</code>
6	<code>    x += dX;</code>
7	<code>}</code>

<sup>7</sup> Оператор += описано у таблиці 2.17.



```
C:\WINDOWS\system32\cmd.exe
x = 0
x = 0,99
x = 1,98
x = 2,97
x = 3,96
x = 4,95
Press any key to continue . . .
```

Рис. 2.11. Результат роботи циклу while з лістингу 2.5

## Цикл do

Цикл do, на відміну від while, перевіряє умову виконання циклу в кінці (рис. 2.10, б). Циклічну конструкцію, у якій умову перевіряють в кінці циклу, називають *циклом з післяумовою*. Синтаксис використання циклу do такий:

```
do
    Statement
while (TestExpression);           // Кінець циклу
```

При відпрацюванні такого циклу спочатку виконується інструкція (або інструкції) Statement циклу, а потім обчислюється умова циклу – вираз TestExpression. Якщо вираз TestExpression повертає значення true, інструкція Statement виконується ще раз. Цикл повторюється, доки TestExpression дорівнює true. Коли вираз із умови циклу поверне результат false, виконання інструкцій Statement припиняється, і виконуються інструкції, розташовані після циклу.

Особливістю циклу do є те, що тіло циклу виконується хоча б один раз в будь-якому випадку, навіть якщо до входження у конструкцію циклу умова циклу не задовольняється.

Приклад використання циклу do приведено в лістингу 2.6, а результат його виконання – на рис. 2.12.

Лістинг 2.6. Приклад використання циклу do	
1	double x = 1, xMax = 5.5, dX = 1.5;
2	do
3	{
4	Console.WriteLine("x = {0}", x);
5	x += dX;
6	} while (x <= xMax);           // <-- Крапка з комою потрібна



```
C:\WINDOWS\system32\cmd.exe
x = 1
x = 2,5
x = 4
x = 5,5
Press any key to continue . . .
```

Рис. 2.12. Результат виконання циклу do з лістингу 2.6

### Цикл for

Конструкція на основі інструкції for виконує цикл з передумовою, але додатково містить вирази для ініціалізації та ітерації. Схему роботи такого циклу зображено на рис. 2.13. Його синтаксис:

Вирази розділені символом ";"

```
for (Initializer ; TestExpression ; IterationExpression)
    Statement
```

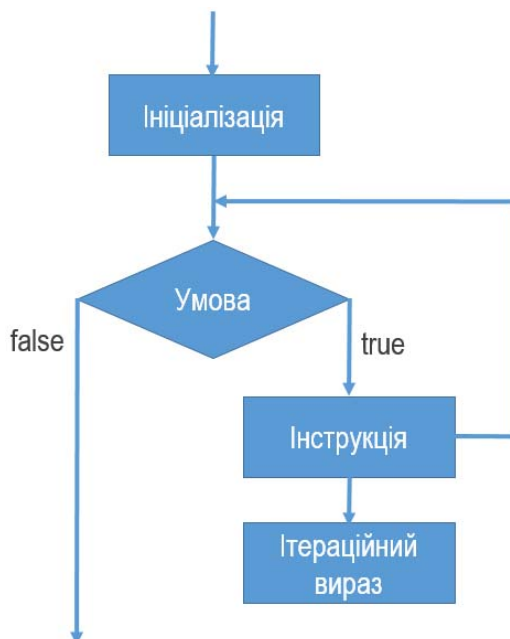


Рис. 2.13. Схема циклу for

Перед виконанням циклу відбувається ініціалізація циклу – один раз виконується вираз Initializer. Далі обчислюється умова циклу TestExpression. Якщо вираз TestExpression повернув true, виконується інструкція у тілі циклу. Після цього виконується ітераційний вираз IterationExpression. Далі виконання знову переходить до початку циклу, і повторно обчислюється умова TestExpression.

Доки вираз умови циклу повертає true, виконується інструкція (інструкції) у тілі циклу, після чого завжди виконується ітераційний вираз. Виконання циклу припиняється, коли TestExpression повертає false.

Вирази Initializer, TestExpression та IterationExpression необов'язкові. Їх позиції можна залишити порожніми, але розділювачі (символи ";") мають бути обов'язково. Якщо вираз TestExpression не вказати, то вважатиметься, що тестовий вираз завжди повертає true, – тоді слід передбачити інший спосіб припинення циклу.

Приклад використання циклу for приведено у лістингу 2.7, а результат його виконання – на рис. 2.14.

Лістинг 2.7. Приклад використання циклу for	
1	<code>for (int i = 1; i &lt;= 5; i++)</code>
2	<code>{</code>
3	<code>    Console.WriteLine("i = {0}", i);</code>
4	<code>}</code>

У цьому коді на початку циклу змінна i ініціалізується значенням 1. Цикл виконується, доки значення i <= 5. В кінці кожного проходження тіла циклу за допомогою ітераційного виразу (i++) значення змінної циклу i збільшується на 1.

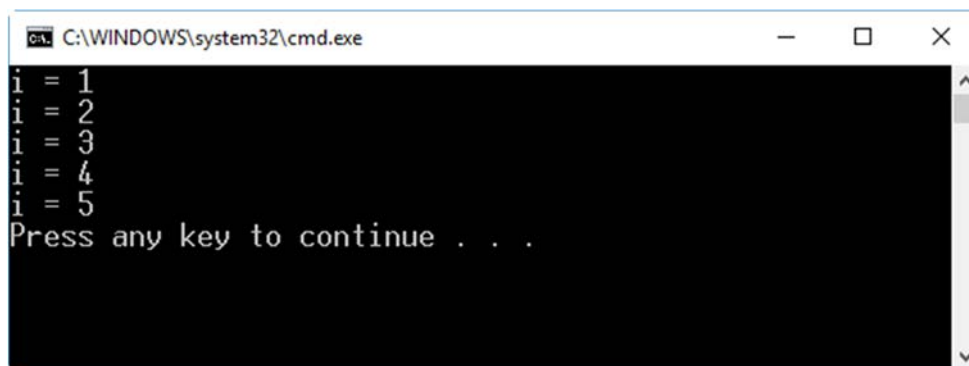


Рис. 2.14. Результат виконання циклу for з лістингу 2.7

## Інструкції переходу

Коли потік виконання програми досягає інструкції переходу, виконання програми безумовно (без перевірки будь-якої умови) переноситься до іншої ділянки програми.

У С# є такі інструкції переходу:

- ▶ break;
- ▶ continue;
- ▶ return;
- ▶ goto;
- ▶ throw;

## Інструкція break

Інструкцію break можна використовувати у конструкціях while, do, for, foreach та switch для переривання виконання конструкції. Якщо програма містить вкладені конструкції, то break припиняє виконання найглибшої вкладеної конструкції. Таким чином, якщо є два цикли, один вкладений в інший, і break викликається у тілі вкладеного циклу, то відбувається вихід із вкладеного циклу, але не із зовнішнього.

У лістингу 2.8 приведено приклад використання break для припинення виконання нескінченного циклу.

Лістинг 2.8. Використання інструкції break для переривання циклу

```
1 int x = 0;
2 while (true)
3 {
4     x++;
5     if (x == 3) break;
6 }
```

Цикл (рядки 2...6) містить умову, яка завжди повертає значення true (вона задана в рядку 2). Без додаткових заходів такий цикл виконуватиметься "вічно", що спричинить "зависання" програми. Щоб не допустити цього, в циклі перевіряємо значення змінної x (яка, починаючи з нуля, при кожному проходженні циклу прирощує своє значення на 1). Коли x досягає значення 3, виконання циклу припиниться, оскільки виконається інструкція break.

## Інструкція continue

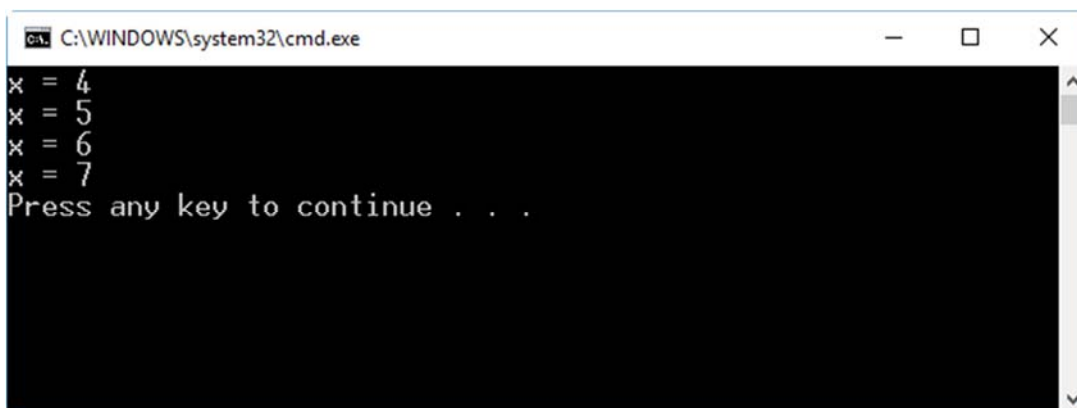
Інструкцію continue використовують у циклах while, do, for та foreach. Вона спричиняє перехід до початку (найглибшого вкладеного) циклу.

Розглянемо приклад її використання у лістингу 2.9. Цикл, як задано у конструкції for, виконується 7 разів (рядок 1). Але для перших трьох разів, оскільки x буде меншим або дорівнюватиме 3, виконуватиметься умова if

(рядок 3), після чого в результаті спрацювання інструкції `continue` виконання переходить на початок циклу. Тому інструкції з тіла циклу, розташовані після рядка 4, не виконуватимуться. Таким чином, вивід на екран значення  $x$  (в рядку 7) буде тільки для тих  $x$ , які більші від 3. Результат виконання лістингу 2.9 приведено на рис. 2.15.

У лістингу 2.10 приведено приклад використання інструкції `continue` у циклі `while`. Результат його роботи буде такий самий, як і в попередньому випадку (рис. 2.15).

Лістинг 2.9. Використання інструкції <code>continue</code> у циклі <code>for</code>	
1	<code>for (int x = 1; x &lt;= 7; x++) // Цикл виконується 7 разів</code>
2	<code>{</code>
3	<code>    if (x &lt;= 3)           // Перші 3 рази</code>
4	<code>        continue;       // відразу переходимо до початку циклу</code>
5	
6	<code>    // Цей рядок виконуватиметься, якщо x &gt;= 3</code>
7	<code>    Console.WriteLine("x = {0}", x);</code>
8	<code>}</code>



```
C:\WINDOWS\system32\cmd.exe
x = 4
x = 5
x = 6
x = 7
Press any key to continue . . .
```

Рис. 2.15. Результат виконання коду з лістингу 2.9

Лістинг 2.10. Використання інструкції <code>continue</code> у циклі <code>while</code>	
1	<code>int x = 1;</code>
2	<code>while (x &lt;= 7)</code>
3	<code>{</code>
4	<code>    if (x &lt;= 3)</code>
5	<code>    {</code>
6	<code>        x++;</code>
7	<code>        continue; // Перехід на початок циклу</code>
8	<code>    }</code>
9	<code>    // Цей рядок виконуватиметься, якщо x &gt;= 3</code>
10	<code>    Console.WriteLine("x = {0}", x);</code>
11	<code>    x++;</code>
12	<code>}</code>

## Мітки

*Мітка* – це інструкція, яка містить ідентифікатор з двокрапкою. Її використовують для безумовного переходу до того місця коду, яке вона позначає. Синтаксис використання мітки такий:

```
LabelName: Statement
```

де LabelName – назва мітки. Помічена інструкція Statement виконується так, ніби мітки не існує. Мітки оголошують лише всередині блоків коду. Область видимості мітки охоплює блок коду, в якому вона оголошена, та всі вкладені у нього (внутрішні) блоки коду.

Для переходу з будь-якого місця коду (в області видимості мітки) до виконання поміченої інструкції використовують інструкцію goto:

```
goto LabelName;
```

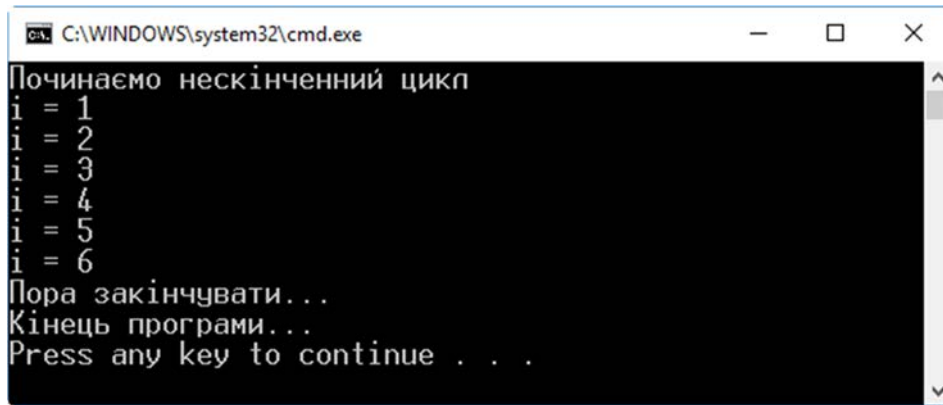
Після переходу на помічену інструкцію вона виконується, і далі виконання програми продовжується з цього місця коду.

Зауважимо, що інструкція goto часто заплутує код, оскільки сприяє поганій структуризації коду і як наслідок – погіршує його розуміння. Вважається хорошим тоном програмування по можливості не використовувати інструкцію goto.

Лістинг 2.11 демонструє дію мітки. У рядку 3 програма входить у "нескінченний" цикл (умова циклу завжди true). У циклі виводиться на екран поточне значення змінної i – ітератора циклу. А в рядку 7 виконується перевірка, чи значення i дорівнює 6. Якщо так, то за допомогою інструкції goto здійснюється перехід до інструкції в рядку 14, яка помічена міткою в рядку 13. Результат роботи коду з лістингу 2.11 показано на рис. 2.16.

Лістинг 2.11. Використання мітки

```
1 int i = 0;
2 Console.WriteLine("Починаємо нескінченний цикл");
3 while (true)
4 {
5     i++;
6     Console.WriteLine("i = {0}", i);
7     if (i == 6)
8     {
9         Console.WriteLine("Пора закінчувати...");
10        goto TheEnd;
11    }
12 }
13 TheEnd:
14 Console.WriteLine("Кінець програми...");
```



```
C:\WINDOWS\system32\cmd.exe
Починаємо нескінченний цикл
i = 1
i = 2
i = 3
i = 4
i = 5
i = 6
Пора закінчувати...
Кінець програми...
Press any key to continue . . .
```

Рис. 2.16. Результат виконання коду з лістингу 2.11

### Інші інструкції

Мова C# містить також інші інструкції, які керують потоком виконання програми. Серед них – `foreach`, `try`, `throw`, `finally`, `return`. Вони тісно пов'язані з різними особливостями програмування, тому розглянемо їх під час обговорення відповідних питань у наступних розділах.

## Розділ 3. Класи: опис об'єктів

---

- ▶ Класи
- ▶ Методи
- ▶ Властивості
- ▶ Статичні елементи класу та константи
- ▶ Додаткові особливості елементів класу



## Класи

Розглядаючи у попередньому розділі користувацькі типи даних, ми вже згадували, що один з них має назву "клас". З погляду об'єктно-орієнтованих принципів програмування клас – найважливіший тип даних, оскільки саме він реалізує головні принципи ООП: інкапсуляцію, спадкування, поліморфізм. Тому на розгляд класів звернемо особливу увагу.

*Клас* – це спеціальний тип даних, що використовується для опису об'єкта і визначає його загальні характеристики та дії, які він може виконувати. У класі поєднують сукупність логічно пов'язаних даних та функцій, які в програмі представляють об'єкт реального світу.

Клас представляє структуру, яка крім даних може містити виконавчий код. Складові частини класу називають *елементами класу* (або *членами класу*).

Елементи класу, які зберігають дані про об'єкт, називають *елементами даних*. Вони моделюють характеристики реального об'єкта, якого представляє клас. До елементів даних відносять поля та константи класу.

Елементи класу, які містять виконавчий код, називають *функціональними елементами*. Вони моделюють поведінку реального об'єкта. До функціональних елементів класу відносять методи (включаючи конструктори та деструктори), властивості, оператори, індексатори та події.


Типова програма на C# є групою взаємодіючих між собою об'єктів, більшість з яких є екземплярами якихось класів.

## Оголошення класу

Клас є користувацьким типом даних. Проаналізувавши суттєві з точки зору програми характеристики та поведінку модельованого об'єкта, програміст повинен спроектувати клас, який їх відображуватиме. На практиці це роблять шляхом оголошення класу.

Оголошення класу означає його елементи даних та функціональні елементи. При цьому не створюється екземпляр класу (об'єкт). Клас, як інші типи, задає шаблон, за яким можна створювати екземпляри цього класу.

Нижче приведено узагальнений синтаксис оголошення класу:



```
class ClassName
{
    // Оголошення елементів класу
}
```



Оголошення класу починають ключовим словом `class`, після якого вказують назву класу (у приведеному зразку – `ClassName`). Далі між фігурними дужками розміщують оголошення елементів класу (їх ще називають членами класу). Цю частину оголошення класу називають *тілом класу*. Елементи класу можна оголошувати у тілі класу в будь-якій послідовності.

## Елементи класу

Найважливішими елементами класу є поля та методи. Поля є елементами даних, а методи – функціональними елементами.

*Поля* – це змінні, які належать класові. Вони можуть бути довільного типу (як попередньо визначеного C#, так і користувацького). Подібно до звичайних змінних, поля зберігають дані.

Найпростіший синтаксис для оголошення поля такий:



```
Type fieldName;
```

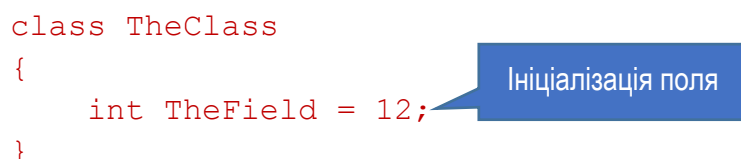
Нижче приведено приклад оголошення класу з одним полем:

```
class TheClass
{
    int TheField;
}
```

У цьому прикладі клас із назвою `TheClass` містить одне поле цілого типу, яке називається `TheField`.

Зауважимо, що, на відміну від C чи C++, у C# не може бути глобальних змінних, оголошених за межами типу. Всі поля належать типам і повинні бути оголошеними відповідно до правил синтаксису для даного типу.

Поле ініціалізують так само, як і звичайну змінну: при його оголошенні після назви ставлять знак `=` і тоді вказують значення чи вираз для ініціалізації:



```
class TheClass
{
    int TheField = 12;
}
```

Якщо поле класу явно не ініціалізують, то компілятор забезпечує його неявну ініціалізацію значенням за замовчуванням (для всіх числових типів це нуль, для посилальних типів – `null`). Використання явної та неявної ініціалізації демонструє приклад:

```
class TheClass
{
    int Field1 = 12;           // Ініціалізується значенням 12
    int Field2;               // Ініціалізується значенням 0
    string Field3 = "aaa";    // Ініціалізується значенням "aaa"
    string Field4;           // Ініціалізується значенням null
}
```

Як і звичайні змінні, поля класу одного типу можна оголошувати в одній інструкції, вибірково їх ініціалізуючи:

```
int Field1, Field2 = 22;
double Field3 = 4.5, Field4;
```

*Метод* – це іменованій блок виконавчого коду (функція), який належить класові і може викликатися для виконання з різних частин програми, і навіть з-за меж даної програми. Коли метод викликають, виконується його код, після чого продовжують виконуватися інструкції, розташовані після інструкції виклику методу. Деякі методи повертають значення у місце, з якого їх викликано.

Найпростіший синтаксис для оголошення методу містить:

- ▶ Тип результату методу. Якщо метод не повинен повертати результату, замість типу вказують `void`.
- ▶ Назва методу. Це ідентифікатор, який використовують для його виклику.
- ▶ Перелік параметрів, розміщений у круглих дужках. Перелік параметрів може бути порожнім, але дужки повинні бути обов'язково.
- ▶ Тіло методу, оточене фігурними дужками. Воно містить виконавчий код методу.

Наступний приклад ілюструє оголошення простого методу. Тут оголошено клас `Program` з одним методом `PrintHi`. Як видно з оголошення, метод не повертає результату (як тип результату вказано `void`) і не має параметрів. Тіло метода містить один рядок, який виводить на екран фразу "Hi!".

```
class Program
{
    void PrintHi()
    {
        Console.WriteLine("Hi!");
    }
}
```

Зауважимо, що, на відміну від `C` чи `C++`, у `C#` не може бути глобальних функцій, оголошених за межами типу.

## Створення екземпляра класу

Оголошення класу не приводить до створення об'єкта – екземпляра класу. Воно задає шаблон, за яким можна створювати екземпляри. Після того, як клас оголошено, можна створювати будь-яку кількість екземплярів.

Клас є посилальним типом даних, тому потребує двох ділянок пам'яті: для посилання на дані та для даних. Посилання на дані зберігається у змінній, оголошеній з типом класу. Оголошена, але не ініціалізована змінна класу має невизначене посилання.

Розглянемо лістинг 3.1, який містить код з оголошенням класу та змінної цього класу. У рядках 1...4 оголошено клас з назвою `StringPrinter` (тіло класу пропущено). Далі (рядки 6...13) оголошено клас `Program` з методом `Main`, у тілі якого (в рядку 10) оголошено змінну `sp` класу `StringPrinter`. При цьому в пам'яті (у стеку) виділяється місце для посилання (на майбутній екземпляр класу). Оскільки змінну `sp` не ініціалізовано, то посилання є невизначеним.

Лістинг 3.1. Оголошення класу та змінної класу

```
1 class StringPrinter
2 {
3     ...
4 }
5
6 class Program
7 {
8     static void Main(string[] args)
9     {
10         StringPrinter sp;
11         sp = new StringPrinter();
12     }
13 }
```

Оголошення змінної класового типу спричиняє виділення пам'яті для посилання, але не для даних об'єкта. Щоб виділити пам'ять для реальних даних об'єкта, використовують оператор `new`. Оператор `new` виділяє та ініціалізує пам'ять для екземпляра вказаного класу. Синтаксис його використання такий:

Ключове слово      Дужки потрібні

```
new ClassName ()
```

Назва класу

Оператор `new` створює об'єкт – екземпляр заданого класу та повертає посилання на нього.

Отже, щоб працювати у програмі з екземпляром класу, достатньо оголосити змінну його типу, створити екземпляр і зберегти у змінній посилання на екземпляр. Це ілюструє приклад:

Оголошення змінної

```
StringPrinter sp; // Оголошуємо змінну для посилання
sp = new StringPrinter(); // Виділяємо пам'ять для об'єкта і
// присвоюємо посилання на нього змінній
```

Вираз для створення екземпляру

Повніше код для створення екземпляра класу показано в лістингу 3.1. У рядку 11 створюється екземпляр класу `StringPrinter` і посилання на нього присвоюється змінній `sp`, оголошеній в попередньому рядку.

Дві інструкції, які оголошують змінну класу і створюють об'єкт, можна поєднати в одну, використавши вираз для ініціалізації змінної:

Оголошення змінної

Створення екземпляру

```
StringPrinter sp = new StringPrinter();
```

## Елементи екземпляра і статичні елементи

У програмі можна створити довільну кількість екземплярів певного класу. Всі вони існуватимуть окремо і матимуть свій власний набір значень елементів класу. Елементи класу, які пов'язані з окремим екземпляром, називають *елементами екземпляра* (*instance members*). За замовчуванням, всі елементи класу є елементами екземпляра.

Але можна також оголосити елементи класу, які будуть пов'язані не з екземпляром класу, а з класом у цілому. Такі елементи класу називають *статичними* (*static members*). Їх при оголошенні позначають модифікатором `static`. Зокрема, метод `Main` має бути статичним, так як викликається до створення будь-якого екземпляра класу. Статичні елементи класу розглянемо пізніше.

Лістинг 3.2 ілюструє оголошення класу `Student` з полем `FullName` (рядки 1...4) і створення трьох екземплярів цього класу, на які посилаються змінні `student1`, `student2` та `student3` (рядки 10...12). Кожен із цих екземплярів може містити своє значення для поля `FullName`.

Лістинг 3.2. Створення кількох екземплярів класу

```
1 class Student
2 {
3     string FullName;
4 }
5
6 class Program
7 {
8     static void Main(string[] args)
9     {
10         Student student1 = new Student();
11         Student student2 = new Student();
12         Student student3 = new Student();
13     }
14 }
```

## Модифікатори доступу

В межах класу будь-який його функціональний елемент має доступ до всіх інших елементів класу. Але доступ до елемента класу з інших частин програми можна обмежити. При оголошенні елемента класу можна задати *модифікатор доступу*, який визначатиме, які саме частини програми матимуть доступ до елемента класу.

Мова C# передбачає такі модифікатори доступу:

- ▶ private
- ▶ public
- ▶ protected
- ▶ internal
- ▶ protected internal

Найвживаніші є перших два модифікатора. Їх використання розглянемо зараз, а призначення наступних модифікаторів – у подальших розділах.

Синтаксис оголошення елементів класу з використанням модифікатора доступу такий:

```
// Для поля
AccessModifier Type Identifier;
// Для метода
AccessModifier ReturnType MethodName()
{
    ...
}
```

Приватні елементи класу (оголошені з модифікатором `private`) доступні тільки всередині класу, у якому вони оголошені. Інші класи не можуть ні "бачити" їх, ні працювати з ними. Приватний рівень доступу забезпечується за замовчуванням, тому, коли при оголошенні елемента класу модифікатор доступу не вказують, то елемент буде приватним. Але, щоб явно вказати приватний рівень доступу, використовують модифікатор `private`:

```
int Var1;           // неявно оголошений приватний рівень доступу
private int Var2;  // явно оголошений приватний рівень доступу
```

Модифікатор доступу

Публічні елементи класу (оголошені з модифікатором `public`) доступні всім іншим об'єктам програми. Цей рівень доступу слід вказувати тільки явно:

```
public int Var3;
```

Модифікатор доступу

Лістинг 3.3 демонструє оголошення класу з приватними та публічними елементами. У рядку 3 оголошено приватне поле цілого типу `StudentId`. У рядках 4...6 оголошено три публічні поля рядкового типу. Публічний метод `PrintInternalInfo` оголошено в рядках 8...12, а метод `GetGeneralInfo` – у рядках 14...17.

Лістинг 3.3. Оголошення приватних та публічних елементів класу `Student`

```
1 class Student
2 {
3     private int StudentId = 100;
4     public string Name;
5     public string Group;
6     public int Course;
7
8     public void PrintInternalInfo()
9     {
10         Console.WriteLine("Студент: {0}, Id: {1}",
11             Name, StudentId);
12     }
13
14     public string GetGeneralInfo()
15     {
16         return Name + ", " + Group + ", " + Course;
17     }
18 }
```

Доступ до приватного поля

## Використання елементів класу всередині класу

Всередині класу його методи мають доступ до всіх його елементів – як публічних, так і приватних. Звертаються до них безпосередньо за назвою. Так, у лістингу 3.3 в методі `GetGeneralInfo` (рядок 15) на основі полів `Name`, `Group` та `Course` формується загальний опис виду "прізвище, група, курс".

## Використання елементів класу за межами класу

Для доступу до публічного елемента класу за його межами використовують назву змінної, яка представляє об'єкт, і назву елемента, розділені крапкою. Наприклад, у цьому коді створюється екземпляр `student1` класу `Student` (лістинг 3.3) і присвоюється значення його полю `Name`:

```
Student student1 = new Student();
student1.Name = "Петренко Петро";
string student1Info = student1.GetGeneralInfo ();
```

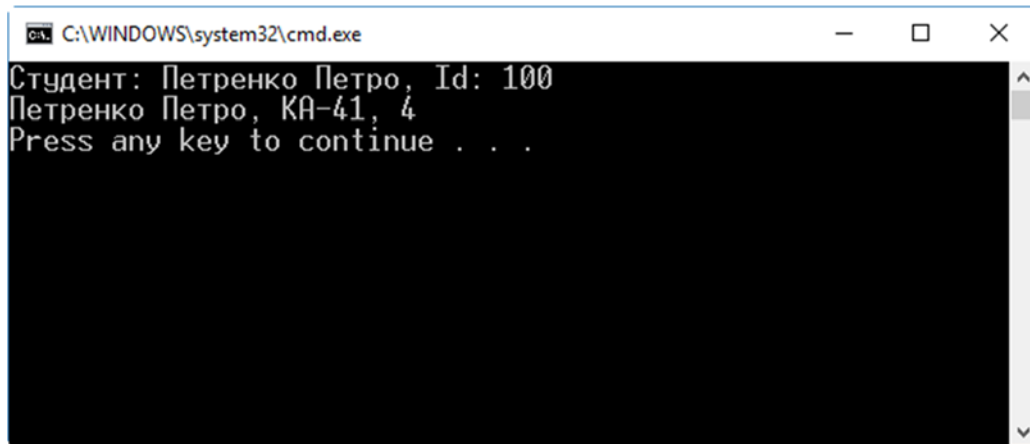
Назва змінної

Назва змінної      Назва методу

У третьому рядку виконується звертання до метода `GetGeneralInfo` об'єкта `student1` (рядки 14...17 лістингу 3.3), і результат його виконання присвоюється змінній рядкового типу `student1Info`.

Лістинг 3.4 демонструє використання попередньо розглянутого класу `Student` у програмі. У ньому приведено код функції `Main` програми. У рядку 3 створюємо об'єкт, а в рядках 4...6 присвоюємо значення його полям. Рядок 7 за допомогою методу `GetGeneralInfo` отримує загальну інформацію про об'єкт. У рядках 8 та 9 на екран виводиться інформація про об'єкт. Результат роботи програми, яка об'єднує код лістингів 3.3 та 3.4, приведено на рис. 3.1.

Лістинг 3.4. Робота з екземпляром класу <code>Student</code> у програмі	
1	<code>static void Main(string[] args)</code>
2	<code>{</code>
3	<code>    Student student1 = new Student();</code>
4	<code>    student1.Name = "Петренко Петро";</code>
5	<code>    student1.Group = "КА-41";</code>
6	<code>    student1.Course = 4;</code>
7	<code>    string student1Info = student1.GetGeneralInfo();</code>
8	<code>    student1.PrintInternalInfo();</code>
9	<code>    Console.WriteLine(student1Info);</code>
10	<code>}</code>

A screenshot of a Windows command prompt window. The title bar shows the path 'C:\WINDOWS\system32\cmd.exe'. The window contains the following text:

```
Студент: Петренко Петро, Id: 100
Петренко Петро, КА-41, 4
Press any key to continue . . .
```

Рис. 3.1. Результат роботи програми з лістингів 3.3 та 3.4

## Методи

*Метод* – це іменованій блок коду. Методи забезпечують функціональність об'єктів. Об'єкт без методів є пасивною структурою, у якій можна зберігати дані, але вона не виконає ніяких операцій над даними.

Методи містять більшу частину коду, який забезпечує діяльність програми. Решту реалізують інші функціональні елементи класу: властивості та оператори. При написанні методів використовують попередньо розглянуті типи та конструкції для керування потоком виконання програми: перевірку умови, цикли, переходи тощо.

Код, представлений у методі, можна виконати з будь-якого місця програми в області видимості, використовуючи назву методу (та назву об'єкта). Під час роботи програми з методом можна обмінюватися даними, передаючи їх у метод та отримуючи їх від нього.

## Оголошення методу

Оголошення методу містить дві головних секції: заголовок методу та тіло методу (рис. 3.2). Заголовок методу задає його характеристики: тип результату (якщо він є), назву, дані, які передаються у метод і отримуються від нього. Тіло методу містить послідовність інструкцій, які виконують необхідні дії. Виконання завжди починається з першої інструкції методу і послідовно продовжується до виходу з нього.



Найпростіша форма заголовку методу така:

```
MethodType MethodName (Param1Type Param1, Param2Type Param2);
```



де `MethodType` – тип методу, `MethodName` – назва методу. У дужках вказано список параметрів. У списку параметри розділені комами, а кожен параметр описаний парою "тип параметра" – "назва параметра". Якщо у метод не потрібно передавати ніяких даних, список параметрів буде відсутнім.

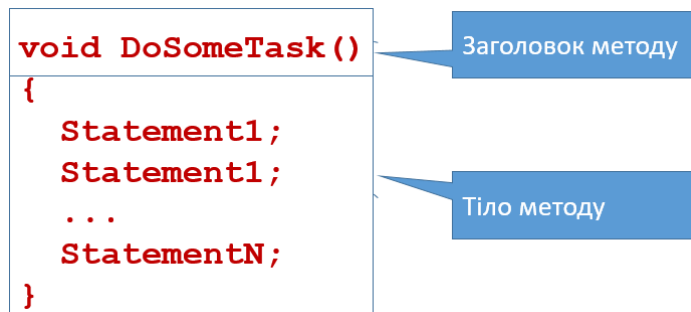


Рис. 3.2. Структура методу

Після заголовку розташовують тіло метода, яке є звичайним програмним блоком, оточеним фігурними дужками. У ньому, як і в інших блоках, можна оголошувати локальні змінні, використовувати вкладені блоки, інструкції для керування потоком виконання, а також викликати інші методи.

### Локальні змінні

*Локальні змінні* – це змінні, які діють тільки в обмеженому блоці коду. Подібно до полів, їх також використовують для зберігання даних. Але поля зберігають дані, які стосуються об'єктів, а локальні змінні – тимчасові проміжні дані.

Оголошують локальні змінні так само, як і інші змінні (це розглядалося в розділі 2). При оголошенні вказують тип, назву змінної, а також (необов'язково) вираз для ініціалізації.

На відміну від полів класу, область видимості та життєвий цикл локальної змінної обмежені блоком коду, в якому вона оголошена. Змінна доступна після її оголошення, і перестає існувати при виході з її блоку коду. Порівняння полів та локальних змінних приведено у таблиці 3.1.

Таблиця №3.1. Порівняльна таблиця полів та локальних змінних

	Поле екземпляру	Локальна змінна
<b>Час життя</b>	Починається із створенням екземпляру, закінчується при знищенні екземпляру	Починається у місці блоку, де змінна оголошена. Закінчується при виході з цього блоку
<b>Неявна ініціалізація</b>	Ініціалізується значенням за замовчуванням для типу	Немає неявної ініціалізації. При спробі використання неініціалізованої змінної виникне помилка компілятора

Дуже часто локальні змінні ініціалізують відразу при їх оголошенні, наприклад:

```
int count = 1;
double max = 100.0D;
Student student1 = new Student();
```

При цьому інформацію про тип компілятор може отримати як через безпосереднє вказування, так і через ініціалізуюче значення. Так, в першому випадку тип значення 1 легко розпізнати як `int`, значення 100.0D – як тип `double`, а `student1` – як тип `Student`. В таких випадках явне вказування типу є надлишковим.

Щоб запобігти надлишковості, C# надає можливість використання ключового слова `var` замість явно заданого типу змінної:

```
var count = 1;
var max = 100.0D;
var student1 = new Student();
```

Ключове слово `var` не є ознакою особливого виду змінної. Воно є синтаксичним скороченням оголошення змінної, яке повідомляє компілятору, що інформацію про тип змінної слід отримати з ініціалізаційної секції. Якщо замість типу вказати `var`, але не провести ініціалізації змінної, виникне помилка компіляції. Таким чином, ключове слово `var` не змінює строго типизованої природи C#.

Тіло методу може містити вкладені блоки. Локальні змінні можна оголошувати у вкладених блоках. В будь-якому випадку, область видимості та час життя змінної обмежені тим блоком, у якому вона оголошена (та блоками, які вкладені в нього), як показано на рис. 3.3.

Зауважимо, що в C та C++ можна було оголосити локальну змінну, а потім у вкладеному блоці оголосити ще одну локальну змінну з тою ж назвою. При цьому "внутрішня" змінна у вкладеному блоці приховувала "зовнішню". У C# оголосити другу змінну з тією ж назвою в області видимості першої не можна, незалежно від рівня вкладеності блоків.

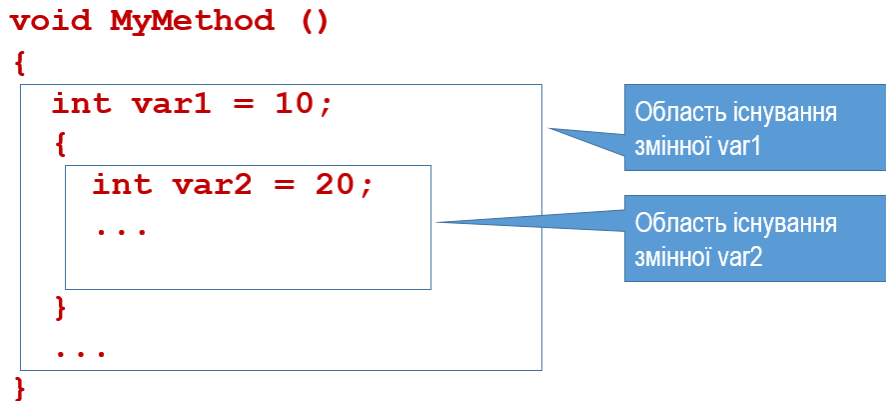


Рис. 3.3. Видимість локальних змінних у вкладених блоках

### Локальні константи

Локальні константи дуже схожі на локальні змінні, але їх значення, задане при оголошенні, програмно не можна змінювати. Локальні константи, як і змінні, можуть бути оголошеними тільки у блоках.

Оголошення константи відрізняється від оголошення змінної використанням ключового слова `const` безпосередньо перед її типом та обов'язковою ініціалізацією під час оголошення.

Загальний синтаксис оголошення константи такий:



У лістингу 3.5 приведено приклад використання константи, яка представляє число  $\pi$ . Локальну константу з назвою `PI` та типом `double` оголошено в рядку 3. У рядку 6 вона використовується у виразі, який розраховує площу круга. Метод `DisplayCircleAreas` у циклі розраховує площу кругів з радіусом від 10 до 15 і виводить розраховані значення у консольне вікно. Результат виконання розглянутого коду приведено на рис. 3.4.

Лістинг 3.5. Приклад використання локальної константи	
1	<code>static void DisplayCircleAreas()</code>
2	<code>{</code>
3	<code>    const double PI = 3.1416;</code>
4	<code>    for (int radius = 10; radius &lt;= 15; radius++)</code>
5	<code>    {</code>
6	<code>        double area = radius * radius * PI;</code>
7	<code>        Console.WriteLine("R = {0}, Площа кола: {1}",</code>
8	<code>            radius, area);</code>
9	<code>    }</code>

```

10 }
11
12 static void Main(string[] args)
13 {
14     DisplayCircleAreas();
15 }

```

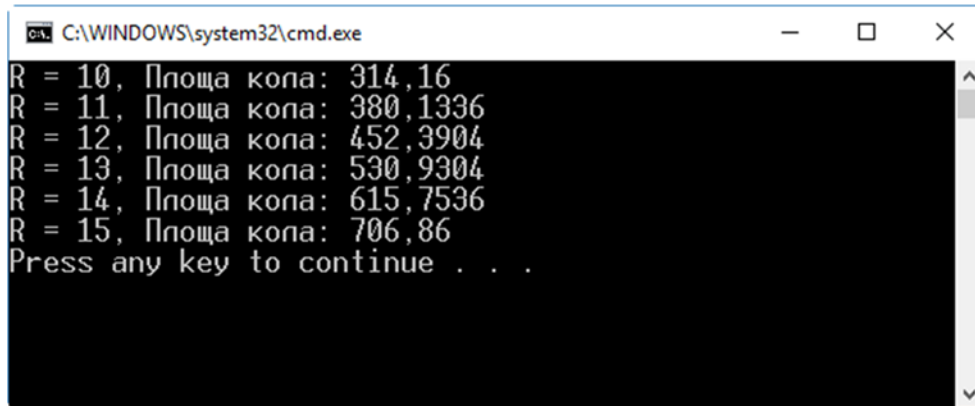


Рис. 3.4. Результат роботи програми з лістингу 3.5

## Виклик методу

Перехід до виконання методу називають *викликом* методу. Методи можна викликати з будь-якого місця програми (в області їх видимості), у тому числі з інших методів. Метод, з якого викликають інший метод, називають *викликаючим*. Метод, який викликають, називають *викликаним* методом.

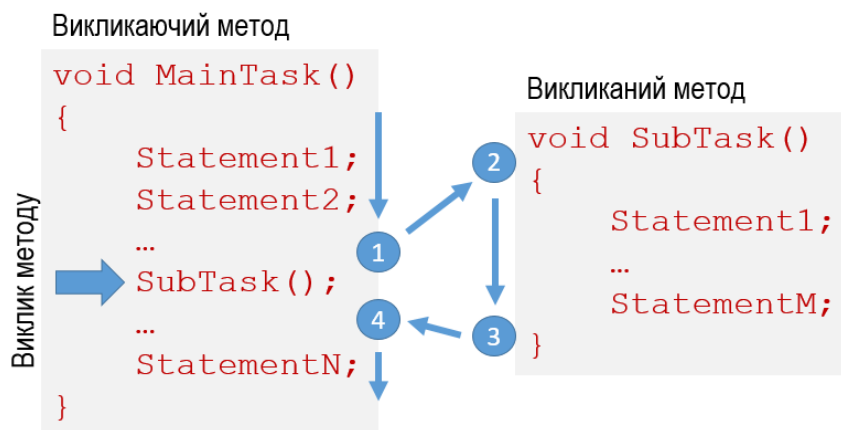


Рис. 3.5. Потік виконання при виклику методу

Схема на рис. 3.5 ілюструє послідовність дій при виклику методу. Спочатку послідовно виконуються інструкції викликаючого методу MainTask (стрілка до позиції 1). Якщо в інструкції трапляється виклик методу (товста стрілка), то виконання поточного методу призупиняється (позиція 1), і починає виконуватися викликаний метод SubTask (ділянка між позиціями 2 та 3). Коли

викликаний метод закінчує свою роботу, потік виконання знову переходить до викликаючого методу (ділянка 3 – 4), і він продовжує виконуватися (стрілка після позиції 4) до свого закінчення.

## Повернення значення з методу

Метод може повертати до викликаючого методу якесь значення. Повернене значення вставляється у викликаючий код в місце, де записаний вираз із викликом методу.

Щоб метод міг повернути значення, для нього при оголошенні потрібно задати тип поверненого значення. Якщо метод не повинен повертати ніякого значення, слід задати замість типу поверненого значення `void`.

У наступному прикладі оголошено два методи. Перший з них повертає значення типу `double`, а другий – не повертає значення взагалі.

Тип результату – `double`

```
double CalculateArea() { ... }  
void ShowData() { ... }
```

Значення не повертатиметься

Якщо метод оголошено з типом поверненого значення, то він повинен використовувати інструкцію `return` з виразом, тип якого відповідає оголошеному типу. Виконання такого методу слід припиняти тільки викликом інструкції `return` з виразом потрібного типу:

Вираз з результатом заданого типу

```
return Expression;
```

Лістинг 3.6. Оголошення методу, який повертає значення типу `double`

```
1 double CalculateArea(double r)  
2 {  
3     const double PI = 3.1416;  
4     double Area = PI * r * r;  
5  
6     return Area;  
7 }
```

Тип результату – `double`

Повернення значення

У лістингу 3.6 приведено оголошення методу `CalculateArea`, який обчислює площу круга із заданим радіусом і повертає її як результат. У рядку 1 в заголовку метода вказано тип результату – `double`. В коді оголошено змінну `Area` цього ж типу (рядок 4), і присвоєно їй розраховане значення площі. У рядку 6 за допомогою інструкції `return` вміст змінної `Area` повертається викликаючому коду.

Метод може повертати не тільки прості значення, а й об'єкти визначених користувачем типів. Наприклад, код у лістингу 3.7 описує метод, який повертає об'єкт класу `Student` (точніше – посилання на об'єкт, оскільки клас є посилальним типом даних). Сам клас `Student` описано у лістингу 3.3. В рядку 3 оголошено тимчасову змінну `student` класу `Student` і створено відповідний об'єкт. Далі (рядки 4...6) полям об'єкта присвоєно якісь значення. Рядок 8 повертає створений об'єкт `student` викликаючому коду.

Лістинг 3.7. Оголошення методу, який повертає об'єкт класу `Student` (див. лістинг 3.3)

```
1 Student CreateStudent1()  
2 {  
3     Student student = new Student();  
4     student.Name = "Петренко Петро";  
5     student.Group = "КА-41";  
6     student.Course = 4;  
7  
8     return student;  
9 }
```

Тип результату – клас `Student`

### Повернення з методів без типу (`void`)

Метод, для якого при оголошенні не вказано типу його результату (вказано `void`), закінчує свою роботу при виконанні своєї останньої інструкції. Але часто трапляються умови, при яких необхідно припинити виконання методу швидше. Для цього також використовують інструкцію `return`, але без виразу. У будь-якому місці методу з нього можна вийти за допомогою інструкції `return`:

```
return;
```

Таку форму інструкції `return` (без виразу) можна використовувати тільки у методах `void`. При спробі використати її у методах, які повертають результат, виникне помилка компіляції.

Розглянемо приклад коду лістингу 3.8. Код методу виконується у звичному порядку, послідовно від першої інструкції. У рядку 4 за допомогою інструкції `if`

перевіряємо якусь умову (вона задана виразом Condition1). Якщо вона виконується, спрацьовує інструкція return у рядку 5, і метод припиняє свою роботу. Програма продовжує виконання наступних інструкцій викликаючого коду. Якщо умова у рядку 4 не виконується, то інструкція return не виконується, і метод продовжує роботу.

Лістинг 3.8. Припинення роботи методу

```
1 void SomeMethod()  
2 {  
3     ...  
4     if (Condition1)           // Якась умова  
5         return;              // Повернення до викликаючого коду  
6     ...  
7     if (Condition2)         // Інша умова  
8         return;              // Повернення до викликаючого коду  
9     ...  
10 }                            // Кінець методу: повернення до викликаючого коду
```

Тип результату – відсутній

Далі лістинг 3.8 містить ще одну перевірку з наступним припиненням роботи методу при виконанні умови (рядки 7...8). Якщо ні одна інструкція return не спрацювала, то виконуються всі інструкції методу, і після виконання останньої відбувається перехід до викликаючого коду.

## Параметри

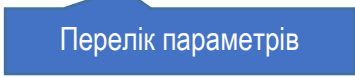
Дуже часто для роботи методу йому потрібно передати додаткові дані. Це роблять за допомогою параметрів методу. Параметри дозволяють також отримати з методу більше даних, ніж одне повернене значення. *Параметри* – це спеціальні змінні, за допомогою яких у метод передають дані (та отримують їх).

Розрізняють *формальні* та *фактичні параметри*.

*Формальні параметри (formal parameters)* – це локальні змінні, оголошені у заголовку методу. Вони представляють дані, що передаються у метод. Перелік параметрів у заголовку вказують у дужках, парами "тип-назва", розділяючи їх комами. Метод може мати довільну кількість параметрів.

Ось приклад оголошення методу зі списком параметрів:

```
public double CalcRectangleArea(double a, double b)
{
    ...
}
```



Формальні параметри – це змінні, тому в них можна зберігати дані (відповідно до типу), присвоювати їм значення та читати його. На відміну від локальних змінних у методі, параметри оголошені за межами методу і ініціалізуються до того, як його перша інструкція спрацює (винятком є спеціальний вид параметрів – *вихідні* параметри).

Область видимості параметрів – все тіло методу. У лістингу 3.9 оголошено метод `CalcRectangleArea` з двома параметрами дійсного типу. Функція `CalcRectangleArea` розраховує площу прямокутника зі сторонами `a` та `b`, значення яких передають у параметрах.


Лістинг 3.9. Метод з двома параметрами	
1	<code>double CalcRectangleArea(double a, double b)</code>
2	<code>{</code>
3	<code>    return a * b;</code>
4	<code>}</code>

Під час виклику методу, до того, як він почне виконуватися, його параметри мають бути ініціалізовані. Вирази або змінні, які використовують для ініціалізації формальних параметрів, називають *фактичними параметрами* (*actual parameters*).

Порядок і тип фактичних параметрів повинен відповідати порядку і типу формальних параметрів. При виклику методу кожен фактичний параметр розміщують на місце відповідного формального. Кожен фактичний параметр повинен мати тип, який відповідає заданому типу відповідного формального параметра.

Ось приклад виклику методу `CalcRectangleArea` з лістингу 3.9:

```
double area = CalcRectangleArea(10, 20);
```



У цьому прикладі оголошено змінну `area` типу `double` і присвоєно їй результат виконання методу `CalcRectangleArea`. При виклику в метод передають два фактичних параметра. Значення 10 присвоюється формальному параметру `a` (він у списку перший), значення 20 присвоюється параметру `b` (він другий).



Фактичними параметрами при виклику метода можуть бути не тільки безпосередні значення (як у попередньому прикладі), але і вирази:

```
double A = 30, B = 40, C = 0.5;  
double area = CalcRectangleArea(A, B * C + 100);
```

## Параметри значущих та посилальних типів

Якщо тип параметра належить до значущих типів, то значення фактичного параметра копіюється у формальний параметр. Таким чином, метод працює з копією переданих йому даних. Всі зміни, які метод вносить у цю копію, не впливають на початкові дані фактичного параметра.

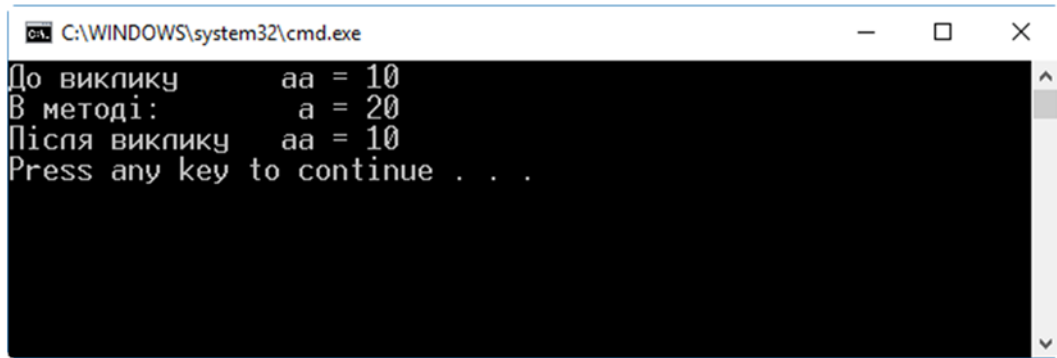
Розглянемо приклад з лістингу 3.10. Тут оголошено метод `Doubling`, який отримує через параметр число, множить його на 2 і результат виводить на екран.

Лістинг 3.10. Передача в метод параметра значущого типу

```
1 static void Doubling(double a)  
2 {  
3     a = a * 2;  
4     Console.WriteLine("В методі: a = {0}", a);  
5 }  
6  
7 static void Main(string[] args)  
8 {  
9     double aa = 10;  
10    Console.WriteLine("До виклику aa = {0}", aa);  
11    Doubling(aa);  
12    Console.WriteLine("Після виклику aa = {0}", aa);  
13 }
```

У методі `Main` оголошено змінну `aa`, ініціалізовано її значенням 10 і передано через параметр у метод `Doubling`. Не зважаючи на те, що всередині методу передане значення подвоюється, після виходу з нього значення змінної `aa` залишається незмінним – 10 (див. рис. 3.6).

По-іншому ведуть себе дані, передані через параметри посилальних типів. При передачі у метод параметр-посилання також копіюється, але копія посилання вказує на той самий об'єкт у пам'яті, що й посилання у фактичному параметрі. Тому всі зміни з таким об'єктом, зроблені всередині методу, відобразяться у викликаючому методі.



```
C:\WINDOWS\system32\cmd.exe
До виклику aa = 10
В методі: a = 20
Після виклику aa = 10
Press any key to continue . . .
```

Рис. 3.6. Результат роботи програми з лістингу 3.10. Зміни, внесені методом у переданий параметр значущого типу, не зберігаються після виходу з методу

У лістингу 3.11 приведено приклад передачі у метод `ChangeName` параметра `student` – посилання на об'єкт `Student` (див. лістинг 3.3). У тілі методу полю `Name` присвоюється значення "Васильченко Василь", яке виводиться на екран.

Лістинг 3.11. Передача в метод параметра посилального типу	
1	<code>static void ChangeName(Student student)</code>
2	<code>{</code>
3	<code>    student.Name = "Васильченко Василь";</code>
4	<code>    Console.WriteLine("В методі: \t" + student.Name);</code>
5	<code>}</code>
6	
7	<code>static void Main(string[] args)</code>
8	<code>{</code>
9	<code>    Student stud = new Student();</code>
10	<code>    stud.Name = "Петренко Петро";</code>
11	<code>    Console.WriteLine("До виклику: \t" + stud.Name);</code>
12	<code>    ChangeName(stud);</code>
13	<code>    Console.WriteLine("Після виклику: \t" + stud.Name);</code>
14	<code>}</code>

У методі `Main` створюється об'єкт – екземпляр класу `Student`, після чого в його поле `Name` записується значення "Петренко Петро". На екран виводиться початкове значення поля `Name` об'єкта. Далі викликається метод `ChangeName` (йому через параметр передається створений об'єкт), і в кінці на екран ще раз виводиться значення поля `Name` об'єкта. Як видно з рис. 3.7, зміни, зроблені методом `ChangeName`, зберігаються після закінчення його роботи.

```
C:\WINDOWS\system32\cmd.exe
До виклику:      Петренко Петро
В методі:        Васильченко Василь
Після виклику:  Васильченко Василь
Press any key to continue . . .
```

Рис. 3.7. Результат роботи програми з лістингу 3.11. Зміни, внесені методом у переданий параметр посилального типу, зберігаються після виходу з методу

### Параметри-посилання

Параметри-посилання (*reference parameters*) дозволяють передати у метод посилання на змінну будь-якого типу (у тому числі значущого). Такі параметри оголошують та передають у метод з модифікатором `ref`. При цьому фактичним параметром повинна бути тільки змінна, і їй слід присвоїти значення до того, як вона буде використана в ролі фактичного параметра.

Синтаксис оголошення та використання параметра-посилання такий:

```
void TheMethod(ref double par1) // Оголошення методу
{ ... }

double a = 100.5; // Змінна для фактичного параметра
TheMethod(ref a); // Виклик метода з ref-параметром

TheMethod(100.5); // Так робити не можна!
```

Модифікатор `ref`

Модифікатор `ref`

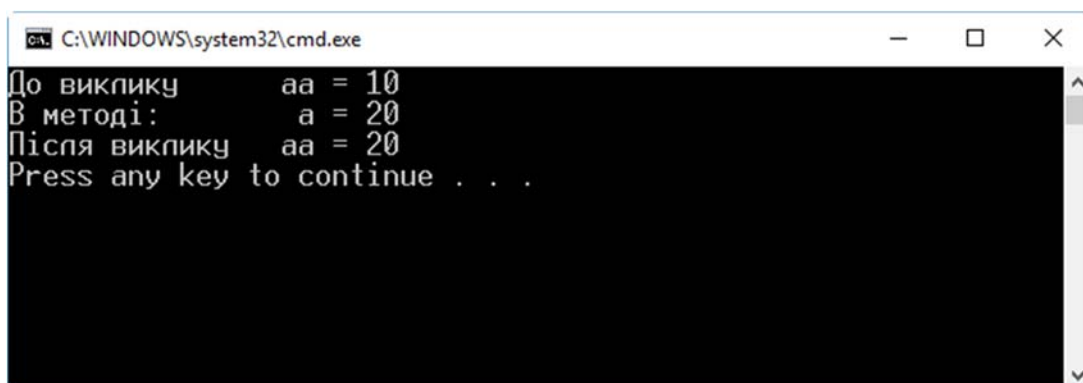
Помилка! Має бути змінна!

У попередньому пункті ми бачили, що при передаванні у метод параметра значущого типу його значення копіюється у формальний параметр, і метод працює не з початковими даними, а з їх копією. При використанні параметра-посилання він веде себе подібно до параметрів посилальних типів.

Формальний параметр-посилання діє як псевдонім для змінної актуального параметра,силаючись на ту ж ділянку пам'яті з даними. Тому всі зміни, які вносяться у передані дані, зберігаються після виходу з методу і будуть доступними через фактичний параметр.

У лістингу 3.10 ми розглядали передачу в метод параметра значущого типу, і бачили, що після виходу з методу зміни, які вносилися у формальний параметр, не зберігалися (рис. 3.6). Замінімо в лістингу 3.10 параметр методу `Doubling` на параметр-посилання (лістинг 3.12). Зауважимо, що єдина відмінність лістингу 3.12 від 3.10 – використання у рядках 1 та 11 модифікатора `ref`, який перетворює звичайний параметр на параметр-посилання.

Лістинг 3.12. Передача в метод параметра-посилання значущого типу	
1	<code>static void Doubling(ref double a)</code>
2	<code>{</code>
3	<code>    a = a * 2;</code>
4	<code>    Console.WriteLine("В методі: a = {0}", a);</code>
5	<code>}</code>
6	
7	<code>static void Main(string[] args)</code>
8	<code>{</code>
9	<code>    double aa = 10;</code>
10	<code>    Console.WriteLine("До виклику aa = {0}", aa);</code>
11	<code>    Doubling(ref aa);</code>
12	<code>    Console.WriteLine("Після виклику aa = {0}", aa);</code>
13	<code>}</code>



```
C:\WINDOWS\system32\cmd.exe
До виклику aa = 10
В методі: a = 20
Після виклику aa = 20
Press any key to continue . . .
```

Рис. 3.8. Результат роботи програми з лістингу 3.12. Зміни, внесені методом у переданий параметр-посилання, зберігаються після виходу з методу

Виконавши цей код, бачимо, що зміни, внесені у переданий `ref`-параметр, зберігаються після відпрацювання методу, який їх зробив (порівняйте рис. 3.8 та рис. 3.6).

Підсумовуючи сказане, можна зробити такі висновки:

- Якщо викликаючому коду передане у метод значення не потрібно змінювати, його слід передавати як звичайний параметр.

- Якщо викликаючий код передбачає, що значення переданого параметра може (чи повинно) змінюватися викликаним методом, то його слід передавати як параметр-посилання з модифікатором `ref`.

## Посилальні типи у звичайних та `ref`-параметрах

Ми вже бачили, що переданий у метод об'єкт посилального типу можна змінювати всередині викликаного метода, незалежно від того, чи використано звичайний параметр, чи параметр-посилання (див. лістинг 3.11). Проте, передавання параметра посилального типу з модифікатором `ref` має суттєву відмінність. Вона проявляється, якщо всередині викликаного метода за переданим посиланням не просто змінюють дані об'єкта, а створюють новий об'єкт.

Розглянемо два випадки:

1. Передавання об'єкта посилального типу через звичайний параметр. У викликаному методі через формальний параметр можна змінювати актуальні дані об'єкта. Але, якщо створити новий об'єкт і присвоїти формальному параметру посилання на нього, то це розірве зв'язок між формальним та фактичним параметром. Новий об'єкт (відповідно і його дані) не збережеться після виходу з викликаного методу.
2. Передавання об'єкта посилального типу через параметр-посилання. Якщо у викликаному методі створити новий об'єкт і присвоїти його формальному параметру, то зміниться і посилання в фактичному параметрі – воно також почне вказувати на новий об'єкт. Після виходу з викликаного методу новий об'єкт, тепер пов'язаний зі змінною фактичного параметра, збережеться. Старий об'єкт, як структура, на яку більше не вказує ніяке посилання, буде знищений збирачем сміття .NET Framework.

## Вихідні параметри

Вихідні параметри призначені для передачі даних з методу у код, з якого він був викликаний. Їх поведінка дуже схожа на параметри-посилання. Вихідні параметри оголошують та викликають з модифікатором `out`. Як і параметр-посилання, вихідний параметр повинен бути змінною: передавати вирази цим параметром неможливо.

Синтаксис використання вихідного параметру такий:

### Модифікатор out

```
void TheMetod(out double par1) // Оголошення методу
{ ... }

double a; // Змінна для фактичного параметра
TheMetod(out a); // Виклик метода з out-параметром
```

### Модифікатор out

Подібно до параметра-посилання, формальний параметр для вихідного параметра діє як посилання на фактичний параметр. І формальний, і фактичний параметр є назвами для однієї і тієї ж ділянки пам'яті з реальними даними. Тому всі зміни з формальним параметром відразу відображаються у реальних даних і зберігаються після виходу з методу. Вихідний параметр відрізняється від параметра-посилання такими рисами:

- ▶ Всередині методу з вихідного параметра можна читати дані тільки після того, як присвоїти йому якийсь значення. Це означає, що ініціалізація вихідного параметра перед його передачею в метод є недоречною: це значення у методі все одно не може бути отримане. Таким чином, передати у метод дані через вихідний параметр неможливо.
- ▶ Всередині методу вихідному параметру обов'язково має бути присвоєне значення перед закінченням його роботи.

У лістингу 3.13 продемонстровано використання вихідного параметра для отримання результату роботи методу.

Лістинг 3.13. Отримання значення із методу через вихідний параметр

```
1 static void CalcSummOut(double a, double b, out double summ)
2 {
3     summ = a + b;
4 }
5
6 static void Main(string[] args)
7 {
8     double aa = 10, bb = 20, cc;
9     CalcSummOut(aa, bb, out cc); // Вживаємо модифікатор out
10    Console.WriteLine("Сума {0} та {1} = {2}", aa, bb, cc);
11 }
```

### Модифікатор out

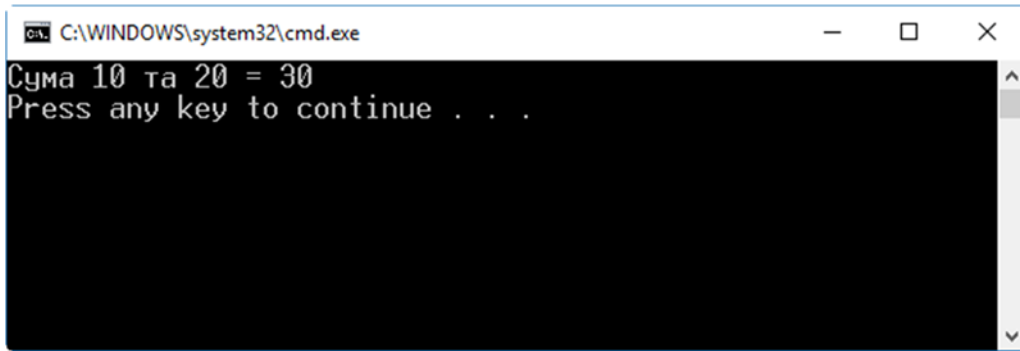


Рис. 3.9. Результат роботи програми з лістингу 3.13. Передача даних з метода через вихідний параметр

У рядках 1...4 оголошено метод `CalcSummOut`, який містить два звичайних параметра (`a` та `b`), і один вихідний (`summ`). В тілі метода обчислюється сума значень `a` та `b`, результат якої записується у вихідний параметр `summ`. Таким чином, вихідний параметр повертає у викликаючий код суму переданих значень. У методі `Main` викликається метод `CalcSummOut` (рядок 9). Як вихідний параметр йому передається змінна `ss`. З рис. 3.9 видно, що отримане через вихідний параметр значення справді містить суму переданих при виклику чисел.

## Масив параметрів

У всіх попередньо розглянутих прикладах кількість формальних та фактичних параметрів строго однакова: для кожного формального параметра існує один відповідний фактичний параметр. Але інколи наперед невідомо, скільки значень потрібно передати у метод. Тоді допомогти може масив параметрів. Цей механізм відмінний від масиву, який передають через параметр, але дуже схожий. Роботу масивів розглянемо далі, у розділі 6.

Масив параметрів дозволяє передати нуль або більше фактичних параметрів за допомогою одного формального параметра. При використанні масиву параметрів слід пам'ятати:

- ▶ У переліку параметрів метода може бути тільки один масив параметрів.
- ▶ Якщо він є, то має бути останнім у переліку.
- ▶ Всі параметри масиву повинні мати один тип.

Щоб оголосити масив параметрів, перед назвою формального параметра вказують модифікатор `params`, а після типу параметра розміщують пару квадратних дужок. Синтаксис оголошення методу з масивом параметрів такий:

Модифікатор params

Назва масиву параметрів

```
double CalcAnySumm(params double[] numbers)
```

Масив чисел double

У лістингу 3.14 приведено код методу `CalcAnySumm`, якому передається масив параметрів `numbers`. Сам метод оголошено в рядках 1...7. Він розраховує суму всіх переданих у масиві параметрів значень. В тілі метода організовано цикл `foreach`, який проходить по всіх елементах масиву та додає їх до локальної змінної `summ`. В кінці її значення повертається у викликаючий код як результат методу.

Лістинг 3.14. Передача у метод масиву параметрів

```
1 static double CalcAnySumm(params double[] numbers)
2 {
3     double summ = 0;
4     foreach (double d in numbers)
5         summ += d;
6     return summ;
7 }
8
9 static void Main(string[] args)
10 {
11     double a = 10, b = 20, c = 30, d = 40, e = 50;
12     Console.WriteLine("Сума чисел ({0}, {1}) = {2}",
13         a, b, CalcAnySumm(a, b));
14     Console.WriteLine("Сума чисел ({0}, {1}, {2}) = {3}",
15         a, b, c, CalcAnySumm(a, b, c));
16     Console.WriteLine(
17         "Сума чисел ({0}, {1}, {2}, {3}) = {4}",
18         a, b, c, d, CalcAnySumm(a, b, c, d));
19     Console.WriteLine(
20         "Сума чисел ({0}, {1}, {2}, {3}, {4}) = {5}",
21         a, b, c, d, e, CalcAnySumm(a, b, c, d, e));
22 }
```

У методі `Main` відбувається кілька викликів методу `CalcAnySumm` з різною кількістю переданих значень (рядки 13, 15, 18, 21). На рис. 3.10 приведено результат роботи розглянутого коду. Незалежно від кількості переданих параметрів, метод `CalcAnySumm` правильно розраховує їх суму.



```
C:\WINDOWS\system32\cmd.exe
Сума чисел (10, 20) = 30
Сума чисел (10, 20, 30) = 60
Сума чисел (10, 20, 30, 40) = 100
Сума чисел (10, 20, 30, 40, 50) = 150
Press any key to continue . . .
```

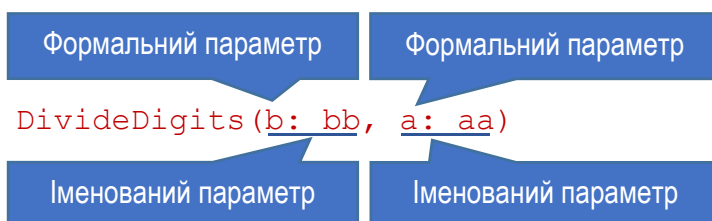
Рис. 3.10. Результат роботи програми з лістингу 3.14. Передача у метод масиву параметрів і розрахунок їх суми

### Іменовані параметри

Перед цим ми розглядали випадки, коли під час виклику методу фактичні параметри підставляють виключно на місце відповідного формального параметра. Такі параметри називають *позиційними параметрами (positional parameters)*.

У С# є можливість використання параметрів іншого виду – *іменованих параметрів*. Іменовані параметри дозволяють при виклику методу записувати фактичні параметри в довільному порядку, вказуючи при цьому назву формального параметра.

Для використання іменованих параметрів в оголошенні методу не потрібно нічого змінювати. Але під час виклику методу перед кожним фактичним параметром слід вказувати назву формального параметра з двокрапкою:



У лістингу 3.15 оголошено метод `DivideDigits` (рядки 1...4), який ділить два передані йому числа і повертає результат. В коді метода `Main` два рази викликається функція `DivideDigits` (рядки 10 та 12). Під час першого виклику спочатку вказують параметр `a`, потім `b`. Під час другого виклику порядок протилежний: спочатку `b`, потім `a`. Таким чином, використовуючи іменовані параметри, можна змінювати порядок розміщення параметрів під час виклику методу.

```

1 static double DivideDigits(double a, double b)
2 {
3     return a / b;
4 }
5
6 static void Main(string[] args)
7 {
8     double aa = 20, bb = 10;
9     Console.WriteLine("{0} / {1} = {2}", aa, bb,
10         DivideDigits(a: aa, b: bb));
11     Console.WriteLine("{0} / {1} = {2}", aa, bb,
12         DivideDigits(b: bb, a: aa));
13 }

```

### Необов'язкові параметри

Необов'язкові параметри можна не вказувати при виклику метода. Щоб вказати, що параметр не обов'язковий, для нього в оголошенні слід задати значення за замовчуванням. При цьому використовують такий же синтаксис, як і при ініціалізації змінної. Коли при виклику метода не вказують необов'язкового параметра, то приймається, що він дорівнює значенню за замовчуванням, вказаному при оголошенні методу.

Ось видозмінений метод з лістингу 3.15, у якому вказано необов'язковий параметр `b` із значенням за замовчуванням 2.

```

static double DivideDigits(double a, double b = 2)
{
    return a / b;
}

```

Якщо викликати цей метод, не вказуючи параметра `b`, то відбудеться ділення єдиного переданого параметра на 2 (значення за замовчуванням для `b`):

```
double half = DivideDigits(20);
```

Для параметрів посилальних типів значенням за замовчуванням може бути тільки `null`. Параметри з модифікаторами `ref`, `out` та `params` не можуть бути необов'язковими.

Всі обов'язкові параметри в оголошенні методу повинні розміщуватися перед необов'язковими. Якщо при цьому метод містить масив параметрів (з модифікатором `params`), то його слід розмістити після всіх необов'язкових параметрів.

При виклику метода з необов'язковими параметрами не можна пропускати їх у довільному порядку. Якщо якийсь необов'язковий параметр не вказують, то

слід пропускати і всі інші необов'язкові параметри до кінця списку. Тобто, пропускати можна тільки N останніх необов'язкових параметрів.

## Перевантаження методів

Клас може містити кілька методів з однаковою назвою. Такі методи називають *перевантаженими (overloaded)*. Але кожен з перевантажених методів повинен мати різну сигнатуру. *Сигнатура метода* містить його назву, кількість, типи і порядок параметрів, а також їх модифікатори. Тип поверненого значення не є частиною сигнатури. Назви формальних параметрів також не є частиною сигнатури – лише їх тип.

Перевантаження методів використовують, якщо потрібно мати множину методів, які виконують схожі чи однакові дії над параметрами різних типів.

У приведеному прикладі підкреслено елементи заголовка, які входять до складу сигнатури:

```
int CalcSumm(int a, int b) { ... }
```

Сигнатура методу

В лістингу 3.16 приведено приклад класу з чотирма перевантаженими методами CalcSumm.

Лістинг 3.16. Перевантаження методів

```
1 class TheClass
2 {
3     long CalcSumm( int a, int b) { return a + b; }
4     long CalcSumm( int c, int d, int e) { return c + d + e; }
5     long CalcSumm( float a, float b) { return (long)(a + b); }
6     long CalcSumm( long c, long d) { return c + d; }
7 }
```

## Конструктори екземпляру

*Конструктор екземпляру* – це спеціальний метод класу, який виконується, коли створюється новий екземпляр класу. Конструктор використовують для ініціалізації екземпляру. Щоб можна було створити екземпляр класу з коду, який не належить цьому класові, конструктор має бути оголошений з модифікатором доступу `public` (інакше він буде недоступний – за замовчуванням використовується модифікатор `private`).

Назва конструктора завжди співпадає з назвою класу. Конструктор не може повертати значення, при його оголошенні не вказують навіть ключового

слова `void`. В усьому іншому конструктор – звичайний метод. Зокрема, він може мати параметри. Найчастіше їх використовують для передачі значень, якими слід ініціалізувати поля створюваного об'єкта.

Клас завжди має хоча б один конструктор. Якщо при оголошенні класу явно не задано жодного конструктора, то використовується конструктор за замовчуванням, який не має параметрів і має порожнє тіло (не робить нічого, тільки створює об'єкт). Розглянуті до цього приклади створення екземпляра (наприклад, лістинги 3.1, 3.2) використовують конструктор за замовчуванням.

Якщо у класі явно оголошено хоча б один конструктор, то компілятор не створює додаткового, і конструктор за замовчуванням стає недоступним. Тоді при спробі його використати виникне помилка компіляції. Якщо конструктор такого виду все ж потрібен у програмі, його слід описати самому, не вказуючи параметрів та створивши порожнє тіло.

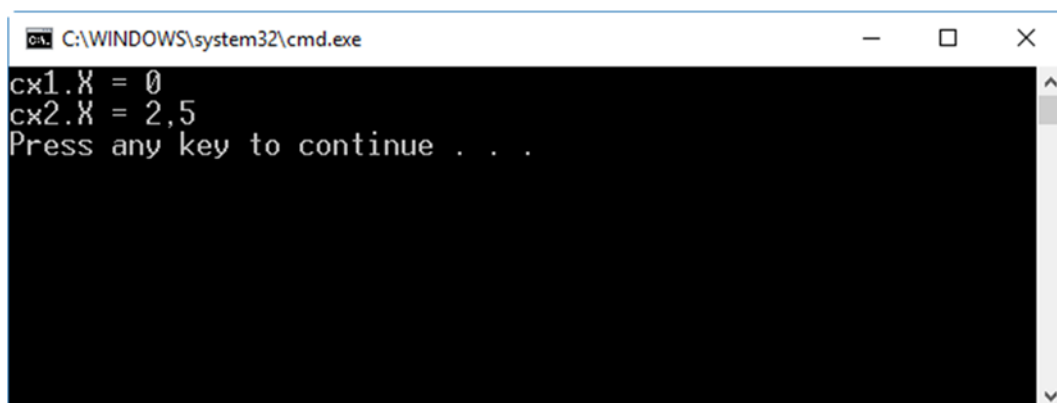
Конструктори можуть бути перевантаженими. Це дозволяє створити множину конструкторів, які можна використовувати для різних режимів ініціалізації новоствореного об'єкта. Потрібний конструктор вказують при створенні екземпляра після оператора `new`.

Лістинг 3.17. Клас з двома конструкторами

```
1  class ClassX
2  {
3      public double X;
4
5      public ClassX()
6      {
7
8      }
9      public ClassX(double theX)
10     {
11         X = theX;
12     }
13 }
14
15 static void Main(string[] args)
16 {
17     ClassX cx1 = new ClassX();
18     ClassX cx2 = new ClassX(2.5);
19     Console.WriteLine("cx1.X = " + cx1.X);
20     Console.WriteLine("cx2.X = " + cx2.X);
21 }
```

У лістингу 3.17 приведено приклад оголошення класу з двома конструкторами. Клас містить одне поле *X*. Перший конструктор (рядки 5...8) імітує функції конструктора за замовчуванням. Він не має ні параметрів, ні жодної інструкції. При його виклику створиться екземпляр класу, а поле *X* буде ініціалізоване значенням за замовчуванням для типу `double` (нулем). Другий конструктор (рядки 9...12) має один параметр, через який передають значення для поля *X*. Передане значення присвоюється полю *X*. Зауважимо, що якби другого конструктора не було б, то можна не оголошувати і першого. Тоді клас мав би неявний конструктор за замовчуванням, який повністю ідентичний першому конструктору.

В методі `Main` приведено приклад створення двох екземплярів класу `ClassX`. Перший екземпляр (`cx1`) створюється викликом першого конструктора без параметрів. Його поле *X* відразу після створення дорівнюватиме 0 (рис. 3.11). Другий екземпляр (`cx2`) створюється за допомогою другого конструктора, – йому передається числове значення. Його поле *X* після створення дорівнюватиме 2.5 (рис. 3.11).



```
C:\WINDOWS\system32\cmd.exe
cx1.X = 0
cx2.X = 2,5
Press any key to continue . . .
```

Рис. 3.11. Ілюстрація роботи двох конструкторів (лістинг 3.17)

## Деструктори

Деструктори використовують для вивільнення вже не потрібних ресурсів, які використовував екземпляр класу. До таких ресурсів належать об'єкти у пам'яті, дескриптори відкритих файлів тощо. Деструктор викликається при знищенні екземпляру. Якщо програма використовує тільки ресурси `.NET Framework`, то рідко виникає необхідність створення деструктора, бо ресурсами керує сама інфраструктура.

Клас може мати тільки один деструктор. Назва деструктора співпадає з назвою класу, але має префікс "~" (символ "тильда"). Деструктор не має параметрів і модифікаторів доступу. В програмі на `C#` деструктор явно не

викликають. Система сама його викликає у процесі збирання сміття, коли виявляє більше не потрібні програмі ресурси.

Ось приклад оголошення деструктора для класу `ClassX` з лістингу 3.17:

```
~ClassX()  
{  
    // Вивільнення ресурсів  
}
```

Якщо у цьому немає необхідності, деструктор не потрібно оголошувати. Оголошення порожнього деструктора без потреби задіє зайві системні ресурси. У деструкторі слід вивільняти тільки зовнішні щодо .NET ресурси, якими володіє об'єкт (наприклад, ресурси, отримані через Windows API).

На відміну від C++, деструктор у C# не викликається негайно при знищенні об'єкта. Насправді, немає способу виявити, коли саме він спрацює, оскільки його запускатиме підсистема .NET Framework. Тому, якщо екземпляр класу може містити сторонні ресурси, які слід вивільнити відразу при його знищенні, то цей функціонал слід окремо запрограмувати (наприклад, використавши інтерфейс `IDisposable`).

## Властивості

*Властивості* – це елементи класу, які представляють дані екземпляра чи класу. Використання властивості дуже схоже на використання поля: операції читання та запису однакові. Властивість, як і поле, має назву та тип; їй можна присвоювати значення і з неї можна читати значення. Проте, на відміну від поля, вона є функціональним елементом класу і містить виконавчий код. Властивість не потребує пам'яті для розміщення даних.

Властивість є іменованою парою двох методів, які називають *методами доступу*:

- ▶ Метод доступу `set` використовують, щоб присвоїти властивості значення.
- ▶ Метод доступу `get` використовують, щоб прочитати її значення.

Властивість безпосередньо не має виділеного місця для зберігання даних. Методи доступу визначають тільки те, що треба зробити з переданими у властивість даними і що треба повернути при звертанні до властивості.

## Оголошення властивості

Синтаксис оголошення властивості такий:

```
PropertyType PropertyName
{
    set { // Код для запису значення властивості }
    get { // Код для читання значення властивості }
}
```

`PropertyType` задає тип властивості, а `PropertyName` – її назву. Ця частина оголошення властивості така ж, як і оголошення поля.

Методи доступу мають свій синтаксис і призначення. Для них явно не вказують ні тип результату, ні параметри. Метод `set` має один неявний параметр з назвою `value`, який містить значення, що присвоюють властивості. Цей метод не повертає результату. Метод `get` не має параметрів, але повертає значення, яке відповідає оголошеному типу властивості. Структуру оголошення властивості ілюструє рис. 3.12.

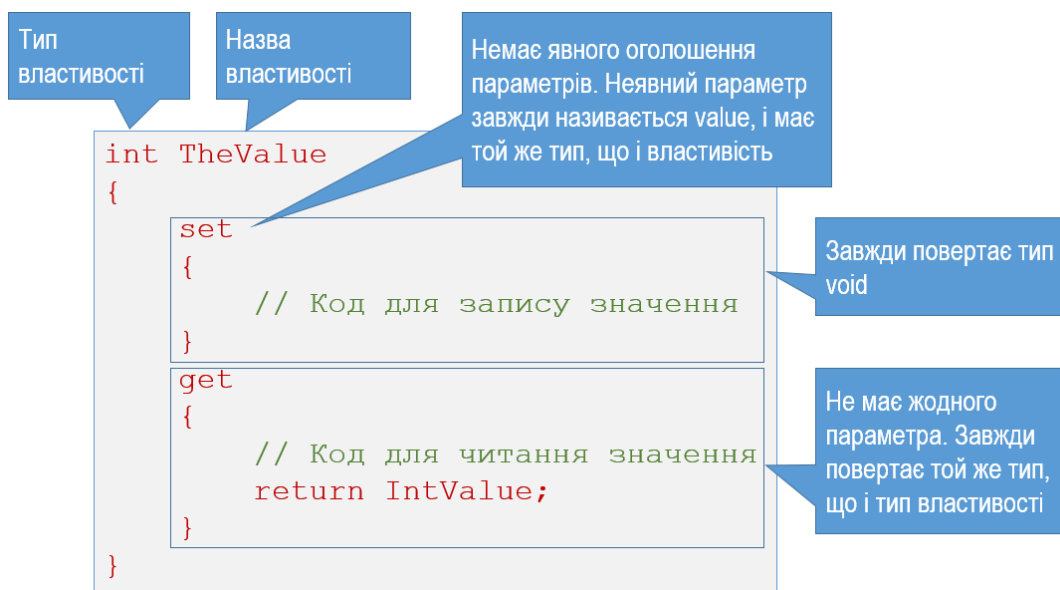


Рис. 3.12. Схема оголошення властивості

Неявний параметр з назвою `value` можна використовувати у тілі метода доступу `set` як звичайний параметр у звичайних методах. Метод `get` повинен закінчуватися інструкцією `return` зі значенням відповідного типу.

Методи `get` та `set` можна оголошувати в довільному порядку. Крім них, властивість не може мати ніяких інших методів.

Лістинг 3.18 ілюструє оголошення класу `ClassX` з властивістю `X`. У приведеному прикладі метод доступу `set` (рядки 7...10) просто присвоює полю `_x` значення параметра `value`, а метод `get` (рядки 11...14) повертає значення поля `_x`.

Зауважимо, що поле `_x` має той же тип – `double` – що і властивість `X`. Для поля `_x` не вказано модифікатора доступу, тому воно є приватним (до нього не буде доступу з-за меж класу), а властивість матиме повний доступ (використано модифікатор `public`).

Лістинг 3.18. Оголошення класу з властивістю

```
1 class ClassX
2 {
3     double _x;
4
5     public double X
6     {
7         set
8         {
9             _x = value;
10        }
11        get
12        {
13            return _x;
14        }
15    }
16 }
```

В загальному випадку властивості володіють рядом переваг порівняно з полями:

- ▶ Так як властивості є функціональними елементами, а не елементами даних (як поля), вони дозволяють провести перетворення над даними при записі та читанні.
- ▶ Семантично поля та властивості зовсім різні (хоча схожі у використанні). Ряд внутрішніх засобів C# та .NET Framework працюють тільки з властивостями.

Тому в загальному випадку слід надавати перевагу властивостям, особливо якщо клас входить до складу бібліотеки, яку використовують інші збірки.

## Використання властивості

Використання властивостей аналогічне до використання змінних. Так, якщо створити екземпляр класу `ClassX` (див. лістинг 3.18), то до властивості `X` можна звертатись як до звичайного поля: вказати назву об'єкта та назву властивості, розділивши їх крапкою:



```
ClassX cx = new ClassX();
cx.X = 200.5;
Console.WriteLine("Властивість X = {0}", cx.X);
```

### Звертання до властивості

У першому рядку створено екземпляр `cx` класу `ClassX`. В другому рядку властивості `X` об'єкта `cx` присвоєно числове значення. Третій рядок містить звертання до метода `WriteLine`, який виводить на екран значення, що читається з властивості `X`.

Зауважимо, що напямую викликати методи доступу `set` та `get` не можна. Вони викликаються неявно, під час операцій читання/ запису.

Властивість часто пов'язують з полем – як у розглянутому класі `ClassX`. Загальною практикою є використання приватного поля у класі для зберігання даних і публічної властивості для забезпечення контрольованого доступу до властивості з-за меж класу (як у лістингу 3.18). Поле, пов'язане з властивістю, називають *підтримуючим полем* (*backing field*) властивості. Так, у розглянутому прикладі поле `_x` є підтримуючим полем властивості `X`.

Для кращого розуміння коду використовують кілька підходів до іменування властивостей та підтримуючих полів. Найчастіше використовують такі угоди щодо іменування (див. таблицю 2.2):

1. Для назв властивості і поля використовують один рядок, але для поля використовують стиль іменування `camel` (кожне слово в ідентифікаторі починають з великої літери), а для властивості – `pascal` (кожне слово, крім першого, починають з великої літери):

```
private int theField; // стиль camel
public int TheField // стиль pascal
{
    get { return theField; }
    set { theField = value; }
}
```

2. Для назви властивості використовують стиль `pascal`, а для поля – стиль `camel` з початковим підкресленням.

```
private int _theField; // стиль camel з підкресленням
public int TheField // стиль pascal
{
    get { return _theField; }
    set { _theField = value; }
}
```

Дотримання таких угод значно полегшує читання коду: функціонально пов'язані елементи мають схожі назви. У лістингу 3.19 використано перший варіант іменування, а в лістингу 3.18 – другий.

Звичайно, методи доступу не обмежуються простою передачею значення з/ до підтримуючого поля. У цих методах можна виконувати перевірку даних, які записують у властивість, або додаткове форматування даних при читанні тощо. Приклад у лістингу 3.19 демонструє оголошення властивості `Percent`, яка повинна містити значення відсотків (від 0 до 100). Підтримуючим полем для властивості є `percent`

При запису значення у властивість в методі `set` виконується перевірка значення `value`, яке присвоюють властивості, на відповідність допустимому діапазону `[0...100]`. З цією метою два рази використано умовний оператор `"? :"` (рядки 6 і 7). Спочатку перевіряємо, чи значення параметра `value` більше від 100, і якщо так, то задаємо для поля верхню допустиму межу – 100. В іншому випадку зберігається поточне значення `value`. Після цього перевіряємо, чи отримане значення менше 0, і якщо так, то задаємо для поля нижню допустиму межу – 0.

Метод `get` просто повертає значення поля `percent`.

Лістинг 3.19. Перевірка значення при запису у властивість	
1	<code>private int percent = 10; // Поле</code>
2	<code>public int Percent // Властивість</code>
3	<code>{</code>
4	<code>    set</code>
5	<code>    {</code>
6	<code>        percent = value &gt; 100 ? 100 : value;</code>
7	<code>        percent = percent &lt; 0 ? 0 : percent;</code>
8	<code>    }</code>
9	<code>    get</code>
10	<code>    {</code>
11	<code>        return percent;</code>
12	<code>    }</code>
13	<code>}</code>

Підтримуючі поля для властивостей використовують часто, але інколи значення властивості обчислюють на основі інших даних. Для таких обчислюваних властивостей підтримуючі поля взагалі не потрібні – їх значення формуються кодом.

## Властивості тільки для читання і тільки для запису

Один з методів доступу властивості (але не обидва нараз) при оголошенні можна не вказувати. Властивість з єдиним методом доступу має певну особливість:

- ▶ Властивість, яка має тільки метод `get`, є властивістю *тільки для читання* (*read-only*). Вона забезпечує отримання даних але не дозволяє задати їх.
- ▶ Властивість, яка має тільки метод `set`, є властивістю *тільки для запису* (*write-only*). Вона дозволяє записати дані, але не дасть їх отримати.

Хоча б один метод доступу повинен існувати. В іншому випадку виникне помилка компіляції.

У лістингу 3.20 приведено оголошення класу `CurrencyExchange`, який призначений для перетворення валют (рядки 1...12). Клас містить два поля: `SummUSD` (сюди записують суму в базовій валюті (доларах)) та `CourseUAH` (банківський курс гривні відносно базової валюти). Властивість тільки для читання `SummUAH` дозволяє отримати суму у гривнях. При читанні значення властивості відповідна сума розраховується у методі доступу `get` (рядок 9). Для коректної роботи перед читанням значення властивості `SummUAH` слід присвоїти значення полям `SummUSD` та `CourseUAH`.

Лістинг 3.20. Клас з властивістю тільки для читання

```
1 class CurrencyExchange
2 {
3     public decimal SummUSD;
4     public decimal CourseUAH;
5     public decimal SummUAH
6     {
7         get
8         {
9             return SummUSD * CourseUAH;
10        }
11    }
12 }
13
14 static void Main(string[] args)
15 {
16     CurrencyExchange ce = new CurrencyExchange();
17     ce.SummUSD = 10;
18     ce.CourseUAH = 25.322393M;
19     Console.WriteLine("USD = {0:0.000}, UAH = {1:0.000}",
20         ce.SummUSD, ce.SummUAH);
21 }
```

У методі Main показано використання описаного класу. Спочатку створюємо екземпляр класу, потім у поля SummUSD та CourseUAH записуємо значення (суму та курс). Далі (у рядках 19...20) читаємо значення властивості SummUAH (ця сума розраховується автоматично) об'єкта se, і виводимо її у вікно. Рис. 3.13 ілюструє роботу цієї програми.

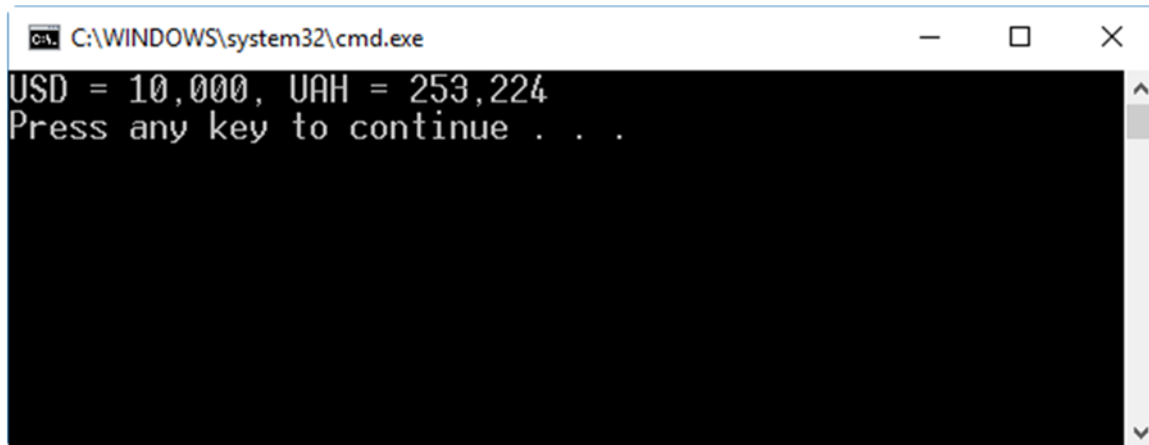


Рис. 3.13. Результат роботи програми з лістингу 3.20

### Властивості з автоматичною реалізацією

Для зберігання даних властивості підтримуючі поля використовують дуже часто. При цьому методи доступу нерідко просто транслюють значення у поле. Тому C# забезпечує *властивості з автоматичною реалізацією (auto-implemented properties)*, для яких автоматично створюється приховане підтримуюче поле та методи доступу, на основі заданого типу властивості.

При оголошенні такої властивості у тілі кожного метода доступу вказують порожню інструкцію (крапку з комою). Ніякого додаткового коду методи доступу не повинні містити. Такий метод `get` діятиме як просте читання з прихованого підтримуючого поля, а метод `set` – як запис у нього.

Приховане підтримуюче поле властивості невидиме і недоступне для програмного коду. Тому властивості тільки для читання та тільки для запису у таких полях не можуть бути реалізовані і не підтримуються компілятором.

Наступний код демонструє оголошення властивості з автоматичною реалізацією у класі:

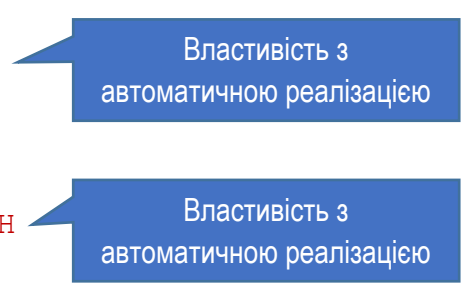
```
class TheClass
{
    public int TheValue { set; get; }
}
```

Порожня інструкція

Порожня інструкція

Властивості з автоматичною реалізацією забезпечують дуже зручний механізм для оголошення простих властивостей. Загалом при проектуванні класів властивостям варто надавати перевагу над полями (коли це виправдано). Зокрема, у класі `CurrencyExchange` з лістингу 3.20 поля доцільно замінити на властивості, як показано у лістингу 3.21. Властивості `SummUSD` та `CourseUAH` описано як властивості з автоматичною реалізацією. Вони не мають ні явного підтримуючого поля, ні коду для методів доступу.

Лістинг 3.21. Допрацьований клас <code>CurrencyExchange</code> : тільки властивості	
1	<code>class CurrencyExchange</code>
2	<code>{</code>
3	<code>    public decimal SummUSD</code>
4	<code>    {</code>
5	<code>        get; set;</code>
6	<code>    }</code>
7	<code>    public decimal CourseUAH</code>
8	<code>    {</code>
9	<code>        get; set;</code>
10	<code>    }</code>
11	<code>    public decimal SummUAH</code>
12	<code>    {</code>
13	<code>        get</code>
14	<code>        {</code>
15	<code>            return SummUSD * CourseUAH;</code>
16	<code>        }</code>
17	<code>    }</code>
18	<code>}</code>



### Модифікатори доступу для методів `set` та `get`

За замовчуванням обидва методи доступу мають однаковий рівень доступу, який визначений рівнем доступу властивості. Так, якщо властивість оголошена як `public`, то методи `set` та `get` також матимуть рівень `public`.

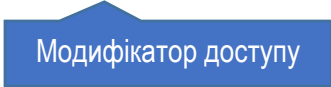
Але, при оголошенні властивості для методів доступу можна вказати власні модифікатори доступу. Наприклад, можна оголосити властивість з приватним методом `set` і публічним `get` (лістинг 3.22). Тоді записати дані у таку властивість можна буде тільки всередині самого класу, але читати дані з властивості зможуть всі. Цей підхід використовують доволі часто, оскільки він реалізує зручний механізм інкапсуляції даних.

Лістинг 3.22. Задання модифікатора доступу для метода set властивості

```

1 class Person
2 {
3     public int PersonCode { get; private set; }
4     public Person(int code)
5     {
6         PersonCode = code;
7     }
8 }

```



У лістингу 3.22 властивість `PersonCode` має саме таку реалізацію методів `set` та `get` (рядок 3). Значення для цієї властивості задає конструктор (рядки 4...7). Але з-за меж класу цього зробити неможливо.

Методу доступу властивості можна задавати модифікатор доступу тільки тоді, коли властивість має обидва методи – `set` і `get`. При цьому модифікатор можна задавати тільки для одного з них.

Модифікатор доступу для методу доступу повинен задавати строгіше обмеження, ніж модифікатор властивості. Тобто, для `public`-властивості можна задати `private`-метод `set` (чи `get`), але не навпаки.

Наступний порядок модифікаторів доступу відображує зростання обмежень: `public` > (`protected` чи `internal`) > `private`.

## Статичні елементи класу та константи

Крім елементів, які належать окремому екземплярові, клас може містити елементи (поля, методи тощо), які пов'язані з класом в цілому. Їх називають *статичними* елементами класу і позначають при оголошенні модифікатором `static`. Для роботи зі статичними елементами не потрібно створювати об'єкт – екземпляр класу. Вони існують навіть тоді, коли не створено жодного екземпляра.

### Статичні поля

Статичне поле для розміщення даних використовує ділянку пам'яті, яка спільна для всіх екземплярів класу. Таким чином, якщо один екземпляр змінює вміст цього поля, воно змінюється для всіх екземплярів. Якщо статичне поле при оголошенні ініціалізується, то вказане значення присвоюється йому до першого звертання.

У цьому прикладі оголошено клас, який містить одне поле екземпляра і одне статичне поле:

```
class MyClass
{
    int Field1;           // Поле екземпляра
    static int Field2;    // Статичне поле
}
```

Модифікатор

При звертанні до статичного поля, на відміну від поля екземпляра, вказують не назву екземпляра, а назву класу (екземпляр може навіть не існувати):

```
MyClass.Field2 = 12;
```

## Статичні функціональні елементи

Статичні функціональні елементи (зокрема, методи), як і статичні поля, не прив'язані до екземпляра класу. Їх можна викликати навіть тоді, коли екземпляр не існує. Відповідно, статичні функціональні елементи не можуть звертатися до елементів екземпляра, а тільки до інших статичних елементів класу.

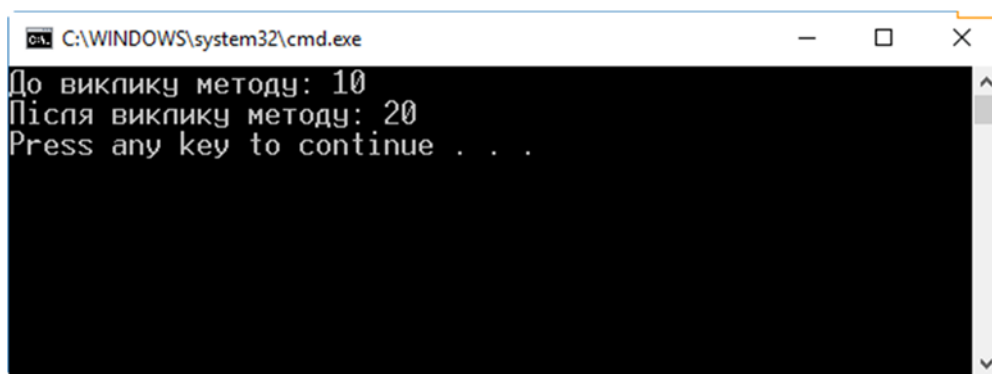
У лістингу 3.23 приведено програму, яка містить оголошення класу зі статичним полем та статичним методом, і продемонстровано роботу з ними. Клас `ClassX` оголошено у рядках 1...9. Він містить статичне поле `X` (рядок 3) і статичний метод `DoubleX` (рядки 5...8). Метод просто множить значення поля `X` на 2.

Лістинг 3.23. Клас зі статичними елементами

```
1 class ClassX
2 {
3     static public double X;
4     public double Y;
5     static public void DoubleX()
6     {
7         X *= 2;
8     }
9 }
10
11 static void Main(string[] args)
12 {
13     ClassX.X = 10;
14     Console.WriteLine("До виклику методу: {0}", ClassX.X);
15     ClassX.DoubleX();
16     Console.WriteLine("Після виклику методу: {0}", ClassX.X);
17 }
```

В методі Main спочатку присвоюємо статичному полю X значення 10 (при цьому звертаємось до нього через назву класу, а не через назву екземпляру). Далі виводимо поточне значення X на екран, викликаємо статичний метод DoubleX (рядок 15), і ще раз виводимо X. Зауважимо, що при звертанні до статичного метода вказуємо назву класу (ClassX), а не назву екземпляра (він не існує). Результат роботи цієї програми зображено на рис. 3.14.

Статичний метод DoubleX може звертатися тільки до статичних полів. Тому створити аналогічний статичний метод, який подвоюватиме значення поля Y, не можна – воно не є статичним.



```
C:\WINDOWS\system32\cmd.exe
До виклику методу: 10
Після виклику методу: 20
Press any key to continue . . .
```

Рис. 3.14. Результат роботи програми з лістингу 3.23

## Константи класу

Константи класу оголошують так само, як і локальні константи, але в оголошенні класу. Такі константи є елементами класу і до них можна звертатися через його назву. Ось приклад оголошення константи у класі:

```
class TheClass
{
    const int BasicNum = 100; // Оголошення константи типу int
}
```

Ключове слово      Ініціалізація

Тут в тілі класу оголошено константу з назвою BasicNum цілого типу зі значенням 100.

Значення для константи обчислюється під час компіляції. Тому для її ініціалізації можна вказати вираз, який може бути розрахований у цей час, наприклад:



```
class TheClass
{
    const int BasicNum = 100;
    const int BasicNum2 = BasicNum * 2; // Обчислюється на основі
}                                     // попереднього значення
```

Зауважимо, що, на відміну від C та C++, у C# неможливо оголосити глобальну константу. Кожна константа має бути частиною типу.

Константи класу особливі тим, що вони доступні як для всіх екземплярів класу, так і для статичних функціональних елементів, які не пов'язані з екземпляром і можуть викликатися тоді, коли жодного екземпляру не існує. У цьому константи класу схожі на статичні поля, але з ширшою зоною доступності. Але, на відміну від полів, константи не зберігаються у пам'яті, а просто підставляються компілятором у код.

Хоча константи у дії схожі на статичні поля, оголосити статичну константу не можна. Тому наступний код приведе до помилки компіляції:

```
static const int A = 50; // Помилка! Статичних констант немає
```

## Статичні конструктори

Конструктори також можуть бути статичними. Тоді як конструктори екземпляра ініціалізують поля кожного нового екземпляру, статичний конструктор ініціалізує статичні елементи рівня класу.

Статичні елементи класу ініціалізуються перед першим звертанням до будь-якого статичного елемента і перед створенням екземпляру класу в програмі.

Статичний конструктор оголошують так само, як конструктор екземпляра, але дописують спочатку ключове слово `static`. Клас може містити тільки один статичний конструктор, і він не повинен мати параметрів. Модифікаторів доступу для статичного конструктора не вказують.

Клас може мати одночасно і статичний конструктор, і конструктор екземпляра. Як і інші статичні методи, статичний конструктор не має доступу до елементів екземпляра.

Явно у програмі не можна викликати статичний конструктор. Він викликається автоматично, до створення першого екземпляра класу і до першого використання будь-якого статичного елемента.

## Статичні властивості

Властивість також можна оголосити статичною, використавши ключове слово `static`. Методи доступу статичної властивості, як і інші статичні методи, можуть звертатися виключно до інших статичних елементів класу. Елементи екземпляра для них недоступні. Звертатися до статичних властивостей можна тільки через назву класу, а не назву об'єкта.

## Додаткові особливості елементів класу

### Поля тільки для читання

Поле може виступати як "константа", значення якій присвоюється один раз під час виконання програми і після цього не змінюється. Таке поле оголошують з модифікатором `readonly`. Поле тільки для читання схоже на константу, але відрізняється від неї наступним:

- ▶ Константу слід ініціалізувати виключно при її оголошенні, а поле `readonly`, крім цього, можна ініціалізувати у конструкторі класу. Якщо поле є ще й статичним, то ініціалізацію слід робити у статичному конструкторі.
- ▶ Тоді як значення для константи має бути відомим на час компіляції, значення для поля `readonly` можна обчислювати під час виконання програми. Це дозволяє створювати поля з постійними, але наперед невідомими даними.

### Ключове слово `this`

У функціональних елементах класу (методах екземпляру, конструкторах, методах доступу до властивостей тощо) часто потрібно звертатися до елементів поточного екземпляра. Ключове слово `this` використовують для посилання на поточний екземпляр класу.

Так як статичні елементи класу не зв'язані з екземплярами (а з класом у цілому), ключове слово `this` у статичних функціональних елементах не можна використовувати.


Посилання на поточний екземпляр `this` використовують, щоб відрізнити елемент класу від інших даних (локальних змінних, елементів інших класів тощо). Також, це посилання можна передавати як параметр методам інших класів, якщо вони потребують посилання на даний об'єкт.

У лістингу 3.24 приведено оголошення класу `Triangle`. Він містить три поля: `SideA`, `SideB` та `SideC`.

```

1 class Triangle
2 {
3     public double SideA;
4     public double SideB;
5     public double SideC;
6
7     public Triangle(double SideA, double SideB, double SideC)
8     {
9         this.SideA = SideA;
10        this.SideB = SideB;
11        this.SideC = SideC;
12    }
13 }

```



Значення для цих полів ініціалізуються конструктором класу (рядки 7...12). При цьому назви трьох параметрів конструктора співпадають з назвами відповідних полів класу, для яких передаються дані. Щоб відрізнити поле від параметра з такою ж назвою, у конструкторі перед назвою поля вказано ключове слово `this` (рядки 9...11). Якщо його не вказати, то значення параметра `SideA` буде присвоєне не полю `SideA`, а цьому самому параметру. Таким чином, поля об'єкта залишаться не ініціалізованими.

### Часткові класи та часткові типи

Оголошення класу можна розбити на кілька частин. Такий клас називають *частковим* (*partial class*). Різні частини можуть бути розміщені в одному, або різних файлах. Але компілюються вони завжди в єдиний клас.

Частини класу описують елементи одного і того ж класу. Всі часткові оголошення класу позначають модифікатором `partial` перед ключовим словом `class`. У всьому іншому оголошення частини класу таке ж, як і оголошення звичайного класу.

Лістинг 3.25 містить приклад оголошення часткового класу. Перша частина (рядки 1...8) містить оголошення властивостей `PersonCode` та `Person`, а друга (рядки 12...15) – оголошення поля `Name`.

Під час компіляції з оголошених частин класу формується один цілісний клас. Його структура та зміст повністю відповідають тому випадку, коли б всі елементи класу були оголошені разом.

Лістинг 3.25. Оголошення часткового класу з двох частин

```
1 partial class Person // Перша частина класу
2 {
3     public int PersonCode { get; private set; }
4     public Person(int code)
5     {
6         PersonCode = code;
7     }
8 }
9
10 ... Модифікатор
11
12 partial class Person // Друга частина класу
13 {
14     public string Name;
15 }
```

Microsoft Visual Studio використовує часткові класи, коли формує стандартні шаблони застосунків. Так, при створенні нового проекту Windows Forms, який представляє стандартний віконний застосунок з графічним інтерфейсом користувача, створюється два часткових класи для кожної форми. Одна частина містить опис компонентів для форми. Її не редагують вручну, оскільки ця частина оголошення регенерується Visual Studio при внесенні змін у дизайнері форм. Друга частина містить частковий клас, у якому ми програмуємо власну поведінку застосунку. Це ж стосується і форм WPF, ASP.NET тощо.

Крім часткових класів, C# підтримує часткові структури та інтерфейси.

## Розділ 4. Використання класів

---

- ▶ Спадкування класів
- ▶ Використання успадкованих елементів
- ▶ Приховування елементів базового класу
- ▶ Посилання на базовий клас
- ▶ Віртуальні методи та їх заміщення
- ▶ Виконання конструкторів
- ▶ Модифікатори доступу класу
- ▶ Використання класів з інших збірок
- ▶ Модифікатори доступу елементів класу
- ▶ Абстрактні елементи та класи
- ▶ Запечатані класи
- ▶ Статичні класи



## Спадкування класів

Спадкування – один із трьох фундаментальних принципів об'єктно-орієнтованого програмування. Саме завдяки йому можливе створення ієрархічних груп класів [4]. Спадкування класів дозволяє оголосити новий клас, який містить весь функціонал іншого класу і розширює його. Вже існуючий клас, який називають *базовим класом*, стає основою для нового класу, який називають *похідним*. Похідний клас містить всі елементи базового класу, і крім цього, свої власні елементи.

Щоб оголосити похідний клас, при оголошенні після його назви через двокрапку вказують назву базового класу. В загальному випадку, крім базового класу, можна вказати інші типи (цей випадок розглянемо пізніше). Цю частину оголошення класу називають *специфікацією бази класу*.

Описуючи взаємовідносини між такими класами, говорять, що похідний клас є прямим *нащадком* вказаного базового класу. А базовий клас є його *предком*. Класи, пов'язані через механізм спадкування, формують *ієрархію* класів, яку часто зображують у вигляді дерева, з'єднуючи прямих предків і нащадків лініями.

Похідний клас містить елементи базового, і додатково – свої власні елементи. Тому кажуть, що похідний клас розширює функціонал базового класу. Похідний клас не може видалити ні одного успадкованого елемента, але може приховувати їх і оголошувати нові.

У цьому прикладі на основі існуючого класу `OldClass` оголошено новий клас із назвою `NewClass`:

```
class NewClass : OldClass
{
    ...
}
```

Базовий клас

Двокрапка

Специфікація бази класу

Під час створення об'єкта похідного класу, перед виконанням інструкцій його конструктора викликається конструктор базового класу. Він створює об'єкт базового класу, який стає складовою частиною об'єкта похідного класу. Його називають частиною об'єкта, представленою базовим класом.

Всі без винятку класи (і оголошені в бібліотеках `C#`, і користувацькі класи), навіть якщо у їх оголошенні не задано специфікації бази, є похідними від єдиного

базового класу – object. Клас object єдиний, який не є похідним від інших: він розташований на вершині ієрархії наслідування.

Класи, для яких не задано специфікації бази, неявно спадкують клас object. Опущення специфікації при оголошенні класу є скороченням синтаксису, так що два наступних оголошення є семантично еквівалентними:

<pre>class TheClass {     ... }</pre>		<pre>class TheClass : object {     ... }</pre>
---------------------------------------	--	--

У С# кожен клас може мати тільки один базовий клас. Це називають *одиничним спадкуванням*. Інші мови (наприклад, С++, Delphi) підтримують *множинне спадкування*, при якому специфікація бази класу може містити більше одного класу. Але у С# для підвищення надійності коду від цього відмовилися.

Не зважаючи на те, що кожен клас може мати тільки одного прямого предка, немає обмежень на кількість рівнів спадкування. Тобто, базовий клас може в свою чергу бути нащадком іншого класу, той – ще якогось, і так далі, аж до вершини ієрархії – класу object.

Отже, по суті всі класи є похідними. Але терміни *базовий клас* та *похідний клас* використовують для пари класів, безпосередньо пов'язаних спадкуванням. На рис. 4.1 показано приклад ієрархії класів. Стрілки показують напрям від базового класу до похідного.

```
class Class01
{ ... }

class Class02 : Class01
{ ... }

class Class03 : Class02
{ ... }
```

а)



б)

Рис. 4.1. Кілька пов'язаних через спадкування класів (а) та їх дерево ієрархії (б)

## Використання успадкованих елементів

До успадкованих елементів класу звертаються так, ніби вони оголошені у самому похідному класі (за винятком успадкованих конструкторів, але специфіку їх використання розглянемо далі). Розглянемо код лістингу 4.1, де як

приклад приведено оголошення двох класів – Rectangle (базового) та ColoredRectangle (похідного).

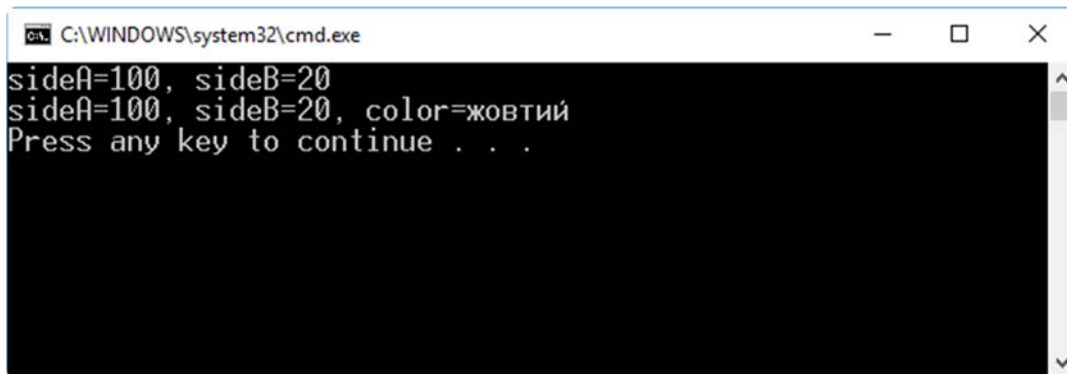
Лістинг 4.1. Оголошення похідного класу

```
1 class Rectangle
2 {
3     public double sideA, sideB;
4     public void PrintBasicInfo()
5     {
6         Console.WriteLine("sideA={0}, sideB={1}",
7             sideA, sideB);
8     }
9 }
10
11 class ColoredRectangle : Rectangle
12 {
13     public string color;
14     public void PrintExtendedInfo()
15     {
16         Console.WriteLine("sideA={0}, sideB={1}, color={2}",
17             sideA, sideB, color);
18     }
19 }
20
21 static void Main(string[] args)
22 {
23     ColoredRectangle colRect = new ColoredRectangle();
24     colRect.sideA = 100;
25     colRect.PrintBasicInfo();
26     colRect.PrintExtendedInfo();
27 }
```

Базовий клас

Базовий клас оголошено у рядках 1...9. Він містить два поля (sideA, sideB), та один метод PrintBasicInfo, який виводить значення полів у вікно. Похідний клас оголошено у рядках 11...19. Він має додаткове поле color та метод PrintExtendedInfo. У методі Main створюємо екземпляр похідного класу colRect і присвоюємо його полю sideA (з базового класу) значення 100. У наступних двох рядках викликаємо метод PrintBasicInfo базового класу та метод PrintExtendedInfo похідного класу. Перший метод виводить значення полів базового класу, а другий – значення всіх полів (і базового, і похідного класів). Таким чином, похідний клас має доступ до елементів обох класів, що видно і з результату роботи програми на рис. 4.2.





```
C:\WINDOWS\system32\cmd.exe
sideA=100, sideB=20
sideA=100, sideB=20, color=жовтий
Press any key to continue . . .
```

Рис. 4.2. Результат роботи програми з лістингу 4.1

## Приховування елементів базового класу

У похідному класі не можна видалити жодного успадкованого елемента. Але можна приховати елемент базового класу новим елементом з такою ж назвою. Коли клас має успадкований метод, який не підходить для виконання його специфічного завдання, ми можемо оголосити інший метод з такою ж назвою і реалізувати в ньому потрібну поведінку.

Щоб приховати елемент даних, слід оголосити новий елемент того ж типу і з такою ж назвою. Щоб приховати функціональний елемент класу (наприклад, метод), потрібно оголосити новий функціональний елемент з такою самою сигнатурою (сигнатура містить назву елемента та послідовність і типи параметрів). Статичні елементи класу також можна приховувати.

Оголошуючи елемент класу, який приховує успадкований елемент, використовують модифікатор `new`. Він дозволяє явно вказати, що відбувається навмисне приховування. Без цього модифікатора компіляція програми буде також успішною, але компілятор згенерує попередження про приховування успадкованого елемента.

Розглянемо лістинг 4.2. Він містить раніше розглянуті класи `Rectangle` та `ColoredRectangle` (див. лістинг 4.1). Базовий клас `Rectangle` залишився незмінним, а у похідному класі `ColoredRectangle` приховано поле `sideA` (рядок 13) та метод `PrintBasicInfo` (рядок 15). При їх оголошенні використано модифікатор `new`. Тепер кожен із класів містить метод з назвою `PrintBasicInfo`. Для базового класу він виводить на екран значення полів базового класу, а для похідного – значення полів похідного класу.

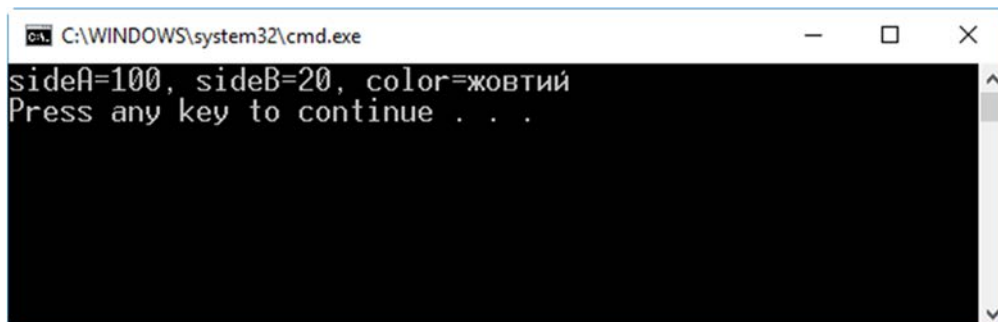
## Лістинг 4.2. Приховування елементів базового класу

```

1 class Rectangle
2 {
3     public double sideA = 10, sideB = 20;
4     public void PrintBasicInfo()
5     {
6         Console.WriteLine("sideA={0}, sideB={1}",
7             sideA, sideB);
8     }
9 }
10
11 class ColoredRectangle : Rectangle
12 {
13     public new double sideA;           // Приховування поля
14     public string color = "жовтий";
15     public new void PrintBasicInfo()  // Приховування методу
16     {
17         Console.WriteLine("sideA={0}, sideB={1}, color={2}",
18             sideA, sideB, color);
19     }
20 }
21
22 static void Main(string[] args)
23 {
24     ColoredRectangle colRect = new ColoredRectangle();
25     colRect.sideA = 100;
26     colRect.PrintBasicInfo();
27 }

```

Модифікатор new



```

C:\WINDOWS\system32\cmd.exe
sideA=100, sideB=20, color=жовтий
Press any key to continue . . .

```

Рис. 4.3. Результат роботи програми з лістингу 4.2

У рядку 25 "новому" полю sideA (з похідного класу) присвоюється значення 100. Далі викликається метод PrintBasicInfo (з похідного класу, оскільки змінна colRect має його тип), який виводить на екран значення полів. Зауважимо, що значення для поля sideA береться із похідного класу, а значення для поля sideB – з базового (рис. 4.3).

Під час приховування елемента базового класу він насправді зберігається. Тому об'єкт `colRect` з попереднього лістингу має доступ як до поля `sideA` свого класу, так і до поля `sideA` успадкованого поля. Це два різних поля. Те ж стосується і методів: об'єкт `colRect` може викликати метод `PrintBasicInfo` з обох класів.

Для доступу до прихованого елемента базового класу з коду похідного класу використовують ключове слово `base`, після якого через крапку вказують назву потрібного елемента базового класу.

Зокрема, звернутись до поля базового класу `sideA` з методу похідного класу можна так:

```
base.sideA = 300;
```

Ключове слово

Аналогічно можна викликати метод базового класу:

```
base.PrintBasicInfo();
```

Ключове слово

Змінимо у лістингу 4.2 код методу `PrintBasicInfo`, замінивши поля для виводу:

```
public new void PrintBasicInfo()
{
    Console.WriteLine("base.sideA={0}, sideA={1}",
        base.sideA, sideA);
}
```

Тепер виводитимуться значення обох полів: і базового, і похідного класів (рис. 4.4). Зауважимо, що ці значення різні. Поле базового класу містить значення 10, задане йому при ініціалізації (рядок 3 лістингу 4.2), а полю похідного класу значення 100 присвоюється у коді методу `Main` (рядок 25).

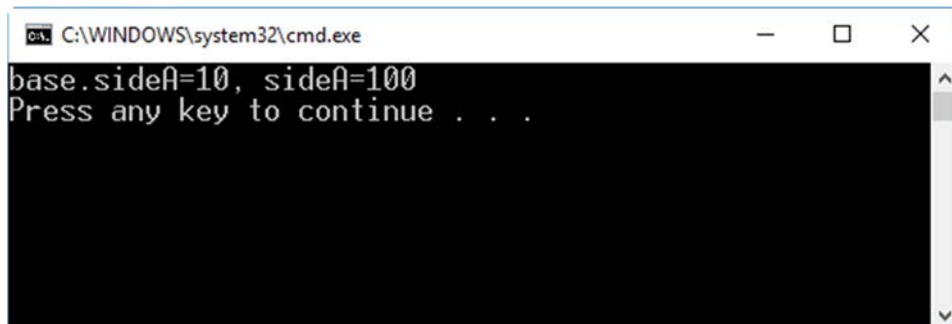


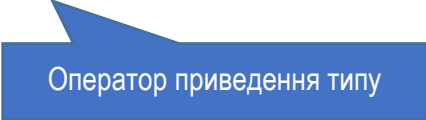
Рис. 4.4. Доступ до прихованого поля базового класу

## Посилання на базовий клас

Екземпляр похідного класу містить екземпляр базового класу та додаткові елементи свого класу. Посилання на екземпляр похідного класу вказує на цілий об'єкт, включаючи частину, отриману від базового класу. Тому, маючи посилання на похідний об'єкт, можна отримати посилання на включений у нього об'єкт базового класу. З цією метою використовують *приведення типу* посилання до типу базового класу за допомогою *оператора приведення типу*. Цей оператор складається із розміщеної в круглих дужках назви типу (класу), до якого слід привести дані.

Для отримання посилання на об'єкт базового класу перед посиланням розміщують оператор приведення типу (тобто оточену круглими дужками назву базового класу). Щоб отримати посилання на об'єкт базового класу, який входить до складу об'єкта `colRect` з лістингу 4.2, можна використати такий код:

```
Rectangle baseObj = (Rectangle)colRect;  
baseObj.sideA = 100;  
baseObj.PrintBasicInfo();
```



Оператор приведення типу

У першому рядку оголошено змінну базового класу `baseObj` і присвоєно їй посилання на об'єкт базового класу, який входить до складу екземпляру похідного класу `colRect`. У другому рядку, використовуючи отримане посилання, полю `sideA` базового класу (адже `baseObj` вказує на "базову" частину) присвоюється значення 100. Третій рядок містить виклик метода `PrintBasicInfo` базового класу. Зауважимо, що об'єкт `colRect` з лістингу 4.2 містить два методи `PrintBasicInfo` (і два поля `sideA`): один отриманий з базового класу, інший оголошено в класі самого об'єкта. Але, отримавши через приведення типу посилання на базову частку об'єкта, ми викликаємо елементи саме базового класу.

За допомогою посилання на частину об'єкта, отриману від базового класу, неможливо отримати доступ до іншої частини об'єкта: це посилання "бачить" тільки об'єкт базового класу.

Для приведення типу об'єкта одного класу до іншого, крім оператора приведення типу можна використовувати оператор `as`. Синтаксис його використання такий:

```
derivedObj as BaseClass
```

Тут `derivedObj` – змінна-посилання на об'єкт похідного класу, а `BaseClass` – назва базового класу. Вказаний вираз поверне посилання на частину об'єкта `derivedObj`, представлену класом `BaseClass`. При цьому клас `BaseClass` повинен бути одним з предків класу об'єкта `derivedObj` в ієрархії класів.

Нижче (у першому рядку) приведено приклад використання оператора `as` для отримання посилання на базову частину об'єкта:

```
Rectangle baseObj = colRect as Rectangle;  
Rectangle baseObj = (Rectangle)colRect;
```

Другий рядок виконує те ж саме за допомогою оператора приведення типу. Ці дві інструкції виконують однакові дії – отримують посилання на екземпляр базового класу. Але, якщо в об'єкті неможливо виділити частину, представлену вказаним базовим класом, то при використанні оператора приведення виникне виняткова ситуація. У той же час вираз на основі оператора `as` поверне значення `null`. Оператор `as`, на відміну від оператора приведення типу, можна використовувати тільки для перетворень, пов'язаних з посиланнями.

## Віртуальні методи та їх заміщення

Перед цим ми бачили, що посилаючись на об'єкт базового класу, успадкований похідним об'єктом, ми отримували звертання тільки до елементів базового класу. Так було у всіх методах, які ми розглядали у прикладах до цього. Але класи містять механізм, який розширює їх функціональність. *Віртуальні методи* дозволяють використовувати посилання на базовий клас для звертання до елементів похідних класів. При виклику віртуальних методів використовують не оголошений на час компіляції клас змінної, а фактичний клас об'єкта під час виконання.

Ми вже знаємо, що у кожному похідному об'єкті є базова частина, яка представлена його базовим класом. Якщо викликати віртуальний метод через базову частину об'єкта, то в класі, який відповідає фактичному типу об'єкта, підшукуватиметься відповідний заміщуючий метод. І, якщо він є, то буде виконано його, а не метод базового класу. У цьому полягає важлива особливість віртуальних методів, яку часто використовують при розробці ієрархії взаємопов'язаних класів. Таким чином об'єкт, представлений змінною одного класу, веде себе як об'єкт іншого класу.

Саме за допомогою віртуальних методів та їх заміщення забезпечується реалізація поліморфізму – одного з трьох головних принципів об'єктно-орієнтованого програмування. Поліморфізм забезпечує "багатоформенність" об'єкта, імітуючи зміну його "форми" (типу) залежно від умов виконання.

Щоб оголосити віртуальний та заміщуючий методи у базовому та похідному класах, потрібно забезпечити виконання таких умов:

- ▶ Метод похідного класу та метод базового класу повинні мати однакову сигнатуру та тип.

- ▶ Метод базового класу слід позначити як `virtual` (віртуальний метод).
- ▶ Метод похідного класу потрібно позначити як `override` (він заміщує віртуальний метод).

Наступний приклад демонструє оголошення віртуального методу у базовому класі та його заміщення в похідному класі за допомогою модифікаторів `virtual` та `override`:

```
class TheBaseClass // Базовий клас
{
    virtual public void Print() // Віртуальний метод
    ...
}

class TheDerivedClass : TheBaseClass // Похідний клас
{
    override public void Print() // Заміщуючий метод
    ...
}
```

Ключове слово `virtual`

Ключове слово `override`

Розглянемо приклад, який демонструє поведінку віртуального методу при використанні різних посилань на об'єкт (лістинг 4.3). Базовий клас `ClassA` оголошено у рядках 1...7. Він містить один віртуальний метод `PrintLine`, який виводить у консольне вікно фразу, що пояснює, який саме метод викликано. Метод оголошено з модифікатором `virtual` (рядок 3) – саме це робить його віртуальним. Похідний клас `ClassB` оголошено у рядках 9...15. Базовим класом для нього є `ClassA` (рядок 9).

Похідний клас також має один метод `PrintLine`, який заміщує віртуальний метод базового класу з такою ж назвою. Щоб вказати, що реалізовано заміщення, використано модифікатор `override` (рядок 11). Заміщуючий метод виводить у вікно фразу, яка інформує, що викликано саме його.

У методі `Main` реалізовано чотири випадки виклику віртуального методу (вони позначені відповідними коментарями). Розглянемо кожен з них детальніше.

1. Виклик віртуального методу об'єкта базового класу. У рядку 19 оголошено змінну базового класу `A` та створено екземпляр цього класу. У рядку 21 викликається метод `PrintLine`. При цьому очікувано (як і в усіх попередніх прикладах) спрацьовує метод базового класу (рис. 4.5, перший рядок), оскільки змінна `A` представляє об'єкт базового класу. Якщо спробувати звернутися через змінну `A` до методу похідного класу, виконавши приведення типу об'єкта `A` до похідного класу (закоментований рядок 22), то під час виконання виникне помилка "Object reference not set to an instance of an object". Це зрозуміло:

об'єкт А не має ніяких відомостей про похідний клас і не може звертатися до його елементів.

Лістинг 4.3. Демонстрація роботи віртуального методу

```
1 class ClassA // Базовий клас
2 {
3     public virtual void PrintLine()
4     {
5         Console.WriteLine("Метод базового класу");
6     }
7 }
8
9 class ClassB : ClassA // Похідний клас
10 {
11     public override void PrintLine()
12     {
13         Console.WriteLine("Метод похідного класу");
14     }
15 }
16
17 static void Main(string[] args)
18 {
19     // 1)
20     ClassA A = new ClassA();
21     Console.Write("Об'єкт базового класу -> ");
22     A.PrintLine();
23     //(A as ClassB).PrintLine(); // !!! Помилка !!!
24
25     // 2)
26     ClassB B = new ClassB();
27     Console.Write("Об'єкт похідного класу -> ");
28     B.PrintLine();
29
30     Console.WriteLine("-----");
31     // 3)
32     ClassA AinB = (ClassA)B;
33     Console.Write("Базова частка в об'єкті " +
34         "похідного класу -> ");
35     AinB.PrintLine();
36
37     // 4)
38     ClassA BfromA = new ClassB();
39     Console.Write("Об'єкт похідного класу, " +
40         "створений через змінну базового -> ");
41     BfromA.PrintLine();
42 }
```

```
C:\WINDOWS\system32\cmd.exe
Об'єкт базового класу -> Метод базового класу
Об'єкт похідного класу -> Метод похідного класу
-----
Базова частка в об'єкті похідного класу -> Метод похідного класу
Об'єкт похідного класу, створений через змінну базового -> Метод похідного класу
Press any key to continue . . .
```

Рис. 4.5. Результат роботи програми з лістингу 4.3. Демонстрація роботи віртуального та заміщуючого методів

2. Виклик заміщуючого методу в об'єкті похідного класу. У рядку 25 оголошено змінну `V` похідного класу та створено екземпляр цього класу. Далі викликається метод `PrintLine` (рядок 27). В даному випадку спрацює метод похідного класу (рис. 4.5, другий рядок). Це також очікувано: об'єкт похідного класу викликає свій власний метод.
3. Виклик віртуального методу базової частки об'єкта похідного класу. На відміну від двох попередніх випадків, коли віртуальний метод працював аналогічно до звичайного (не віртуального), випадки 3 і 4 демонструють особливості роботи віртуальних методів. Отримаємо базову частку `AinB` об'єкта похідного класу, створеного при розгляді попереднього пункту (рядок 31), і викличемо її метод `PrintLine` (рядок 34). Для звичайних методів це привело б до виклику методу базового класу. Але, оскільки метод `PrintLine` базової частки об'єкта є віртуальним, а сам об'єкт належить похідному класові і містить заміщуючий метод, то виконається метод похідного класу, а не базового (рис. 4.5, перший рядок після горизонтального розділювача). Якщо ж з оголошень методів забрати модифікатори `virtual` та `override`, перетворивши ці методи з віртуальних у звичайні, то виклик метода `PrintLine` у рядку 34 приведе до спрацювання методу базового класу, адже `AinB` є об'єктом базового типу.
4. Об'єкт похідного класу, створений через змінну базового. Цей випадок по суті не відрізняється від попереднього, але демонструє елегантніший (і загальноприйнятий) спосіб реалізації поліморфізму. У рядку 37 оголошено змінну **базового** класу `VfromA` (зліва від оператора `"="`), створено екземпляр **похідного** класу (справа від оператора `"="`), і присвоєно оголошеній змінній посилання на базову частину новоствореного похідного об'єкта. Якщо тепер викликати метод `PrintLine` (рядок 40), то спрацює, як і в попередньому випадку, метод похідного класу (рис. 4.5, другий рядок після горизонтального розділювача), не зважаючи на те, що і змінна `VfromA`, і об'єкт, який вона безпосередньо представляє, мають базовий клас.



Оголошуючи віртуальні методи та заміщуючи їх, слід пам'ятати, що заміщуваний та заміщуючий методи повинні мати однакові модифікатори доступу. Якщо, наприклад, віртуальний метод є приватним, то заміщуючий також повинен бути приватним.

Не можна заміщувати статичний метод, або не віртуальний метод (оголошений без модифікатора `virtual`).

Крім методів, у класі можна заміщувати також властивості, події та індексатори.

## Заміщення заміщуючих методів

Методи можна заміщувати на будь-якому рівні ієрархії класів. Тобто, заміщуючий метод (позначений модифікатором `override`) може бути заміщений іншим методом в іншому похідному класі. Його також позначають модифікатором `override`. Якщо викликається віртуальний метод, то серед ієрархії класів завжди підшуковується його найновіша для класу об'єкта заміщуюча версія. Коли в одному з похідних класів є метод з такою ж сигнатурою, як і віртуальний метод базового класу, але не позначений модифікатором `override`, то реалізується не механізм заміщення, а механізм приховування, розглянутий раніше.

Розглянемо приклад у лістингу 4.4. Тут оголошено чотири класи: `ClassA`, `ClassB`, `ClassC` і `ClassD`. Базовим для кожного з них (крім першого) є попередній клас у списку. Всі вони мають метод `PrintLine`, який виводить на екран повідомлення, з якого він класу. В першому класі метод `PrintLine` оголошено віртуальним (`virtual`), у всіх наступних – заміщуючим (`override`).

Лістинг 4.4. Заміщення методів

```
1 class ClassA
2 {
3     public virtual void PrintLine()
4     { Console.WriteLine("Метод класу A"); }
5 }
6
7 class ClassB : ClassA
8 {
9     public override void PrintLine()
10    { Console.WriteLine("Метод класу B"); }
11 }
12
13 class ClassC : ClassB
14 {
```

```

15     public override void PrintLine()
16     { Console.WriteLine("Метод класу C"); }
17 }
18
19 class ClassD : ClassC
20 {
21     public override void PrintLine()
22     { Console.WriteLine("Метод класу D"); }
23 }
24
25 static void Main(string[] args)
26 {
27     ClassA ab = new ClassB();
28     ab.PrintLine();
29
30     ClassA ac = new ClassC();
31     ac.PrintLine();
32
33     ClassB bc = new ClassC();
34     bc.PrintLine();
35 }

```

```

C:\WINDOWS\system32\cmd.exe
Метод класу B
Метод класу C
Метод класу C
Press any key to continue . . .

```

Рис. 4.6. Результат роботи програми з лістингу 4.4. Демонстрація заміщення методів у похідних класах

В методі Main у рядку 27 створюємо екземпляр класу B і отримуємо посилання на його базову частку класу A, з якої викликаємо віртуальний метод. Це приведе до виклику методу з класу B (рис. 4.6), оскільки він для екземпляра класу B є найновішою заміщуючою версією методу.

У рядку 30 створюємо екземпляр класу C і отримуємо посилання на його базову частку класу A, з якої знову викликаємо віртуальний метод. Тепер буде викликано метод з класу C, оскільки він для екземпляра класу C є найновішою заміщуючою версією методу.

В рядку 33 створюємо екземпляр класу C отримуємо посилання на його базову частку класу B, і викликаємо віртуальний метод. Це знову приведе до

виклику методу з класу С, як і в попередньому випадку. Хоча тип базової частки для одного і того ж об'єкта інший, найновіша заміщуюча версія методу та ж.

## Заміщення властивостей

Властивості заміщують так само, як і методи. У базовому класі властивість позначають як віртуальну модифікатором `virtual`, а в похідному – як заміщуючу модифікатором `override`. Приклад заміщення віртуальної властивості приведено в лістингу 4.5. Принцип дії віртуальних властивостей такий самий, як і для віртуальних методів: підшуковується найновіша заміщуюча версія для класу екземпляра. Результат виконання приведеної програми приведено на рис. 4.7.

В обох випадках (і для об'єкта похідного класу, і для його базової частки) повертається значення властивості з похідного класу.

Лістинг 4.5. Заміщення властивостей

```
1 class ClassA
2 {
3     private int _field1 = 10;
4     virtual public int TheProperty
5     {
6         get { return _field1; }
7     }
8 }
9
10 class ClassB : ClassA
11 {
12     private int _field2 = 20;
13     override public int TheProperty
14     {
15         get { return _field2; }
16     }
17 }
18
19 static void Main(string[] args)
20 {
21     ClassB b = new ClassB();
22     ClassA a = b as ClassA;
23     Console.WriteLine(b.TheProperty);
24     Console.WriteLine(a.TheProperty);
25 }
```

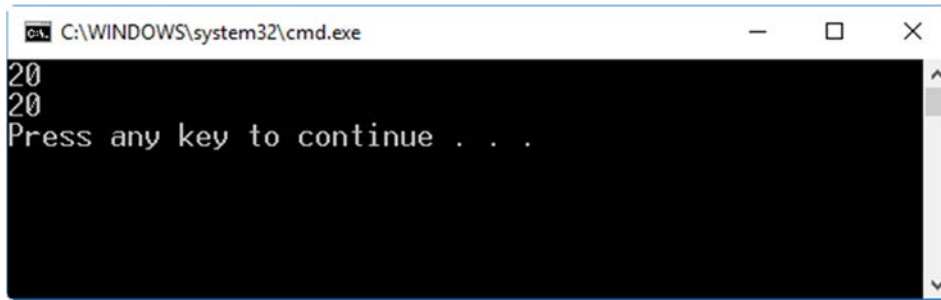


Рис. 4.7. Результат роботи програми з лістингу 4.5. Демонстрація заміщення властивостей у похідних класах

## Виконання конструкторів

Коли створюється екземпляр похідного класу, то перед виконанням його конструктора викликається конструктор базового класу. Він створює об'єкт базового класу, який стає складовою частиною об'єкта похідного класу. Якщо в ієрархії спадкування є більше двох класів, то виконуються конструктори всіх попередніх класів, починаючи з найнижчого рівня. Таким чином, результуючий об'єкт, подібно до матрьошки, міститиме у собі об'єкти всіх попередніх успадкованих базових класів.

При цьому за замовчуванням використовується конструктор без параметрів. Але конструктори можуть бути перевантаженими, або базовий клас може мати їх кілька. Щоб явно вказати, який саме конструктор слід використовувати для створення екземпляра базового класу, використовують ініціалізатор конструктора на основі ключового слова `base`.

Потрібний конструктор базового класу вказують так: після заголовку конструктора похідного класу ставлять двокрапку, далі розміщують ключове слово `base` і перелік параметрів для конструктора базового класу в дужках:

```
public TheDerivedClass(int j, string s) : base( s, j )
{
    ...
}
```

Ключове слово

Ініціалізатор конструктора

У даному випадку ініціалізатор вказує, що при виклику конструктора `TheDerivedClass` похідного класу для конструювання його базової частини слід викликати конструктор базового класу, який має два параметри, перший з яких є рядкового типу, а другий – цілого. Самі параметри (та інформація про їх тип) беруться з переліку параметрів конструктора похідного класу.

Якщо для конструктора не вказано ініціалізатора, то для ініціалізації частини об'єкта, представленої базовим класом, використовуватиметься конструктор базового класу без параметрів. Він повинен існувати, інакше виникне помилка компіляції.

Ще один вид ініціалізатора для конструктора вказує не конструктор базового класу, а конструктор цього ж класу, який має виконуватися перед виконанням даного конструктора. Такий ініціалізатор має структуру, аналогічну до попередньо розглянутого, але замість ключового слова `base` використовують ключове слово `this`:

```
public TheClass(int i) : this( i, 0 )
{
    ...
}
```

Ключове слово

Ініціалізатор конструктора

Даний запис означає, що при виклику однопараметричного конструктора спочатку має виконатися двопараметричний конструктор цього ж класу, в якого обидва параметри – цілі числа. Для першого параметра передається значення параметра `i` однопараметричного конструктора, а для другого параметра – значення `0`.

Така ініціалізація конструктора може бути корисна, якщо при проектуванні класів виникає необхідність у кількох конструкторах, кожен з яких під час ініціалізації нового об'єкта має виконати якісь спільні для всіх дії. Такі спільні інструкції доцільно виділити в окремий конструктор, щоб не повторювати один і той же код. Тоді цей спільний для всіх конструктор слід вказати в ініціалізаторі інших конструкторів.

## Модифікатори доступу класу

Класи можуть використовуватися іншими класами системи .NET Framework. Щоб вказати рівень доступності класу, його оголошення доповнюють модифікатором доступу. Існує два рівні доступності класів: загальний (`public`) та внутрішній (`internal`):

- Клас, позначений як `public`, буде доступний з коду будь-якої збірки у системі. Якщо потрібно, щоб клас був видимий іншим збіркам, при його оголошенні слід вказати модифікатор `public`:

```
public class TheClass { ... }
```

Модифікатор доступу

- ▶ Клас, позначений як `internal`, може використовуватися виключно класами збірки, у якій він оголошений. Цей рівень доступності використовується за замовчуванням. Тому, якщо при оголошенні класу явно не задано модифікатора доступу, то інші збірки його не бачитимуть. Але можна також явно вказати, що клас буде внутрішнім:

Модифікатор доступу

```
internal class TheClass { ... }
```

## Використання класів з інших збірок

Класи з інших збірок можна використовувати так, ніби вони оголошені в поточній збірці. Для цього потрібно забезпечити виконання таких умов:

- ▶ Клас повинен мати загальний рівень доступності (позначений як `public`).
- ▶ У проект Visual Studio потрібно додати посилання на збірку, яка містить клас. Це можна зробити у розділі References вікна Solution Explorer. Слід вибрати команду Add Reference... з контекстного меню, викликаного на вузлі References, далі натиснути кнопку Browse... і вибрати потрібну збірку. Всі її типи з загальним рівнем доступності будуть видимі в поточному проекті.

Щоб було зручніше використовувати класи та інші типи зі збірки, не вказуючи їх повні назви, на початку файлу з текстом програми розміщують директиву `using` та вказують простір імен під'єднаної збірки. Використання класів з під'єднаної збірки нічим не відрізняється від використання власних класів.

Зауважимо, що додавання посилання на іншу збірку та використання директиви `using` – різні речі. Додане посилання показує, де (у якому файлі) компілятор має шукати типи, а директива `using` дозволяє посилатися на типи за короткими назвами.

Збіркою, з якої можна використовувати клас, може бути як динамічна бібліотека (`dynamic-link library`, `dll`) з розширенням `.dll`, так і виконавчий файл (з розширенням `.exe`).

## Модифікатори доступу елементів класу

Кожен елемент класу може мати свій власний модифікатор доступу, який задаватиме рівень його видимості в системі. Ми вже розглядали два рівні: `public` (надає повний доступ до елемента) та `private` (робить елемент доступним тільки в межах класу, в якому він оголошений). За замовчуванням, якщо не вказати ніякого модифікатора доступу, використовується приватний рівень.

Для елементів класу можна задати такі модифікатори доступу:

- ▶ `public`
- ▶ `private`
- ▶ `protected`
- ▶ `internal`
- ▶ `protected internal`

Щоб вказати потрібний рівень доступності елемента класу, при його оголошенні вказують відповідний модифікатор, як вже було розглянуто на прикладі модифікаторів для загального та приватного доступу.

Припустимо, у нас є клас `A`. Тоді інший клас `B` може мати (чи не мати) доступ до елементів класу `A`, залежно від таких умов:

- ▶ Чи клас `B` похідний від класу `A`, чи ні.
- ▶ Чи клас `B` оголошено у тій же збірці, що й `A`, чи в іншій збірці.

Розглянемо вплив кожного модифікатора доступу у всіх комбінаціях вказаних умов.

### Модифікатор `public`

Цей рівень не має обмежень. Всі класи всередині збірки та за її межами мають доступ до такого елемента. Це ілюструє схема на рис. 4.8.

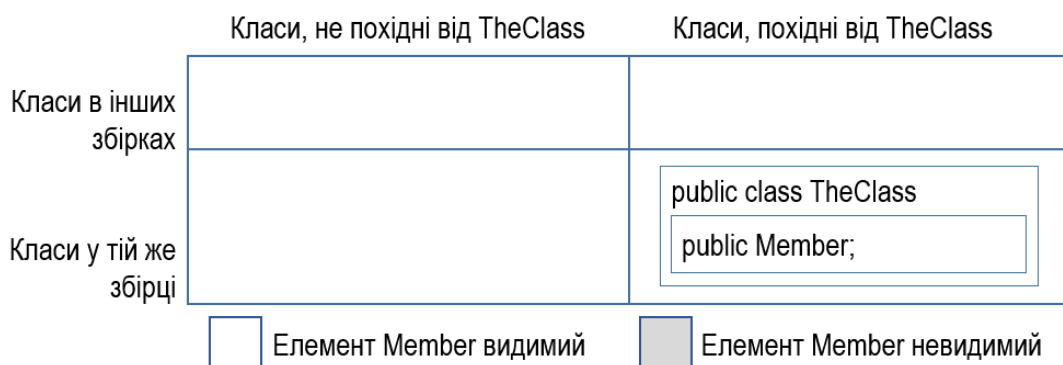


Рис. 4.8. Доступність елементів з модифікатором `public`

## Модифікатор private

Цей рівень накладає найбільше обмежень. Приватний елемент видимий виключно у своєму класі. Він не доступний навіть у похідному класі тієї ж збірки. Область доступності елемента класу з модифікатором private ілюструє рис. 4.9.

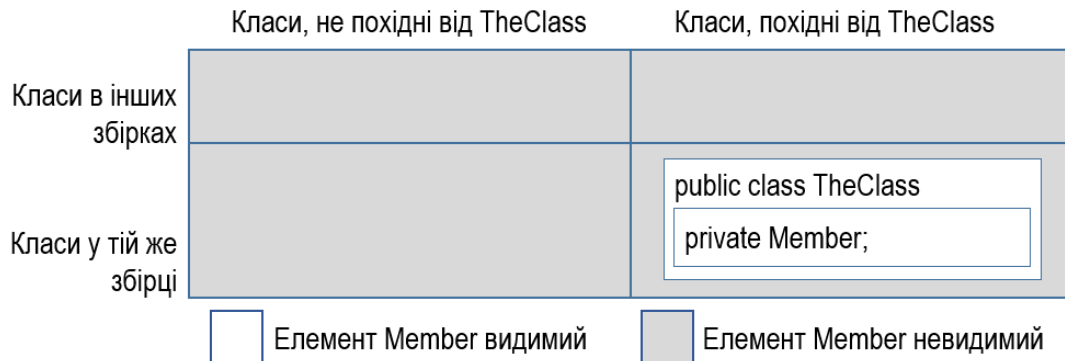


Рис. 4.9. Доступність елементів з модифікатором private

## Модифікатор protected

Цей рівень робить елемент доступним у всіх похідних класах. Навіть похідні класи з інших збірок також мають доступ до такого елемента (рис. 4.10).

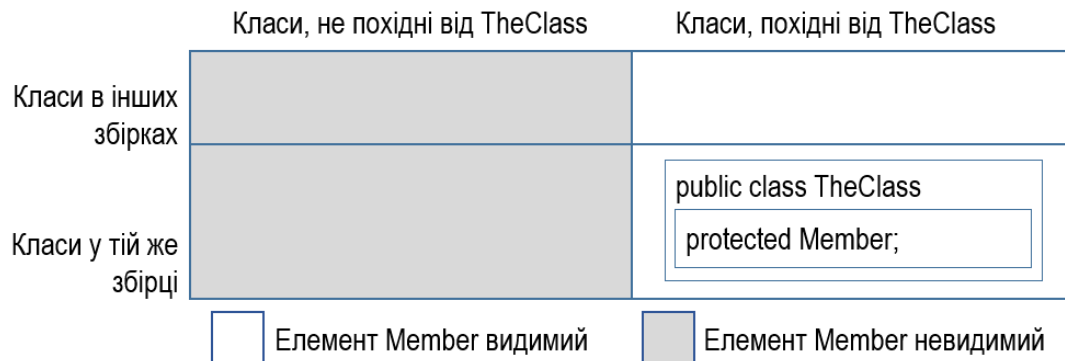


Рис. 4.10. Доступність елементів з модифікатором protected

## Модифікатор internal

Елементи, позначені як внутрішні (internal), видимі для всіх класів збірки. Але класи інших збірок доступу до них не мають. Навіть похідні класи в інших збірках не бачитимуть такого елемента (рис. 4.11).



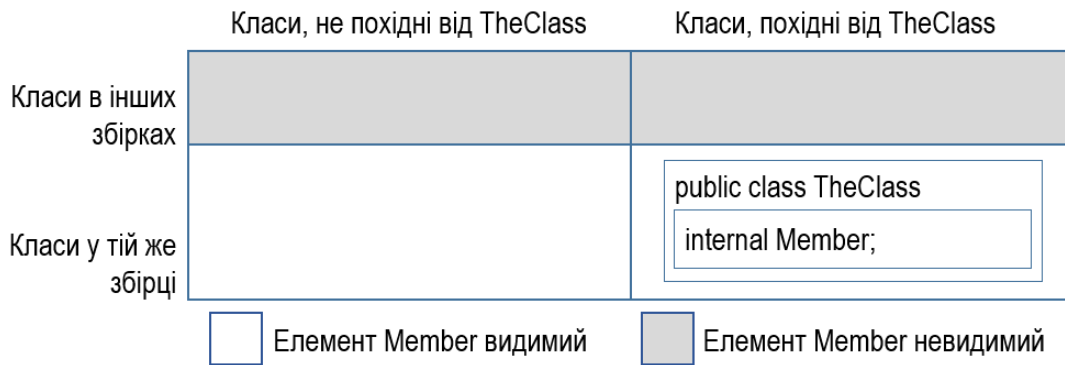


Рис. 4.11. Доступність елементів з модифікатором internal

### Модифікатор protected internal

Елементи, позначені як protected internal, видимі для всіх похідних класів та всіх класів збірки. Область видимості такого елемента є об'єднанням областей видимості, заданих модифікаторами protected та internal (рис. 4.12).

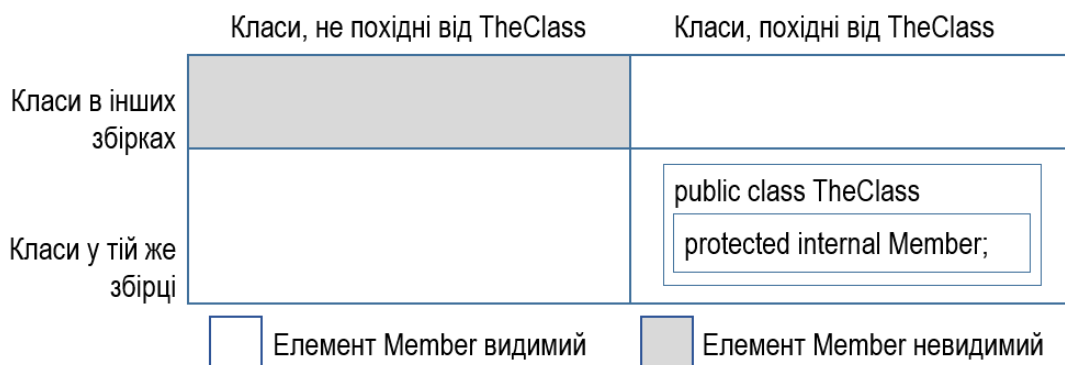


Рис. 4.12. Доступність елементів з модифікаторами protected internal

### Підсумки

У таблиці 4.1 зведено інформацію про призначення модифікаторів доступу елементів типу. Рівні доступу в таблиці приведено в порядку зменшення обмежень: від найобмеженішого private до найвільнішого public.

Таблиця №4.1. Модифікатори доступу елементів класу

Модифікатор	Опис доступності елемента класу
private	Доступний тільки у класі
internal	Доступний для всіх класів збірки
protected	Доступний для всіх похідних класів
protected internal	Доступний для всіх похідних класів та всіх класів збірки
public	Доступний для всіх

## Абстрактні елементи та класи

### Абстрактні класи

*Абстрактні класи* – це класи, призначені виключно для спадкування їх іншими класами. Створити екземпляр такого класу неможливо. В абстрактному класі описують (але не реалізують) найзагальніші характеристики об'єкта, які повинні бути уточнені шляхом конкретної їх реалізації у похідному класі.

Абстрактний клас оголошують з модифікатором `abstract`:

Ключове слово `abstract`

```
abstract class TheClass
{
    ...
}
```

Абстрактний клас може містити звичайні та абстрактні елементи. Він може бути похідним від іншого абстрактного класу. У класі, похідному від абстрактного, слід реалізувати всі успадковані абстрактні елементи, позначивши їх ключовим словом `override` (якщо тільки клас сам не є абстрактним).

### Абстрактні елементи

*Абстрактний елемент* класу – це елемент, призначений для заміщення у похідному класі. Абстрактними можуть бути методи та інші функціональні елементи (властивості, події, індексатори). Елементи даних класу не можуть бути абстрактними.

Абстрактний елемент позначають модифікатором `abstract`. Він не повинен мати реалізації: його код представляють однією порожньою інструкцією (крапкою з комою):

Ключове слово `abstract`

Порожня інструкція `;`

```
abstract public void TheMethod();
abstract public int TheProperty
{
    get;
    set;
}
```

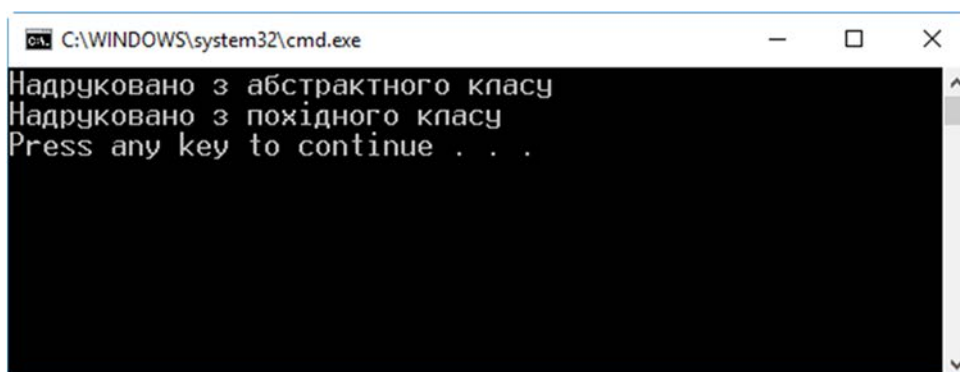
Порожня інструкція `;`

Абстрактні елементи класу можна оголошувати тільки в абстрактному класі. Хоча вони і мають бути заміщені в похідному класі з використанням директиви `override`, але при їх оголошенні не можна використовувати

модифікатор `virtual`. Віртуальні елементи, на відміну від абстрактних, повинні мати код реалізації. У похідному класі віртуальні елементи можуть бути заміщеними, а абстрактні – повинні бути заміщеними.

Лістинг 4.6. Абстрактний клас з абстрактним методом

```
1 abstract class TheAbstractClass // Абстрактний клас
2 {
3     public void PrintIdentify()
4     {
5         Console.WriteLine("Надруковано з абстрактного класу");
6     }
7     abstract public void AbstractMethod(); // Абстрактний метод
8 }
9
10 class TheClass : TheAbstractClass
11 {
12     public override void AbstractMethod()
13     {
14         Console.WriteLine("Надруковано з похідного класу");
15     }
16 }
17
18 static void Main(string[] args)
19 {
20     TheClass tc = new TheClass();
21     tc.PrintIdentify();
22     tc.AbstractMethod();
23 }
```



```
C:\WINDOWS\system32\cmd.exe
Надруковано з абстрактного класу
Надруковано з похідного класу
Press any key to continue . . .
```

Рис. 4.13. Результат виконання програми з лістингу 4.6

У лістингу 4.6 приведено приклад, який містить оголошення абстрактного класу `TheAbstractClass` (рядки 1...8). Він має два методи: звичайний метод `PrintIdentify` (рядки 3...6) та абстрактний метод `AbstractMethod` (рядок 7). Далі

оголошено похідний клас (рядки 10...16), в якому заміщено та реалізовано абстрактний метод (рядки 12...15).

В методі Main створюється екземпляр класу TheClass та викликаються два його методи: один успадкований з абстрактного базового класу, а другий – з похідного класу, реалізований для заміщення абстрактного. При виконанні ця програма виведе у консольне вікно дві фрази, які позначають виконання обох методів (рис. 4.13).

## Запечатані класи

*Запечатані класи* забороняють успадковувати їх. Вони є протилежністю до абстрактних. Якщо з абстрактного класу неможливо створити екземпляр, і їх перед використанням обов'язково слід успадкувати, то запечатані класи призначені винятково для створення екземплярів, їх неможливо успадкувати. Спроба використати запечатаний клас в ролі базового для іншого класу спричинить помилку компіляції.

Запечатаний клас оголошують з модифікатором `sealed`:

Ключове слово `sealed`

```
sealed class TheClass
{
    ...
}
```

## Статичні класи

Статичним називають клас, у якого всі елементи статичні. Такі класи використовують для групування даних та функцій, які не зв'язані з екземпляром. Наприклад, статичний клас доречно використати для проектування математичної бібліотеки, яка містить набір математичних значень та функцій.

Статичний клас при оголошенні позначають модифікатором `static`. Всі його елементи також слід оголосити статичними. Такий клас може мати статичний конструктор, але не може мати жодного конструктора екземпляра, оскільки створити екземпляр такого класу неможливо. Статичний клас за замовчуванням запечатаний. Його не можуть спадкувати інші класи. До елементів статичного класу можна звертатися через його назву.

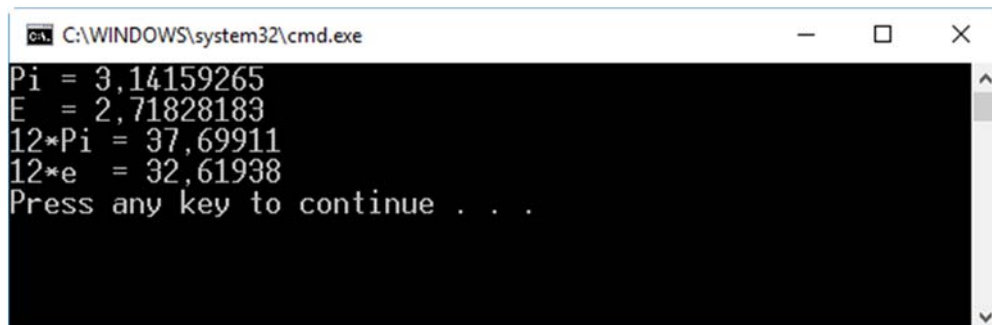
У лістингу 4.7 приведено приклад оголошення та використання статичного класу `IntellectualMath`, який містить кілька методів для математичних операцій. У класі оголошено два статичних поля типу `double` (рядки 3...4): одне з них

представляє число  $\pi$ , а інше – число Ейлера. Крім цього, клас містить два статичних методи. Перший з них, метод XPi (рядки 6...9), повертає результат множення числа  $\pi$  на заданий аргумент, а другий метод (XE) робить те саме з числом Ейлера.

В методі Main продемонстровано звертання до всіх чотирьох статичних елементів класу IntellectualMath: значення полів та результати виконання методів виводяться у консольне вікно (рис. 4.14).

Лістинг 4.7. Приклад статичного класу

```
1 static class IntellectualMath
2 {
3     public static double Pi = 3.14159265;
4     public static double E = 2.71828183;
5
6     public static double XPi(double x)
7     {
8         return x * Pi;
9     }
10    public static double XE(double x)
11    {
12        return x * E;
13    }
14 }
15
16 static void Main(string[] args)
17 {
18     Console.WriteLine("Pi = {0}", IntellectualMath.Pi);
19     Console.WriteLine("E = {0}", IntellectualMath.E);
20     Console.WriteLine("12*Pi = {0:0.00000}",
21         IntellectualMath.XPi(12));
22     Console.WriteLine("12*e = {0:0.00000}",
23         IntellectualMath.XE(12));
24 }
```



```
C:\WINDOWS\system32\cmd.exe
Pi = 3,14159265
E = 2,71828183
12*Pi = 37,69911
12*e = 32,61938
Press any key to continue . . .
```

Рис. 4.14. Результат виконання програми з лістингу 4.7

## Розділ 5. Виняткові ситуації

---

- ▶ Виняткові ситуації
- ▶ Класи виняткових ситуацій
- ▶ Обробка виняткових ситуацій
- ▶ Секція catch
- ▶ Секція finally
- ▶ Вкладені блоки try
- ▶ Генерування винятків
- ▶ Створення власних винятків



## Виняткові ситуації

Помилки, які виникають при розробці та експлуатації програм, можуть бути наступних видів: синтаксичні, логічні та динамічні.

Синтаксичні помилки виникають при порушеннях синтаксису мови програмування. Вони виявляються на етапі компіляції програми самим компілятором і найлегше виправляються. Слід зауважити, що відсутність синтаксичних помилок не гарантує коректної роботи програми: помилковий алгоритм можна реалізувати синтаксично правильно.

Логічні помилки є наслідком реалізації неправильного алгоритму і проявляються при виконанні програми. Наявність логічних помилок може не приводити до системних збоїв у роботі програми, але вона видаватиме невірні результати. Ці помилки не виявляються в автоматизованому режимі, так як можуть бути знайдені лише шляхом аналізу конкретного реалізованого алгоритму.

Динамічні помилки виникають при виконанні програми та є наслідком неправильної організації роботи елементів програми чи операційної системи. Динамічні помилки також називають помилками часу виконання (*runtime error*). Прикладом такої помилки може бути ділення на нуль:

```
int x = 3, y = 0;  
x = x / y;
```

Цей код скомпілюється успішно, але якщо під час виконання значення у дорівнюватиме 0, то виникне помилка часу виконання "Attempted to divide by zero" (рис. 5.1).

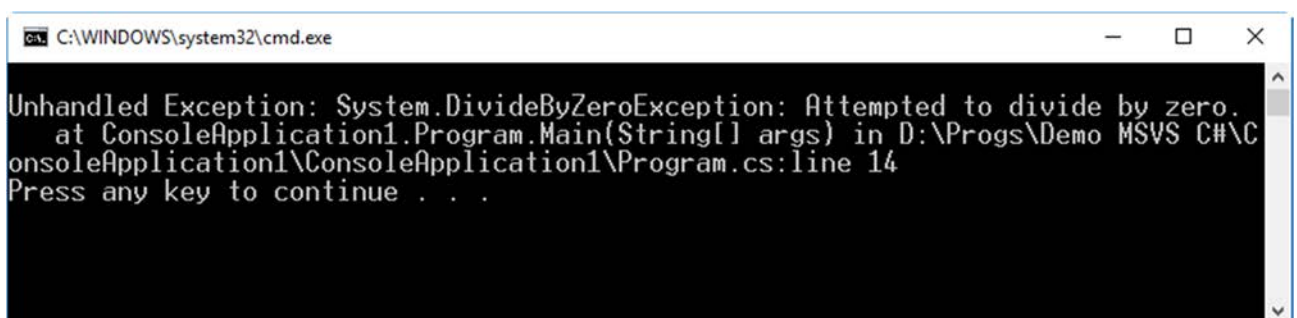


Рис. 5.1. Повідомлення про виняткову ситуацію ділення на нуль у консольному застосунку

Для обробки динамічних помилок введено поняття виняткової ситуації.

*Виняткова ситуація* – це помилка у програмі, яка виникає внаслідок порушення системних або програмних обмежень. Виняткова ситуація (її ще називають *винятком*) викликає переривання або припинення виконання програми. Обробка виняткової ситуації полягає у нейтралізації динамічної помилки, яка її визвала. Виняткова ситуація залишається активною, доки не буде оброблена. Якщо програма не містить коду для обробки виняткової ситуації, то система припинить виконання програми.

Коли виникає виняткова ситуація, система автоматично генерує об'єкт виняткової ситуації, який містить дані про неї.

## Класи виняткових ситуацій

У програмах можуть траплятися винятки багатьох різних типів. Бібліотека базових класів .NET Framework (BCL) визначає велику кількість класів, які представляють виняткові ситуації конкретного виду. Коли трапляється виняткова ситуація, середовище виконання .NET (CLR) створює об'єкт виняткової ситуації певного типу і шукає прийнятний пункт `catch` для її обробки.

Всі винятки походять від класу `Exception`, оголошеного у просторі імен `System`. Цей клас інкапсулює загальні характеристики виняткової ситуації. Об'єкт виняткової ситуації містить властивості (доступні лише для читання) з інформацією про виняток. У таблиці 5.1 приведено найвживаніші з них.

На основі класу `Exception` створено велику кількість класів, які описують виняткові ситуації певного виду: помилки при роботі з числами із плаваючою комою, помилки при роботі з пам'яттю, помилки дискового вводу-виводу тощо.

Таблиця №5.1. Найвживаніші властивості класу `Exception`

Властивість	Тип	Опис
<code>Message</code>	<code>string</code>	Містить повідомлення про помилку, яке пояснює причину винятку
<code>StackTrace</code>	<code>string</code>	Містить інформацію, яка описує, де сталась помилка
<code>InnerException</code>	<code>Exception</code>	Якщо поточний виняток згенерований іншим винятком, ця властивість містить посилання на попередній виняток
<code>HelpLink</code>	<code>string</code>	Винятки, описані програмно, можуть задати у цій властивості посилання (URN, URL) на інформацію, яка пояснює причину винятку
<code>Source</code>	<code>string</code>	Якщо ця властивість не встановлена програмно, то вона містить назву збірки, де виник виняток



## Обробка виняткових ситуацій

Для обробки виняткових ситуацій використовують інструкцію `try`. Вона дозволяє позначити блок коду, в якому відслідковуватимуться виняткові ситуації, а також забезпечує код для їх обробки. Інструкція `try` може складатися з таких трьох секцій (рис. 5.2):

- ▶ Блок `try` містить код, у якому відслідковуватимуться винятки.
- ▶ Секція `catch` містить одну чи кілька інструкцій `catch`, кожна з яких має свій блок коду для обробки винятків. Інструкції `catch` називають ще оброблювачами виняткових ситуацій.
- ▶ Блок `finally` містить код, який виконається при будь-яких умовах: трапиться виняток, чи ні.

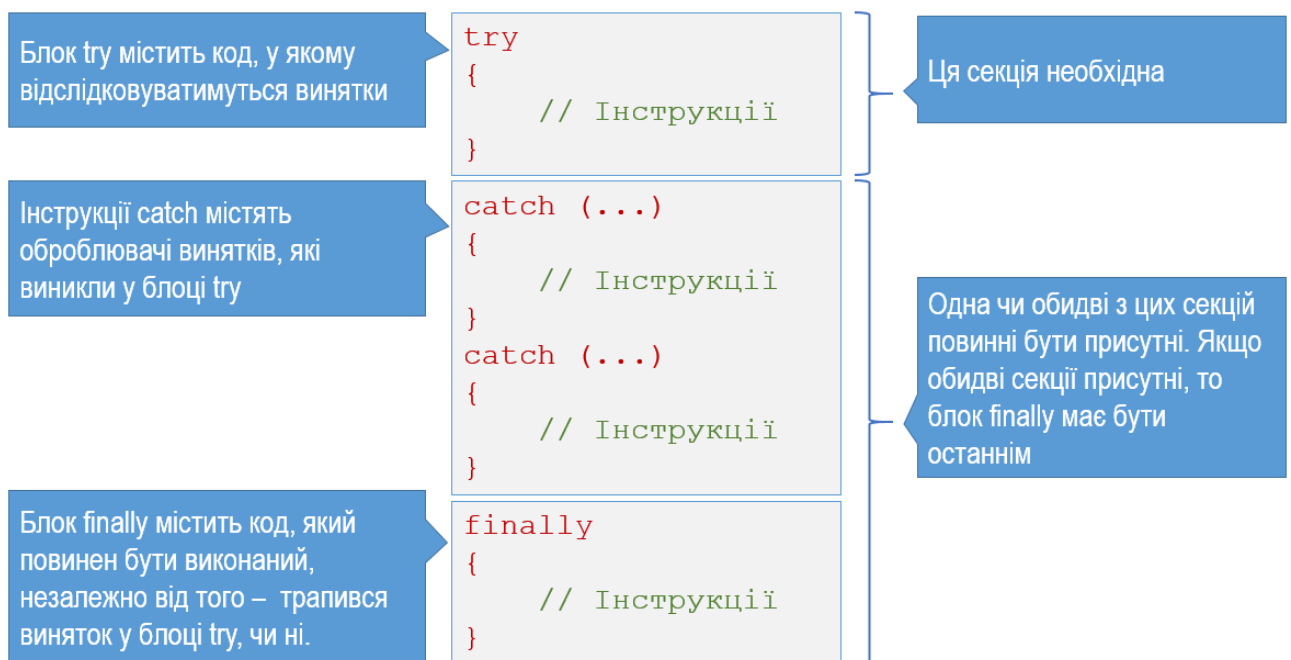


Рис. 5.2. Структура конструкції `try`

Конструкція `try` може містити одну з секцій (`catch` чи `finally`), або обидві. Блоки `try`, як і інші програмні блоки, можуть бути вкладеними один в інший, але не можуть перетинатися.

Послідовність спрацювання інструкцій коду при виникненні виняткової ситуації така. Як завжди, послідовно виконуються інструкції блоку `try`. Якщо при відпрацюванні однієї з них трапилась виняткова ситуація, то всі наступні інструкції до кінця блоку `try` пропускаються, і виконання переходить у відповідний блок `catch`. Після відпрацювання всіх його інструкцій продовжується виконання інструкцій програми, розташованих за секцією обробки винятків. Якщо у блоці `try` виняткової ситуації не трапилось, то блок `catch` пропускається.

Останнім виконується блок `finally`, причому незалежно від того, трапиться виняткова ситуація у блоці `try` чи ні.

Розглянемо код з лістингу 5.1, у якому відслідковується та обробляється виняткова ситуація ділення на нуль. Блок `try`, у якому відслідковуються виняткові ситуації, розміщений у рядках 5...8. Рядок 7 містить інструкцію ділення на нуль (оскільки значення змінної `y` дорівнює нулю). На відміну від попередньо розглянутого випадку, робота програми не буде припинена. Спочатку буде виконано блок `catch`, який у даному випадку містить код з виводом на екран повідомлення. Далі виконання програми буде продовжено з першої інструкції за блоком `catch`. Результат виконання програми приведено на рис. 5.3. Якщо з розглянутого коду забрати обробку виняткових ситуацій, то на рядку 7 виконання програми припиниться, і система виведе повідомлення про виняткову ситуацію, як на рис. 5.1. Якщо змінній `y` присвоїти відмінне від нуля значення, то секція `catch` взагалі не виконуватиметься.

Зауважимо, що єдина відмінність коду в лістингу 5.1 від попередньо розглянутого – наявність інструкцій для обробки винятків.

Лістинг 5.1. Обробка виняткових ситуацій

```
1 static void Main(string[] args)
2 {
3     int x = 3, y = 0;
4
5     try // Інструкція try // Початок обробки виняткових ситуацій
6     {
7         x = x / y; // Тут виникає виняткова ситуація
8     }
9     catch
10    { // Код для обробки виняткових ситуацій
11        Console.WriteLine("Обробляємо виняток...");
12    }
13
14    Console.WriteLine("І продовжуємо роботу...");
15 }
```

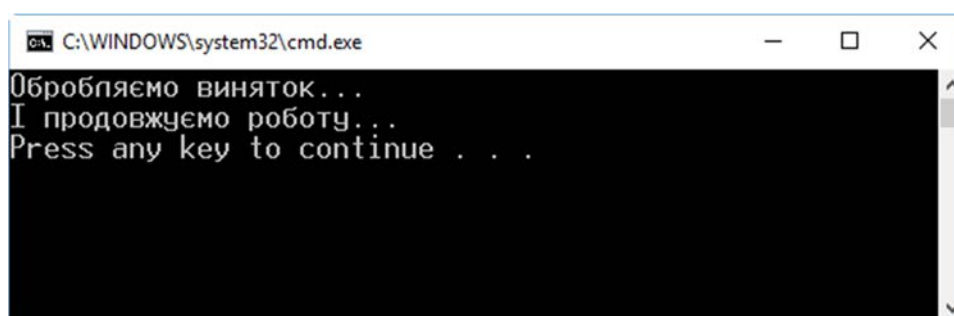


Рис. 5.3. Результат виконання програми з лістингу 5.1

## Секція catch

Кожна інструкція `catch` обробляє виняткову ситуацію. Є три форми реалізації `catch`, які дозволяють задіяти різні рівні обробки винятків.

1. Загальна інструкція `catch` не містить параметрів і підходить для виняткових ситуацій будь-якого типу. Синтаксис такої інструкції `catch` найпростіший:

```
catch
{
    // Інструкції
}
```

2. Спеціальна інструкція `catch` отримує назву класу винятку як параметр і підходить для всіх винятків вказаного класу, або похідних класів.

```
catch (ExceptionType)
{
    // Інструкції
}
```

3. Спеціальна інструкція `catch` з об'єктом містить після назви класу ідентифікатор, який діє як локальна змінна у блоці коду `catch`. Ця змінна є посиланням на об'єкт виняткової ситуації, за допомогою якого можна отримати інформацію про виняток.

```
catch (ExceptionType ExceptionVariable)
{
    // Інструкції
}
```

За допомогою загальної інструкції `catch` можна обробляти будь-які винятки, але неможливо розрізнити тип винятку. Вона забезпечує найзагальнішу обробку всіх винятків, які тільки можуть трапитися. Використання загальної інструкції `catch` продемонстровано у лістингу 5.1.

Спеціальну інструкцію `catch` використовують виключно для обробки винятків вказаного класу, та похідних від нього класів. Це сильно звужує область застосування, але дозволяє конкретизувати причину помилки та виконати дії по її виправленню. Приклад використання спеціальної інструкції `catch` приведено в лістингу 5.2. У ньому використано той же код, що і минулому прикладі, але змінено форму інструкції `catch`.

Спеціальна інструкція `catch` з об'єктом дає найповнішу інформацію про виняток. Вона підходить для обробки винятків вказаного класу, та похідних від нього класів. Через вказану для цієї інструкції змінну програміст отримує доступ до об'єкта виняткової ситуації, створеного виконавчою підсистемою .NET

Framework (CLR). Зокрема, у програмі можна прочитати значення властивостей цього об'єкта (таблиця 5.1). Приклад використання цієї форми catch наведено у лістингу 5.3. У рядку 8 вказано тип винятку (DivideByZeroException) та змінну e, яка представлятиме системний об'єкт винятку. Далі у блоці коду catch за допомогою цього об'єкта отримуються та виводяться у вікно дані про виняток (рядки 11...13), що видно з рис. 5.4. Звертаються до об'єкта виняткової ситуації так само, як і до об'єкта – екземпляра будь-якого класу: вказують назву змінної об'єкта та назву його властивості, розділяючи їх крапкою.

Лістинг 5.2. Спеціальна інструкція catch

```
1 static void Main(string[] args)
2 {
3     int x = 3, y = 0;
4
5     try
6     {
7         x /= y;
8     }
9     catch (DivideByZeroException)
10    {
11        Console.WriteLine("Була спроба ділення на нуль!");
12    }
13
14    Console.WriteLine("Але продовжуємо роботу...");
15 }
```

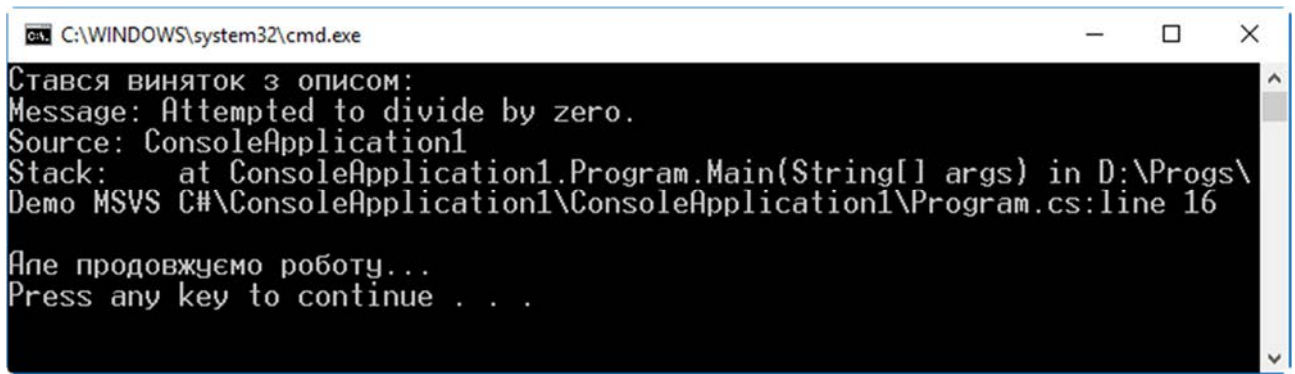
Вказано клас винятку

Лістинг 5.3. Спеціальна інструкція catch з об'єктом винятку

```
1 static void Main(string[] args)
2 {
3     int x = 3, y = 0;
4     try
5     {
6         x /= y;
7     }
8     catch (DivideByZeroException e)
9     {
10        Console.WriteLine("Стався виняток з описом:");
11        Console.WriteLine("Message: {0}", e.Message);
12        Console.WriteLine("Source: {0}", e.Source);
13        Console.WriteLine("Stack: {0}", e.StackTrace);
14    }
15    Console.WriteLine();
16    Console.WriteLine("Але продовжуємо роботу...");
17 }
```

Клас винятку

Змінна винятку



```
C:\WINDOWS\system32\cmd.exe
Стався виняток з описом:
Message: Attempted to divide by zero.
Source: ConsoleApplication1
Stack: at ConsoleApplication1.Program.Main(String[] args) in D:\Progs\
Demo MSVS C#\ConsoleApplication1\ConsoleApplication1\Program.cs:line 16
Але продовжуємо роботу...
Press any key to continue . . .
```

Рис. 5.4. Результат виконання програми з лістингу 5.3

Секція `catch` може містити кілька інструкцій `catch`, які розміщують одна за одною. Коли виникає виняткова ситуація, система переглядає список інструкцій `catch` в записаному порядку, і виконається перша з них, що задовольнить тип винятку. Всі наступні блоки `catch` будуть проігноровані. Тому інструкції `catch` слід розташовувати в порядку від специфічних до загальних типів виняткових ситуацій. В іншому випадку спочатку виконуватиметься інструкція, яка оброблятиме узагальнені винятки, а інструкції для специфічних типів винятків ніколи не виконуватимуться. Отже, якщо у переліку інструкцій секції `catch` є інструкція загальної форми, вона завжди повинна бути останньою, після всіх спеціальних інструкцій.

Блоки коду можуть бути вкладеними один в інший. Коли у секції `try` внутрішнього блоку сталась виняткова ситуація, але для винятку даного типу не знайдено потрібної інструкції `catch`, то система переглядає, чи містить зовнішній блок підходящу інструкцію `catch`. Якщо її знайдено, то виконається вона (але після секції `finally` внутрішнього блоку, – коли вона є). Якщо потрібної інструкції `catch` не знайдено ні на одному рівні вкладеності, система припинить виконання програми.

## Секція `finally`

Блок `finally` містить інструкції, які повинні виконуватися завжди, незалежно від того, виникла виняткова ситуація, чи ні. Якщо при виконанні інструкцій у блоці `try` виняткової ситуації не трапилось, то потік виконання ігнорує всі інструкції `catch` і переходить у блок `finally` (рис. 5.5, а). Якщо у блоці `try` сталась виняткова ситуація, то спочатку виконується придатна для її обробки інструкція `catch` (якщо вона є), а потім виконуються інструкції блоку `finally` (рис. 5.5, б).

Якщо потік виконання ввійшов у секцію `try`, то блок `finally` буде виконано в будь-якому випадку, навіть коли він містить інструкцію `return`, що припиняє роботу поточного методу.

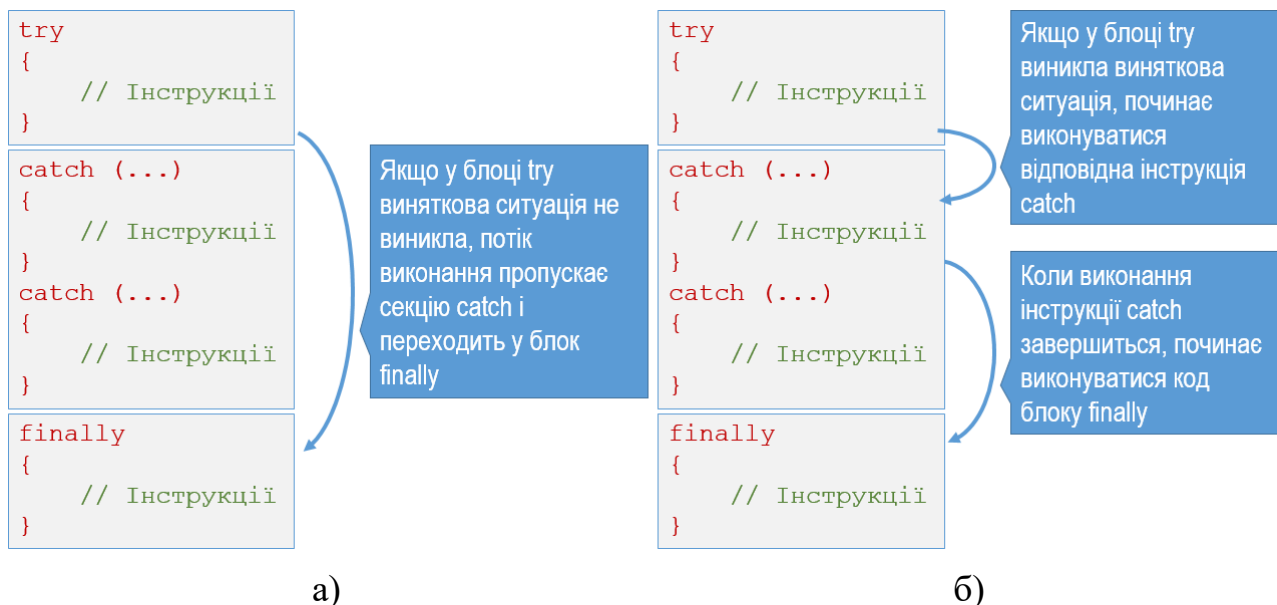


Рис. 5.5. Виконання блоку `finally`, коли виняткова ситуація не виникла (а) та виникла (б)

## Вкладені блоки `try`

Блоки для обробки виняткових ситуацій також можуть бути вкладеними один в інший. У лістингу 5.4 приведено приклад з двома вкладеними блоками `try`. Внутрішній блок описано в рядках 6...9. Саме в ньому у рядку 8 міститься інструкція, виконання якої приведе до виникнення винятку (ділення на нуль). Внутрішній блок для обробки винятків містить спеціальну секцію `catch` (рядки 10...13), яка обробляє винятки одного типу (`IndexOutOfRangeException`, вихід за межі діапазону). Так як виняток ділення на нуль має інший тип (`DivideByZeroException`), то він не може бути оброблений даною інструкцією `catch`. Крім цього, внутрішній блок для обробки винятків містить секцію `finally` (рядки 14...17), код якої виводить повідомлення у вікно.

Зовнішній блок `try` (рядки 3...18) оточує внутрішній, і закінчується інструкцією `catch` для обробки винятків ділення на нуль. Таким чином інструкція `catch`, потрібна для обробки винятку з внутрішнього блоку, міститься у зовнішньому блоці.

При виникненні виняткової ситуації у рядку 8 системою спочатку переглядатимуться оброблювачі `catch` внутрішнього блоку, придатні для обробки винятку ділення на нуль. Оскільки їх немає (наявний оброблювач може

опрацьовувати тільки винятки іншого типу – `IndexOutOfRangeException`), то виконається блок `finally` (він виконується завжди), і система продовжить пошук оброблювача для виняткової ситуації у зовнішньому блоці. Зовнішній блок справді містить такий оброблювач (рядки 19...22).

Лістинг 5.4. Вкладені блоки `try`

```
1 static void Main(string[] args)
2 {
3     try
4     {
5         int x = 3, y = 0;
6         try
7         {
8             x /= y;    // Тут виникає виняткова ситуація
9         }
10        catch (IndexOutOfRangeException)
11        {
12            Console.WriteLine("Вихід за межі діапазону!");
13        }
14        finally
15        {
16            Console.WriteLine("Внутрішній блок finally");
17        }
18    }
19    catch (DivideByZeroException)
20    {
21        Console.WriteLine("Ділення на нуль!");
22    }
23
24    Console.WriteLine();
25    Console.WriteLine("І продовжуємо роботу...");
26 }
```

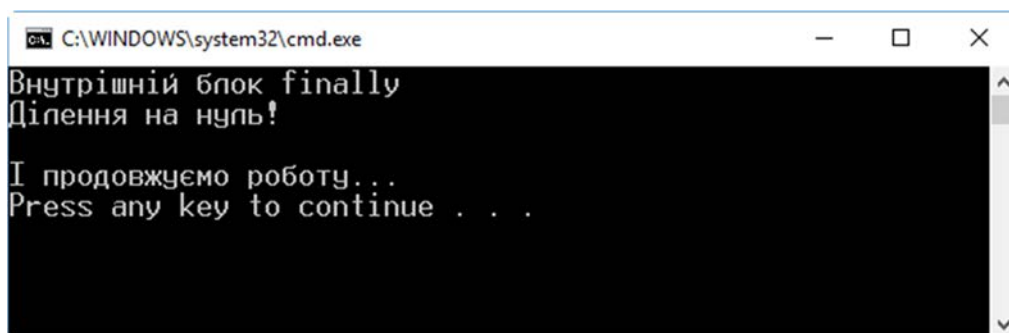


Рис. 5.6. Результат виконання програми з лістингу 5.4 (вкладені блоки `try`)

Таким чином, при появі винятку в рядку 8 виконання внутрішнього блоку try перерветься, виконається секція finally внутрішнього блоку (рядок 16), потім – блок catch зовнішнього блоку (рядок 21), і далі продовжиться виконання інструкцій програми, розташованих після зовнішнього блоку (рядок 24 і далі). Цю послідовність видно з виводу програми у консоль (рис. 5.6).

## Генерування винятків

У попередньо розглянутих прикладах ми розглядали перехоплення винятків, автоматично згенерованих системою. Але в кодї можна явно генерувати виняткові ситуації. Для цього використовують інструкцію throw. Синтаксис його використання такий:

```
throw exceptionObject;
```

де exceptionObject – посилання на об'єкт винятку (класу Exception або похідного класу).

Припустимо, що арифметичний вираз дещо складніший, ніж у рядку 8 лістингу 5.4, і містить кілька операцій ділення з різними знаменниками. Тоді, при кожній операції ділення може виникнути виняток одного і того ж класу – DivideByZeroException. Щоб розрізнити, яке саме значення спричинило виняток, можна використати підхід, реалізований у лістингу 5.5.

Лістинг 5.5. Програмне генерування винятку

```
1 static void Main(string[] args)
2 {
3     try
4     {
5         int x = 3, y = 10, z = 0;
6
7         if (y == 0) throw new DivideByZeroException("y == 0!");
8         if (z == 0) throw new DivideByZeroException("z == 0!");
9         x = (x / y + 100) / z;
10    }
11    catch (DivideByZeroException e)
12    {
13        Console.WriteLine("Помилка: {0}", e.Message);
14    }
15
16    Console.WriteLine("Але продовжуємо роботу...");
17 }
```



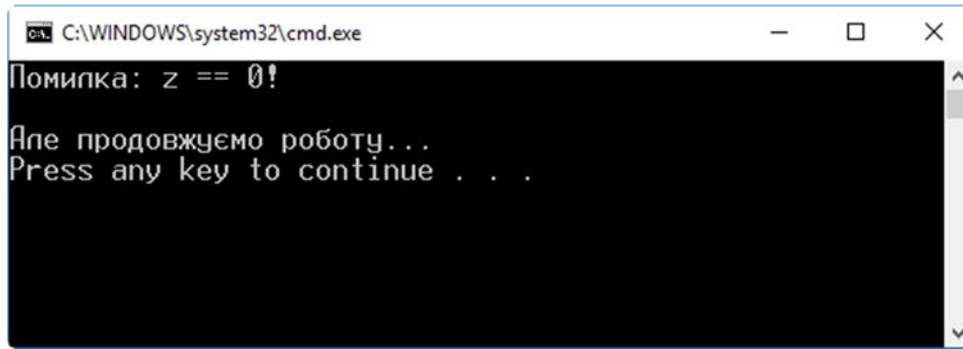


Рис. 5.7. Результат виконання програми з лістингу 5.5

Арифметичний вираз, який розраховується у рядку 9, містить два знаменника:  $y$  та  $z$ . Перед розрахунком обидва значення ( $y$  та  $z$ ) перевіряються на рівність нулю. Якщо одна зі змінних має нульове значення (рядки 7,8), то за допомогою оператора `new` створюємо об'єкт винятку – екземпляр класу `DivideByZeroException`. При цьому передаємо у його конструктор значення для властивості `Message` (вона містить опис винятку, див. таблицю 5.1), у якому вказано назву змінної, яка спричинить виняток ( $y$  чи  $z$ ). Таким чином, для різних нульових знаменників опис винятку буде різний (порівняйте рядки 7 та 8). На рис. 5.7 показано результат виконання розглянутої програми. Якщо в лістингу 5.5 у рядку 5 змінити значення змінних так, щоб значення  $y$  було нульовим, то зміниться і вивід на екран (буде вказано іншу назву змінної).

Зауважимо, що в розглянутому коді при нульових знаменниках вираз у рядку 9 ніколи на віть не почне виконуватися: виконання умови в рядку 7 чи 8 згенерує виняток ще до цього.

Інструкцію `throw` можна також викликати без об'єкта виняткової ситуації. Це можна робити тільки у блоці `catch`. При цьому інструкція наново генерує поточний виняток, і система продовжить шукати інший оброблювач, придатний для обробки цього винятку.

## Створення власних винятків

Незважаючи на те, що описані у `C#` винятки охоплюють найпоширеніші програмні помилки, обробка виняткових ситуацій не обмежується тільки ними. В програмі можна описувати свої класи виняткових ситуацій, які відповідатимуть потребам реалізованого алгоритму. Щоб створити свій клас для опису виняткової ситуації, потрібно оголосити клас, похідний від класу `Exception`. Класам, які описують винятки, прийнято давати назву, яка закінчується словом `Exception`.

У лістингу 5.6 оголошено клас виняткових ситуацій з назвою `InvNameException` (рядки 1...7), похідний від класу `Exception`. Щоб для екземпляру цього класу при створенні можна було задати своє значення властивості `Message` з описом винятку, реалізовано конструктор (рядки 3...6) з одним параметром `message`, в якому розміщують опис винятку. Для конструктора використано ініціалізатор `base`, якому передаватиметься параметр-рядок конструктора<sup>1</sup>. Це приведе до виклику конструктора базового класу (`Exception`) з одним параметром рядкового типу. Такий конструктор присвоїть властивості `Message` об'єкта винятку вказаний при виклику рядок, який описуватиме виняток. Зауважимо, що властивість `Message` тільки для читання, і безпосередньо їй присвоїти значення неможливо.

Лістинг 5.6. Програмне генерування винятку

```

1  class InvNameException : Exception
2  {
3      public InvNameException(string message) : base(message)
4      {
5      }
6  }
7
8
9  static void Main(string[] args)
10 {
11     try
12     {
13         string Name = "a";
14         if ((Name == null) || (Name.Length < 2))
15             throw new InvNameException("Неправильна назва!");
16         Console.WriteLine("Назва: {0}", Name);
17     }
18     catch (InvNameException e)
19     {
20         Console.WriteLine("Помилка: {0}", e.Message);
21     }
22
23     Console.WriteLine("Але продовжуємо роботу...");
24 }

```

Базовий клас – Exception

Ініціалізатор конструктора

Призначення винятку `InvNameException` в нашій програмі – свідчити про неправильне значення назви, яку представляє змінна `Name` (рядок 13).

<sup>1</sup> Ініціалізатори конструкторів було розглянуто в попередньому розділі.

Припустимо, що коректною є назва, для якої виконуються умови: а) назва повинна бути задана (не дорівнювати null); б) назва повинна бути довшою за один символ. Таким чином, змінній Name при оголошенні присвоєно некоректне значення (закоротке).

У рядку 14 перевіряємо значення змінної Name на виконання двох вказаних умов (вони поєднані логічним оператором "АБО"). Якщо одна з умов не виконується, створюється екземпляр класу InvNameException. При цьому йому передається опис помилки ("Неправильна назва!"). Якщо генерується виняток, то всі наступні інструкції блоку try (рядок 16) вже не виконуються. Керування потоком коду передається у спеціальний блок catch з об'єктом. Цей блок призначений для обробки винятків нашого конкретного типу і виводить у вікно опис згенерованого винятку (рис. 5.8). Опис було передано в конструктор при створенні об'єкта винятку. Далі програма продовжує виконуватися з інструкції, розміщеної після блоку для обробки виняткових ситуацій (рядок 23).

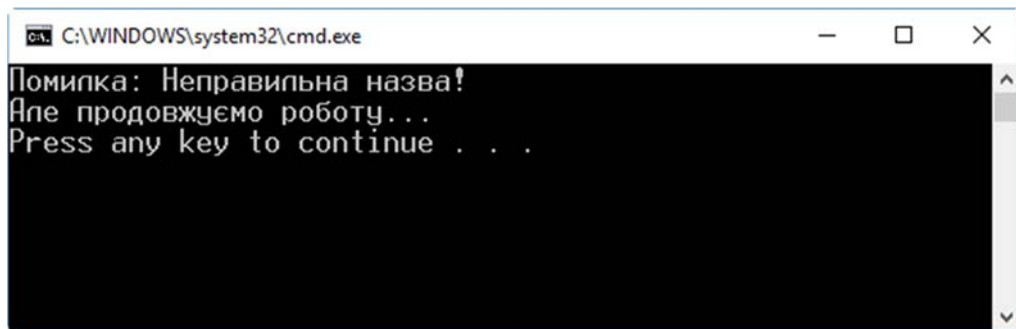


Рис. 5.8. Результат виконання програми з лістингу 5.6

Якщо назва буде правильною, то виняток не буде згенеровано, а виконається рядок 16, в результаті чого значення змінної Name буде виведено у вікно. Блок catch не виконуватиметься взагалі, а потік виконання відразу перейде до інструкцій за блоком обробки винятків.

## Розділ 6. Масиви

---

- ▶ Масиви
- ▶ Види масивів
- ▶ Одновимірні та прямокутні масиви
- ▶ Зубчаті масиви
- ▶ Порівняння прямокутних та зубчатих масивів
- ▶ Інструкція foreach
- ▶ Коваріантність масивів
- ▶ Використання успадкованих елементів класу Array



## Масиви

*Масив* – це множина однотипних елементів даних, представлених однією змінною. До окремих елементів масиву звертаються через його назву та один чи кілька індексів, які вказують у квадратних дужках після назви:



Всі елементи масиву повинні мати однаковий тип. Масив може мати будь-яку кількість *вимірів*. Кількість вимірів масиву називають його *рангом*. Кожен вимір масиву має свою *довжину*, яка задає кількість позицій у цьому вимірі. Загальну кількість елементів масиву у всіх вимірах разом називають *довжиною масиву*.

Розмір створеного масиву є фіксованим. С# не підтримує динамічних масивів, довжину яких можна змінювати під час роботи програми<sup>1</sup>. Всі індекси масивів починаються з нуля. Це означає, що якщо довжина виміру масиву дорівнює N, то індекс елементів у цьому вимірі може змінюватися від 0 до N-1. На рис. 6.1 показано виміри та довжини двох прикладів масивів: одновимірного та двовимірного.

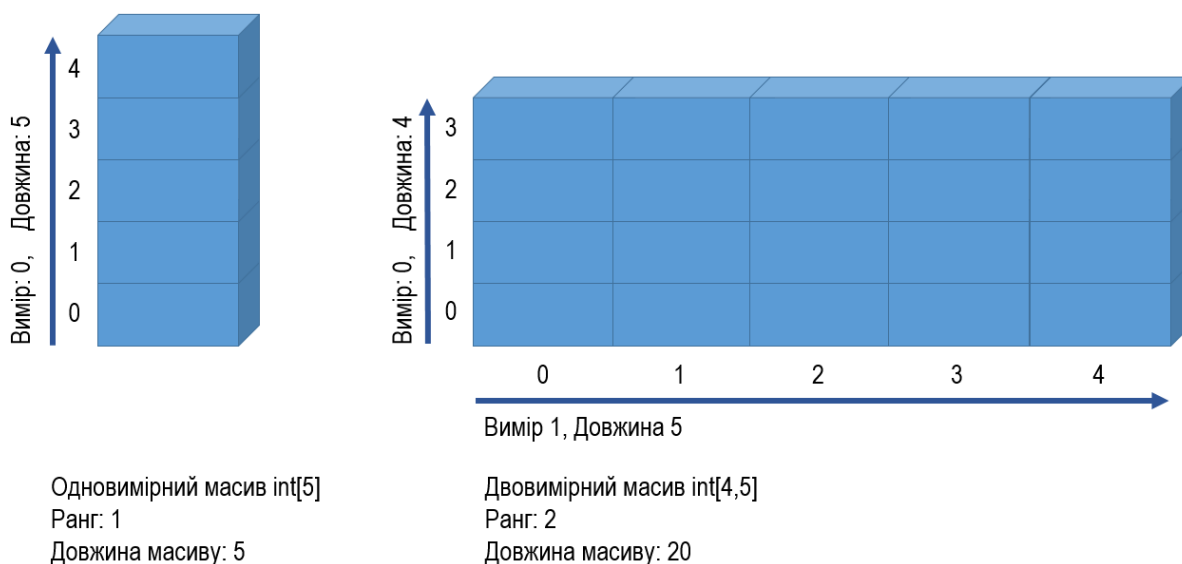


Рис. 6.1. Виміри та розміри масивів

<sup>1</sup> Для роботи з сукупністю даних, кількість яких може змінюватися під час роботи програми, у С# використовують колекції, розглянуті далі.

Екземпляр масиву – це об'єкт, похідний від класу `Array` з простору імен `System`. Клас `Array` визначено у бібліотеці базових класів `.NET`. Він має свій набір методів та властивостей. Наприклад, властивість `Rank` цього класу повертає кількість вимірів масиву, а властивість `Length` – довжину масиву (загальну кількість всіх елементів).

## Види масивів

Масиви можуть бути різних видів. За кількістю вимірів розрізняють:

- ▶ **Одновимірні масиви.** Їх можна уявити як лінійну послідовність елементів – *вектор*.
- ▶ **Багатовимірні масиви.** Вони побудовані так, що кожен елемент первинного вектора (одновимірного масиву) також є масивом, який називають *субмасивом*. Елементами кожного субмасива також можуть бути інші субмасиви.

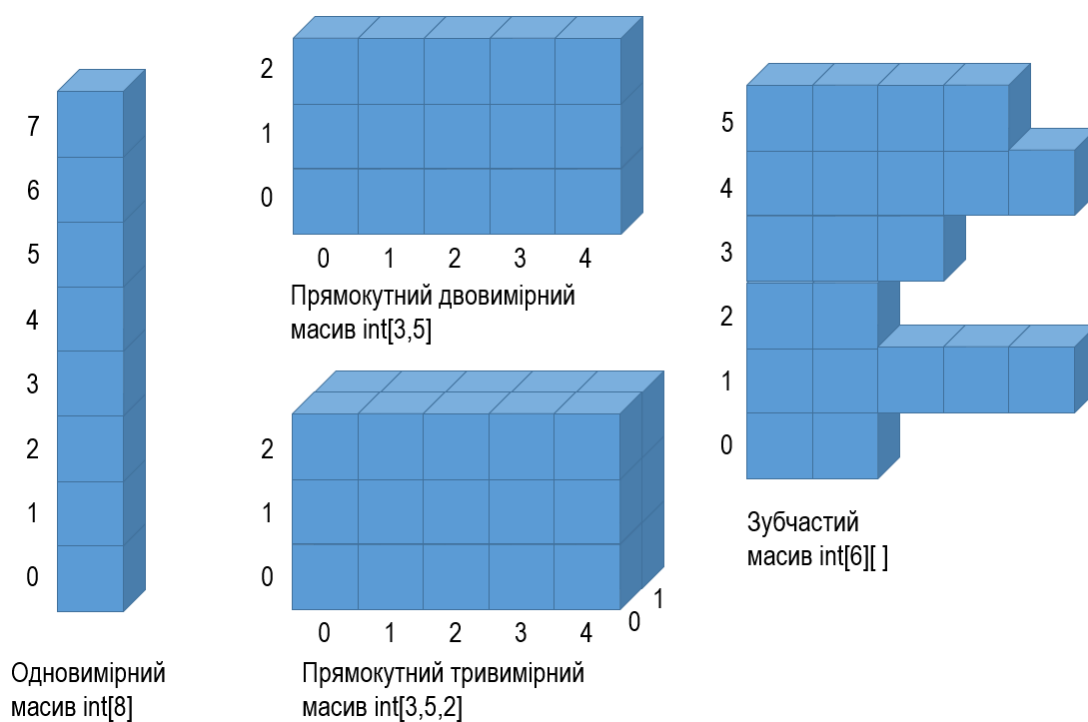


Рис. 6.2. Види масивів: одновимірний, прямокутний та зубчастий

Крім цього, розрізняють такі два типи багатовимірних масивів:

- ▶ **Прямокутні масиви.** У ньому всі субмасиви одного виміру мають однакову довжину. При роботі з такими масивами завжди використовують тільки одну пару квадратних дужок, незалежно від кількості вимірів:

```
theArray[3, 5, 9]
```

- ▶ **Зубчасті масиви.** У такому масиві кожен субмасив є незалежним від інших субмасивів. Його субмасиви можуть мати різну довжину. При роботі з таким масивом використовують окремі пари квадратних дужок для кожного виміру:

```
jagArray[3][5][9]
```

Різні види масивів проілюстровано на рис. 6.2.

Масив є посилальним типом, тому його змінна є посиланням на ділянку пам'яті з даними. У той же час елементами масиву можуть бути як значущі, так і посилальні типи. Масив є *значущого типу*, якщо його елементи належать до значущого типу. Масив *посилального типу* містить елементи посилального типу. У ньому елементи є посиланнями на об'єкти.

## Одновимірні та прямокутні масиви

При оголошенні одновимірного або прямокутного масиву використовують одну пару квадратних дужок після типу. Коми в цих дужках є *описувачами виміру* масиву. Вони задають кількість вимірів у масиві. Ранг масиву завжди на один більший за кількість ком (наприклад, одна кома означає два виміри).

*Тип масиву* містить базовий тип та описувачі виміру.

При оголошенні масиву вказують його тип та назву:

```
int[ ] theArray;
```

Описувач рангу: ранг = 1

Тип масиву

Назва масиву

Кількість вимірів масиву може бути будь-яка. Тип масиву не містить даних про довжину виміру, тому в типі не вказують конкретних довжин. Вони будуть задані при створенні екземпляра масиву. Таким чином, коли оголошено масив, кількість його вимірів є фіксованою. Але довжина вимірів може бути різною: її задають при створенні масиву.

Ось приклади оголошень масивів:

```
int[, ] the2DArray; // Двовимірний масив int
long[, , ] the3DArray; // Тривимірний масив long
double[, , , ] the4DArray; // Чотиривимірний масив double
```

Описувач рангу

Оголошення масиву приводить до виділення пам'яті тільки для посилання на масив. Щоб в масив можна було помістити дані, потрібно створити екземпляр

масиву. Для цього використовують оператор new, після якого вказують базовий тип та в квадратних дужках задають довжину кожного виміру. Ось приклади створення масивів різних типів:

```
int[,] the2DArray = new int[2,4];
long[, ,] the3DArray = new long[3,5,7];
double[, , ,] the4DArray = new double[3,5,7,9];
MobilePhone[] theClassArr = new MobilePhone[10];
```

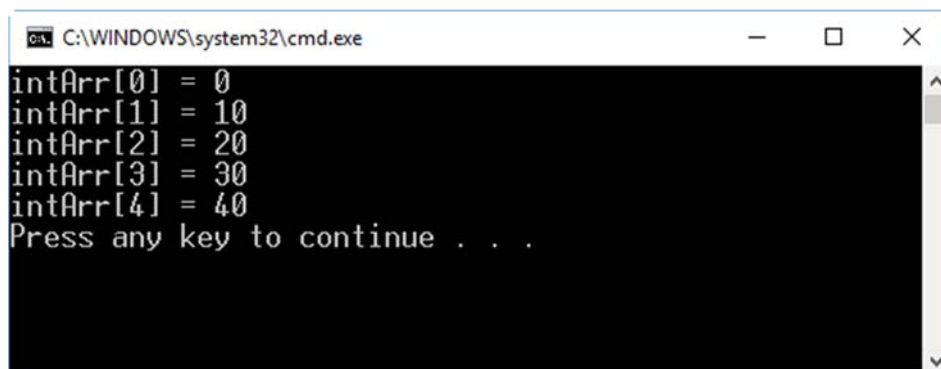
Останній масив містить елементи-посилання на об'єкти класу MobilePhone.

Звертаються до елементів масиву, вказуючи у квадратних дужках індекс елемента для кожного виміру:

```
the2DArray[1,2] = 10;
the3DArray[3,0,4] = 20;
```

Лістинг 6.1 демонструє створення масиву, запис у нього даних та виведення їх на екран. У рядку 3 оголошено змінну одновимірному масиву intArr. Сам масив довжиною п'ять елементів створюємо в рядку 4. Після цього у циклі кожному елементу масиву присвоюємо певне значення. Далі (рядки 8...9) виводимо значення елементів масиву у вікно (рис. 6.3).

Лістинг 6.1. Робота з одновимірним масивом	
1	<code>static void Main(string[] args)</code>
2	<code>{</code>
3	<code>    int[] intArr;</code>
4	<code>    intArr = new int[5];</code>
5	<code>    for (int i = 0; i &lt; intArr.GetLength(0); i++)</code>
6	<code>        intArr[i] = i * 10;</code>
7	
8	<code>    for (int i = 0; i &lt; intArr.GetLength(0); i++)</code>
9	<code>        Console.WriteLine("intArr[{0}] = {1}", i, intArr[i]);</code>
10	<code>}</code>



```
C:\WINDOWS\system32\cmd.exe
intArr[0] = 0
intArr[1] = 10
intArr[2] = 20
intArr[3] = 30
intArr[4] = 40
Press any key to continue . . .
```

Рис. 6.3. Результат роботи програми з лістингу 6.1



Коли масив створюється, всі його елементи автоматично ініціалізуються значеннями за замовчуванням для його базового типу. Для числових даних це 0, для логічних – false, для посилальних – null.

Щоб явно ініціалізувати масив при його створенні вказують множину значень елементів у *списку ініціалізації*. Список ініціалізації розміщують у фігурних дужках, а значення у ньому розділяють комами.

Ось приклад ініціалізації одновимірного масиву:

```
int[] intArr = new int[5] { 10, 20, 30, 40, 50 };
```



Список ініціалізації

Прямокутні масиви ініціалізують, використавши на місці кожного елемента вкладений список значень у фігурних дужках.

Приведено приклад оголошення, створення та ініціалізації двовимірного прямокутного масиву `int2DArray` та тривимірного масиву `int3DArray`:

```
int[,] int2DArray =  
    new int[3,2] { { 10, 1 }, { 2, 10 }, { 11, 9 } };  
int[,,] int3DArray = new int[4, 3, 2] {  
    { {8, 6}, {5, 2}, {2, 9} },  
    { {6, 4}, {3, 9}, {8, 4} },  
    { {7, 2}, {1, 3}, {9, 3} },  
    { {4, 6}, {3, 2}, {3, 8} }  
};
```

Якщо масив оголошується, створюється і відразу ініціалізується, то вираз для створення масиву можна взагалі опустити. Інформацію про довжину компілятор отримує зі списку ініціалізації. Таким чином, наступні інструкції еквівалентні (друга є скороченим записом першої):

```
int[] intArr = new int[5] { 10, 20, 30, 40, 50 };  
int[] intArr = { 10, 20, 30, 40, 50 };
```

## Зубчаті масиви

Зубчатий масив можна розглядати як масив масивів. Він може мати довільну, але більшу від 1, кількість вимірів. Кожен субмасив зубчатого масиву може мати різну довжину. Оголошення зубчатого масиву потребує пари квадратних дужок для кожного виміру. Як і для прямокутних масивів, довжини не вказують у типі масиву.

Ось приклади оголошення зубчатих масивів:

Описувачі рангу: ранг = 2

```
int[][] SomeArr; // Ранг = 2  
int[][][] OtherArr; // Ранг = 3
```

Тип масиву

Назва масиву

Під час оголошення зубчатого масиву можна відразу створити його субмасив першого рівня (але тільки першого рівня):

```
int[][] jagArr = new int[3][];
```

Кожен з елементів зубчатого масиву є окремим масивом, який також потребує створення. Тому при створенні масиву можна вказати лише один вимір, а наступна інструкція приведе до виникнення помилки компіляції:

```
int[][] jagErrorArr = new int[3][5]; // Помилка!
```

На відміну від масивів інших типів, зубчатий масив неможливо створити весь за один крок. Оскільки він складається з інших незалежних масивів, то кожен з них слід створити окремо. Таким чином, для створення повного екземпляру зубчатого масиву потрібно:

- ▶ Створити масив першого рівня.
- ▶ Створити кожен субмасив інших рівнів окремо, присвоюючи посилання на новостворений субмасив відповідному елементу субмасиву попереднього рівня.

Наприклад, створення та ініціалізацію двовимірного зубчатого масиву можна здійснити так:

```
// 1. Створення масиву першого рівня  
int[][] theArr = new int[3][];  
// 2. Створення субмасивів інших рівнів  
theArr[0] = new int[] { 10, 20, 30 };  
theArr[1] = new int[] { 100, 200, 300, 400 };  
theArr[2] = new int[] { 1000, 2000, 3000 };
```

У пункті 1 оголошено та створено масив першого рівня з трьох елементів. В пункті 2 створено три субмасиви для кожного з базових трьох елементів масива першого рівня.

Оскільки субмасиви в зубчатому масиві також є масивами, то всередині зубчатого масива можна використовувати прямокутні масиви.

## Порівняння прямокутних та зубчатих масивів

Структура прямокутних та зубчатих масивів суттєво відрізняється, навіть якщо їх розмірність однакова. На рис. 6.4 приведено схему розміщення в пам'яті даних прямокутного та зубчатого масивів розмірністю  $3 \times 3$  елементи. Прямокутний масив складається з одного цілісного об'єкта, тоді як зубчастий містить чотири різних об'єкти: один для масиву першого рівня, і по одному – для кожного елемента масиву першого рівня.

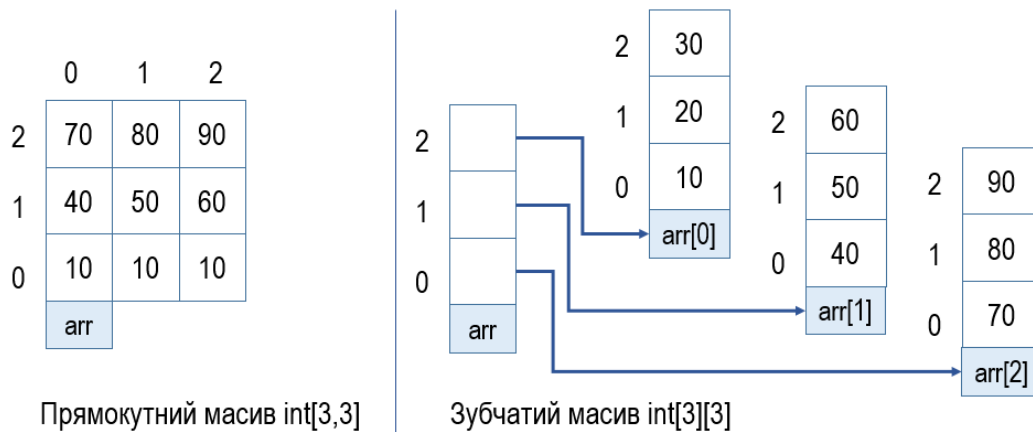


Рис. 6.4. Структура прямокутного та зубчатого масиву у пам'яті

.NET Framework містить оптимізований механізм для роботи з одновимірними масивами, який забезпечує кращу продуктивність порівняно з прямокутними. Тому інколи, особливо для масивів значних розмірів, може бути ефективніше використовувати оптимізований зубчастий масив з одновимірними субмасивами, ніж єдиний прямокутний масив.

## Інструкція foreach

Інструкція `foreach` дозволяє послідовно вибрати кожен елемент масиву. Вона повторює групу вкладених операторів для кожного елемента масиву або колекції об'єктів, що реалізують інтерфейс `System.Collections.IEnumerable` або `System.Collections.Generic.IEnumerable<T>`.

В інструкції `foreach` використовують *ітераційну змінну*, яка є тимчасовою змінною того ж типу, що й елементи масиву. Ітераційна змінна послідовно представляє кожен елемент масиву. Синтаксис використання інструкції `foreach` такий:

Тип елемента масиву

Ітераційна змінна

```
foreach( Type IterVariable in ArrayName )  
    Statement
```

Назва масиву

Ітераційна змінна `IterVariable` під час кожної ітерації (проходження) містить значення відповідного елемента масиву `ArrayName`. Інструкція `Statement`, яка виконується для кожного елемента, може бути представлена блоком інструкцій.

Тип ітераційної змінної можна задати неявно, вказавши замість типу ключове слово `var` (тоді компілятор автоматично підбере тип змінної відповідно до типу масиву):

Ітераційна змінна

```
foreach( var IterVariable in ArrayName )  
    Statement
```

Назва масиву

Але обидві приведені форми інструкції `foreach` семантично однакові.

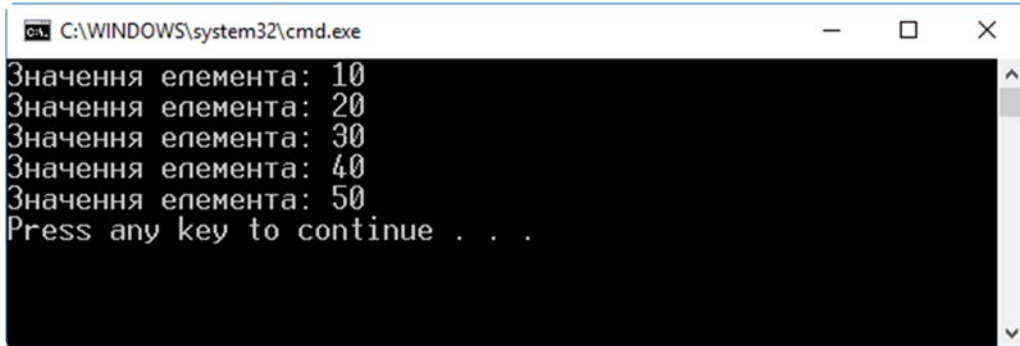
Інструкція `foreach` працює так:

- ▶ Починаючи з першого елемента масиву, присвоює значення кожного елемента ітераційній змінній.
- ▶ Виконує пов'язану з `foreach` інструкцію (чи блок інструкцій). При цьому ітераційну змінну можна використовувати як доступний тільки для читання псевдонім елемента масиву.

Таким чином, інструкція `foreach` дозволяє пройти у циклі по всіх елементах масиву і виконати пов'язані з ними дії. Лістинг 6.2 містить приклад програми, у якій оголошено масив цілих чисел `arr` (рядок 3) і виведено його значення у вікно консолі за допомогою циклу `foreach` (рядки 4...5). В ролі ітераційної змінної використано змінну `ai` цілого типу. Інструкція з викликом `WriteLine` виконується послідовно для кожного елемента масиву. Під час першого проходження ітераційна змінна `ai` містить значення першого елемента масиву, потім – другого і т.д. Результат виводу програми приведено на рис. 6.5.

Лістинг 6.2. Вивід значень елементів масиву у циклі `foreach`

```
1 static void Main(string[] args)  
2 {  
3     int[] arr = { 10, 20, 30, 40, 50 };  
4     foreach (int ai in arr)  
5         Console.WriteLine("Значення елемента: {0}", ai);  
6 }
```



```
C:\WINDOWS\system32\cmd.exe
Значення елемента: 10
Значення елемента: 20
Значення елемента: 30
Значення елемента: 40
Значення елемента: 50
Press any key to continue . . .
```

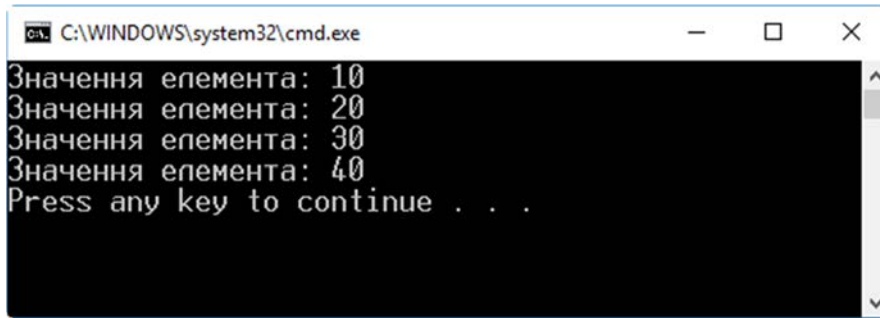
Рис. 6.5. Результат роботи програми з лістингу 6.2

Інструкцію `foreach` використовують для отримання інформації про елемент. Її не варто використовувати для додавання або видалення елементів, щоб уникнути непередбачених побічних ефектів, оскільки при цьому змінюється структура масиву і поведінка `foreach` може бути непередбачуваною. Якщо потрібно додати або видалити елементи масиву, слід використовувати цикл `for`.

Значення через ітераційну змінну доступне тільки для читання і не може бути змінене. Це по-різному впливає на масиви значущих та посилальних типів. У масиві значущого типу елемент за допомогою ітераційної змінної неможливо змінити. Але елементами масиву посилального типу є посилання на об'єкти з даними. Хоча само посилання все одно не можна змінити, але дані, на які вказує посилання в ітераційній змінній, доступні для редагування. Тому в масиві з даними посилального типу самі дані за посиланням можна змінювати. Але створити новий об'єкт з новим посиланням, і присвоїти це посилання ітераційній змінній неможливо.

Коли інструкція `foreach` застосовується до прямокутного масиву, то елементи обробляються починаючи з крайнього правого (як записано в оголошенні) виміру. Коли його значення проходить від 0 до `Length-1`, збільшується на одиницю наступний індекс лівіше і т.д. Це ілюструє приклад з лістингу 6.3. Якщо його виконати, то послідовно буде виведено елементи прямокутного двовимірного масиву (рис. 6.6).

Лістинг 6.3. Вивід значень елементів масиву у циклі <code>foreach</code>	
1	<code>static void Main(string[] args)</code>
2	<code>{</code>
3	<code>    int[,] arr = { { 10, 20 }, { 30, 40 } };</code>
4	<code>    foreach (int ai in arr)</code>
5	<code>        Console.WriteLine("Значення елемента: {0}", ai);</code>
6	<code>}</code>

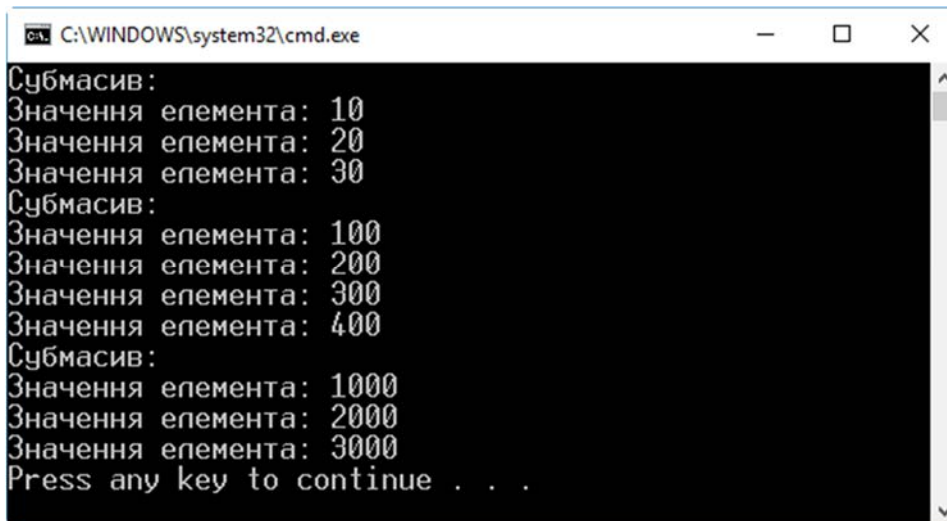


```
C:\WINDOWS\system32\cmd.exe
Значення елемента: 10
Значення елемента: 20
Значення елемента: 30
Значення елемента: 40
Press any key to continue . . .
```

Рис. 6.6. Результат роботи програми з лістингу 6.3. Вивід елементів прямокутного двовимірного масиву

Використання інструкції `foreach` щодо зубчатого багатовимірного масиву дещо відрізняється від її використання для прямокутного масиву. Оскільки зубчатий масив представляє собою масиви у масиві, то для різних його вимірів потрібно використовувати окремі вкладені інструкції `foreach`. Це ілюструє лістинг 6.4, у якому оголошено зубчатий масив `arr`. Зовнішня інструкція `foreach` (рядки 8...13) проходить по елементах першого рівня, кожен з яких є субмасивом. Внутрішня (рядки 11...12) послідовно проходить по елементах кожного субмасиву і виводить їх значення у консоль. Перед виводом значень кожного субмасиву виводиться повідомлення про початок обробки субмасиву (рядок 10). Результат виводу програми приведено на рис. 6.7.

Лістинг 6.4. Використання циклу <code>foreach</code> для зубчатого масиву	
1	<code>static void Main(string[] args)</code>
2	<code>{</code>
3	<code>    int[][] theArr = new int[3][];</code>
4	<code>    theArr[0] = new int[] { 10, 20, 30 };</code>
5	<code>    theArr[1] = new int[] { 100, 200, 300, 400 };</code>
6	<code>    theArr[2] = new int[] { 1000, 2000, 3000 };</code>
7	
8	<code>    foreach (int[] arr in theArr)</code>
9	<code>    {</code>
10	<code>        Console.WriteLine("Субмасив:");</code>
11	<code>        foreach(int i in arr)</code>
12	<code>            Console.WriteLine("Значення елемента: {0}", i);</code>
13	<code>    }</code>
14	<code>}</code>



```
C:\WINDOWS\system32\cmd.exe
Субмасив:
Значення елемента: 10
Значення елемента: 20
Значення елемента: 30
Субмасив:
Значення елемента: 100
Значення елемента: 200
Значення елемента: 300
Значення елемента: 400
Субмасив:
Значення елемента: 1000
Значення елемента: 2000
Значення елемента: 3000
Press any key to continue . . .
```

Рис. 6.7. Результат роботи програми з лістингу 6.4. Вивід елементів зубчатого двовимірного масиву

## Коваріантність масивів

Елементу масиву посиального типу можна присвоїти посилання на об'єкт, тип якого відмінний від базового типу масиву. Це називають *коваріантністю* масиву. При цьому слід використати явне чи неявне приведення типу об'єкта, який записують у масив, до типу масиву. Оскільки завжди існує неявне приведення типу між похідним і базовим класом, то об'єкт похідного класу можна без додаткових операцій записувати у масив, оголошений з типом базового класу.

Масиви значущих типів не є коваріантними.

## Використання успадкованих елементів класу Array

Масив у C# є похідним від класу `Array` з простору імен `System`. Від свого базового класу масив спадкує ряд властивостей і методів, які полегшують роботу з масивом. Їх приведено у таблиці 6.1.

Використання деяких із них продемонстровано програмою у лістингу 6.5. У рядку 9 оголошено одновимірний масив цілих чисел та ініціалізовано його несортованим набором значень. У рядку 11 за допомогою статичного методу `Sort` сортуємо масив за зростанням. Після цього за допомогою статичного методу `Reverse` змінюємо порядок масиву на протилежний (рядок 14). В кінці виводимо загальну інформацію про масив: ранг, довжину, тип тощо (рядки 18...21). Результат виконання програми приведено на рис. 6.8.

Назва елемента	Вид	Опис
<b>Властивості</b>		
Rank	Екземпляр	Повертає кількість вимірів у масиві
Length	Екземпляр	Повертає загальну кількість елементів у всіх вимірах
<b>Методи</b>		
GetLength	Екземпляр	Повертає довжину вказаного виміру
Clear	Статичний	Задає для діапазону значень масиву значення за замовчуванням для типу
Sort	Статичний	Сортує елементи одновимірного масиву
Clone	Екземпляр	Створює копію масиву. Копіюються тільки елементи масиву
IndexOf	Статичний	Повертає індекс першого входження вказаного значення в одновимірному масиві
Reverse	Статичний	Міняє порядок елементів одновимірного масиву на протилежний
GetLowerBound	Екземпляр	Повертає нижню межу (індекс) заданого виміру
GetUpperBound	Екземпляр	Повертає верхню межу (індекс) заданого виміру
GetType	Екземпляр	Повертає тип масиву

Лістинг 6.5. Використання успадкованих елементів класу Array

```

1 public static void PrintArray(int[] a)
2 {
3     foreach (int i in a) Console.Write("{0} ", i);
4     Console.WriteLine();
5 }
6
7 static void Main(string[] args)
8 {
9     int[] arr = new int[] { 30, 20, 40, 70, 60, 50 };
10    Console.Write("Несортовано: "); PrintArray(arr);
11    Array.Sort(arr);
12    Console.Write("Сортовано: "); PrintArray(arr);
13
14    Array.Reverse(arr);
15    Console.Write("Реверс: "); PrintArray(arr);
16
17    Console.WriteLine();
18    Console.WriteLine("Rank = {0}, Length = {1}",
19        arr.Rank, arr.Length);
20    Console.WriteLine("GetLength(0) = {0}", arr.GetLength(0));
21    Console.WriteLine("GetType() = {0}", arr.GetType());
22 }

```



```
C:\WINDOWS\system32\cmd.exe
Несортовано: 30 20 40 70 60 50
Сортовано: 20 30 40 50 60 70
Реверс: 70 60 50 40 30 20

Rank = 1, Length = 6
GetLength(0) = 6
GetType() = System.Int32[]
Press any key to continue . . .
```

Рис. 6.8. Результат роботи програми з лістингу 6.5. Використання успадкованих елементів класу Array

### Клонування масиву

Успадкований метод Clone виконує поверхову копію масиву. При цьому копіюються виключно елементи масиву. У випадку з масивом значущого типу створюється його копія і результатом є два незалежні однакові масиви. Якщо масив є посилального типу, то об'єкти, на які посилаються елементи масиву, не копіюються. Тобто, при створенні такої копії масиву елементи нового масиву посилатимуться на ті ж самі об'єкти у пам'яті, що й елементи початкового масиву (рис. 6.9). Тому, якщо змінити об'єкт через посилання одного масиву, то ці зміни відобразяться і через посилання з тим же індексом елемента клонованого масиву.

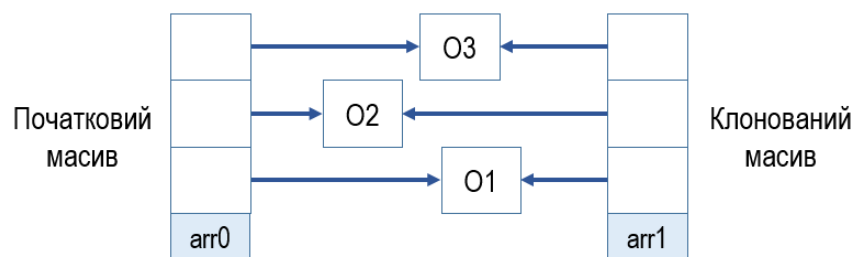


Рис. 6.9. При клонуванні масиву посилального типу елементи з однаковим індексом обох масивів вказують на той самий об'єкт

## Розділ 7. Інтерфейси

---

- ▶ Інтерфейси
- ▶ Приклад використання інтерфейсу `IComparable`
- ▶ Інтерфейс як посилальний тип даних
- ▶ Реалізація кількох інтерфейсів
- ▶ Спадкування інтерфейсів



## Інтерфейси

*Інтерфейс* – це посилальний тип, який задає множину функціональних елементів, але не реалізовує їх. Інтерфейс можуть реалізовувати (впроваджувати) класи та структури. Семантично інтерфейси схожі на абстрактні класи, але жоден метод інтерфейсу не може мати реалізації. Інтерфейс показує, що клас повинен робити, але не визначає, як саме. При впровадженні інтерфейсу у клас мають бути реалізовані всі методи інтерфейсу, але кожен клас може реалізувати їх по-іншому.

Розглянемо приклад, який висвітлить недоліки, що усуваються при використанні інтерфейсу. Припустимо, що ми маємо достатньо великий набір товарів різних видів. Кожен вид має притаманні йому характеристики. Так, товар виду "мобільний телефон" має одні характеристики, а товар виду "кухонний комбайн" – інші. На основі існуючого набору товарів потрібно скласти їх загальний список. При цьому кожен елемент списку міститиме коротку характеристику товару і формуватиметься на основі характеристик свого виду.

У лістингу 7.1 оголошено два класи. Клас `MobilePhone` (рядки 1...12) описує товари виду "мобільний телефон", а клас `FoodProcessor` (рядки 14...24) – товари виду "кухонний комбайн". Класи містять різний набір полів, які характеризують відповідний вид товару. Кожен клас має метод, який повертає опис об'єкта, який формується на основі його полів. При цьому для опису екземплярів різних класів використовуються різні поля різних типів. Метод `PhoneDescription` (рядки 7...11) формує опис конкретного об'єкта "мобільний телефон", а метод `FoodProcessorDescription` (рядки 19...23) – об'єкта "кухонний комбайн".

У методі `Main` створено по одному екземпляру кожного класу. Інформація про об'єкти виводиться у вікно шляхом виклику методів, які повертають їх опис (рядки 41, 42).

Зауважимо, що для розглянутого підходу формування описів об'єктів характерні наступні риси, які ускладнюють і заплутують структуру програми:

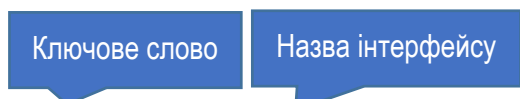
- ▶ Методи, які повертають інформацію про об'єкт, належать різним класам і можуть мати різну назву. Щоб вивести опис, потрібно пам'ятати назви прийнятних для даного випадку методів (адже клас може містити багато методів).
- ▶ Потрібний для опису об'єкта метод у класі взагалі може бути відсутнім.
- ▶ Екземпляри різних класів неможливо передати у інший метод для обробки через один параметр, оскільки вони мають різні типи. Так, у методі `PrintUpperDescr` можна передати тільки об'єкт класу `MobilePhone`.

## Лістинг 7.1. Використання класів, які описують різні товари

```
1 class MobilePhone // Мобільний телефон
2 {
3     public string Manufacturer; // Виробник
4     public string Model; // Модель
5     public double ScreenSize; // Розмір екрану
6     public double MemorySize; // Обсяг пам'яті
7     public string PhoneDescription() // Опис
8     {
9         return String.Format("{0} {1} {2}\n" {3}Гб",
10             Manufacturer, Model, ScreenSize, MemorySize);
11     }
12 }
13
14 class FoodProcessor // Кухонний комбайн
15 {
16     public string Manufacturer; // Виробник
17     public string ModelInfo; // Модель
18     public double Power; // Потужність
19     public string FoodProcessorDescription() // Опис
20     {
21         return String.Format("{0} {1} {2}Вт",
22             Manufacturer, ModelInfo, Power);
23     }
24 }
25
26 static void PrintUpperDescr(MobilePhone m)
27 {
28     Console.WriteLine(m.PhoneDescription().ToUpper());
29 }
30
31 static void Main(string[] args)
32 {
33     MobilePhone mp = new MobilePhone()
34         { Manufacturer = "PhoneMan", Model = "KL-289i+",
35           MemorySize = 2, ScreenSize = 7 };
36
37     FoodProcessor fp = new FoodProcessor()
38         { Manufacturer = "KitchenTec",
39           ModelInfo = "Astra FV-202", Power = 12 };
40
41     Console.WriteLine(mp.PhoneDescription());
42     Console.WriteLine(fp.FoodProcessorDescription());
43     PrintUpperDescr(mp);
44 }
```

Використання інтерфейсу дозволяє реалізувати логічніший та зрозуміліший підхід. Для цього слід оголосити інтерфейс, який матиме метод, призначений для формування опису об'єкта. Після цього кожен з класів, що представляє об'єкти різних видів, повинен реалізувати цей інтерфейс. Застосування інтерфейсу дозволить уникнути всіх трьох приведених недоліків розглянутого коду.

Загальний синтаксис оголошення інтерфейсу такий:




```
interface IInterfaceName
{
    // Заголовки функціональних елементів інтерфейсу
}
```

Назви інтерфейсам прийнято починати з великої літери "I". Елементами інтерфейсу можуть бути методи, властивості, індексатори та події. Інтерфейс не може містити елементів даних та статичних елементів. В інтерфейсі розміщують виключно **оголошення** функціональних елементів, а їх **тіла** повинні бути реалізовані у класах, які спадкують інтерфейс. За змістом інтерфейс нагадує абстрактний клас. Але для інтерфейсу та його елементів не використовують ключового слова `abstract`.

Оголошення інтерфейсу може містити модифікатори доступу `public`, `protected`, `internal` чи `private`. Проте елементи інтерфейсу неявно є тільки публічними і не можуть містити модифікаторів доступу (включаючи `public`). Клас, який впроваджує інтерфейс, обов'язково повинен реалізувати **всі** елементи інтерфейсу. При цьому код для реалізації елементів інтерфейсу може як реалізуватися самим класом, так і спадкуватися від базових класів.

Хоча оголошення інтерфейсу не містить реалізації його методів, документація для інтерфейсу повинна містити опис того, що вони виконують. Програміст, який створюватиме клас з інтерфейсом, повинен знати призначення його елементів.

Щоб впровадити інтерфейс у клас, слід при оголошенні класу вказати назву інтерфейсу в переліку базових класів:



```
class TheClass : IInterfaceName
{ ... }
```

Якщо клас, у який впроваджують інтерфейс, є похідним, то його базовий клас у списку успадкованих класів повинен бути першим. Після назви базового

класу через кому можна вказати довільну кількість інтерфейсів (у той же час базовий клас може бути тільки один):

Базовий клас має бути першим

Інтерфейс 1

Інтерфейс 2

```
class TheClass : TheBaseClass, IInterface1, IInterface2
{ ... }
```

У лістингу 7.2 оголошено інтерфейс `IInfo` (рядки 1...4) з одним методом `GetDescription` рядкового типу та однією властивістю `ItemMark` рядкового типу тільки для читання. Метод `GetDescription` має повертати опис об'єкта, а властивість `ItemMark` – "марку" об'єкта з базовою інформацією про виробника та модель. Інтерфейс `IInfo` містить оголошення методу та властивості без їх реалізації.

Лістинг 7.2. Оголошення та реалізація інтерфейсу

```
1 interface IInfo // Оголошення інтерфейсу
2 {
3     string GetDescription(); // Метод
4     string ItemMark { get; } // Властивість
5 }
6
7 class MobilePhone : IInfo // Клас реалізує інтерфейс IInfo
8 {
9     public string Manufacturer;
10    public string Model;
11    public double ScreenSize;
12    public double MemorySize;
13
14    public string ItemMark
15    {
16        get { return String.Format("{0} {1}",
17            Manufacturer, Model); }
18    }
19    public string GetDescription()
20    {
21        return String.Format("{0} {1} {2}\" {3}Гб",
22            Manufacturer, Model, ScreenSize, MemorySize);
23    }
24 }
25
26 class FoodProcessor : IInfo // Клас реалізує інтерфейс IInfo
27 {
28     public string Manufacturer;
29     public string ModelInfo;
```

Назва інтерфейсу

Назва інтерфейсу

```

30     public double Power;
31
32     public string ItemMark
33     {
34         get { return String.Format("{0} {1}",
35             Manufacturer, ModelInfo); }
36     }
37     public string GetDescription()
38     {
39         return String.Format("{0} {1} {2}Вт",
40             Manufacturer, ModelInfo, Power);
41     }
42 }
43
44 static void PrintUpperDescr(IInfo obj)
45 {
46     Console.WriteLine(obj.GetDescription().ToUpper());
47 }
48
49 static void Main(string[] args)
50 {
51     MobilePhone mp = new MobilePhone()
52         { Manufacturer = "PhoneMan", Model = "KL-289i+",
53           MemorySize = 2, ScreenSize = 7 };
54
55     FoodProcessor fp = new FoodProcessor()
56         { Manufacturer = "KitchenTec",
57           ModelInfo = "Astra FV-202", Power = 12 };
58
59     Console.WriteLine("Описи:");
60     Console.WriteLine(mp.GetDescription());
61     Console.WriteLine(fp.GetDescription());
62
63     Console.WriteLine("Марки:");
64     Console.WriteLine(mp.ItemMark);
65     Console.WriteLine(fp.ItemMark);
66
67     Console.WriteLine("Описи великими літерами:");
68     PrintUpperDescr(mp);
69     PrintUpperDescr(fp);
70 }

```

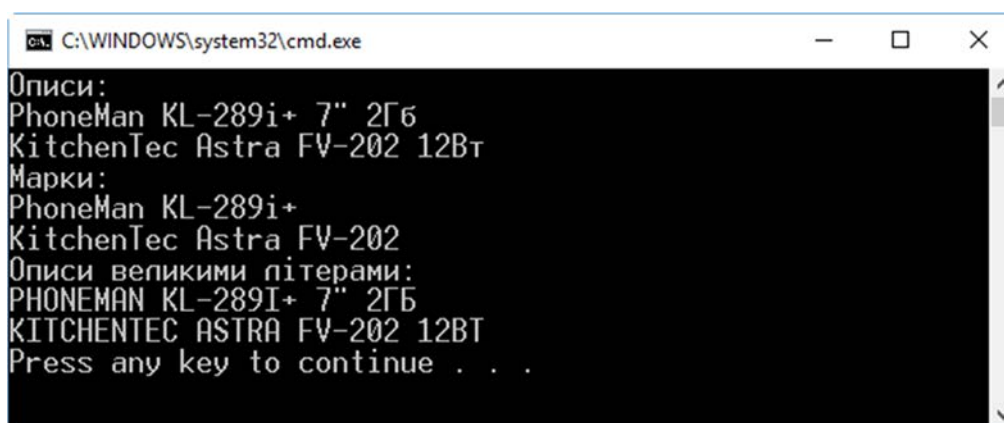
У параметр передаємо інтерфейс

Всі класи, які описують товари різних видів, повинні реалізувати інтерфейс `IInfo`. Щоб у класі реалізувати інтерфейс, при оголошенні класу в переліку базових класів вказуємо назву інтерфейсу (рядки 7, 26). При цьому в класі

обов'язково потрібно реалізувати всі елементи інтерфейсу (в нашому випадку їх два). Якщо цього не зробити, виникне помилка компіляції. У лістингу 7.2 обидва класи, які описують різні види товарів (класи `MobilePhone` та `FoodProcessor`), містять метод `GetDescription` (рядки 19...23 та 37...41). Структура цих методів (тип результату, назва, параметри) жорстко задана інтерфейсом, але реалізація може бути різною. У цьому прикладі методи `GetDescription` різних класів на основі полів свого класу формують опис об'єкта. Властивість `ItemMark` також реалізована в обох класах (рядки 14...18 та 32...36). Зауважимо, що структура методу `GetDescription` та властивості `ItemMark` (назва, тип, кількість і тип параметрів тощо) відповідають їх опису в інтерфейсі.

Таким чином, впровадження інтерфейсу в клас примусово задає структуру класу, потрібну для взаємодії з ним. Інтерфейс для класу можна порівняти з роз'ємом для пристрою (наприклад, USB чи RS-232), який підтримує стандартний формат обміну даними. Зокрема, інтерфейс `Info` з лістингу 7.2 забезпечує "стандартизоване" отримання даних про опис та про марку об'єкта.

Крім цього, екземпляри всіх класів, які реалізують один інтерфейс, можна легко передавати в один метод для додаткової обробки даних. У лістингу 7.2 оголошено метод `PrintUpperDescr` (рядки 44...47) з параметром `obj` типу `Info`. Через цей параметр в метод можна передати будь-який клас, що реалізовує вказаний інтерфейс. При цьому посилання на об'єкт автоматично перетворюється у посилання на інтерфейс, який у ньому реалізовано. В даному випадку метод `PrintUpperDescr` просто виводить на екран опис переданого через параметр об'єкта великими літерами.



```
C:\WINDOWS\system32\cmd.exe
Описи:
PhoneMan KL-289i+ 7" 2Гб
KitchenTec Astra FV-202 12Вт
Марки:
PhoneMan KL-289i+
KitchenTec Astra FV-202
Описи великими літерами:
PHONEMAN KL-289I+ 7" 2ГБ
KITCHENTEC ASTRA FV-202 12ВТ
Press any key to continue . . .
```

Рис. 7.1. Результат виконання програми з лістингу 7.2. Вивід даних про об'єкти через інтерфейс `Info`

У методі `Main` створено екземпляри класів `MobilePhone` та `FoodProcessor` (рядки 51...57) та продемонстровано використання реалізованих у класах елементів інтерфейсу `Info`. В рядках 60...61 викликаємо методи інтерфейсу



GetDescription, в рядках 64...65 – виводимо у вікно значення властивостей інтерфейсу ItemMark, а в рядках 68...69 – передаємо методу PrintUpperDescr об'єкти різних типів, які реалізують інтерфейс IInfo.

На рис. 7.1 показано результат виконання програми з лістингу 7.2. Проект IInfoDemo, який ілюструє роботу з інтерфейсом IInfo, є серед прикладів до навчального посібника.

## Приклад використання інтерфейсу IComparable

Бібліотека C# містить набір інтерфейсів, які можна використовувати у своїх програмах. Один із них – інтерфейс IComparable, – реалізує метод, що дозволяє порівнювати екземпляри будь-якого класу між собою. Цей інтерфейс використовується методом Sort класу Array, який представляє масив.

Розглянемо такий приклад коду:

```
var intArr = new[] { 20, 30, 10, 80, 50, 40, 90 };  
Array.Sort(intArr);  
foreach (int i in intArr) Console.WriteLine("{0} ", i);
```

У цьому фрагменті програми спочатку оголошуємо масив цілих чисел intArr і відразу ініціалізуємо його несортованою множиною значень. Далі викликаємо статичний метод Sort класу Array, який сортує масив за зростанням. І в кінці виводимо відсортований масив на екран, щоб пересвідчитися, що значення масиву справді сортовані.

Таким чином, відсортувати значення масиву дуже легко. Але якщо спробувати сортувати масив не з числовими значеннями, а з екземплярами свого класу, то при виконанні програми виникне виняткова ситуація "System.ArgumentException: At least one object must implement IComparable" (Щонайменше один з об'єктів повинен реалізувати IComparable). Справа у тому, що метод Sort "не знає", як порівняти між собою об'єкти довільного визначеного програмістом класу і як їх впорядкувати. Метод Sort класу Array залежить від інтерфейсу, який називається IComparable і визначений у BCL.

Інтерфейс IComparable оголошено так:

```
public interface IComparable  
{  
    int CompareTo(object obj);  
}
```

Ключове слово

Назва інтерфейсу

Реалізації методу немає

Цей інтерфейс має всього один метод CompareTo. Оголошення методу задає, що він отримує один параметр типу object і повертає результат типу int.

Хоча сам інтерфейс не містить реалізації цього методу, але документація .NET описує, що цей метод має робити, якщо інтерфейс IComparable буде впроваджений у клас. Згідно документації, метод CompareTo має повертати такі значення:

- ▶ Від'ємне значення, якщо у впорядкованому (відсортованому) списку поточний об'єкт повинен бути розташований перед об'єктом, заданим параметром object.
- ▶ Додатне значення, якщо поточний об'єкт повинен бути розташований після об'єкта object.
- ▶ Нуль, якщо обидва об'єкти при впорядкуванні займають одну і ту ж позицію.

Алгоритм, використаний методом Sort класу Array, базує свою роботу на методі CompareTo інтерфейсу IComparable. Він порівнює два елементи масиву між собою. Тип int реалізує цей інтерфейс, тому сортування масиву цілих чисел пройшло успішно. Але довільний визначений у програмі клас не містить реалізації інтерфейсу IComparable, тому спроба виклику методу Sort спричинить виняткову ситуацію.

Щоб метод Sort міг сортувати екземпляри певного класу, цей клас повинен реалізувати інтерфейс IComparable. Для цього при оголошенні класу назву інтерфейсу слід вказати в переліку базових класів, а також забезпечити реалізацію методу CompareTo. Якщо клас впроваджує інтерфейс, він має реалізувати всі елементи інтерфейсу. Оскільки інтерфейс IComparable містить тільки один метод CompareTo, то потрібно реалізувати лише його.

Лістинг 7.3. Реалізація інтерфейсу IComparable у класі Computer

```
1 class Computer : IComparable
2 {
3     public string MotherBoard;
4     public string CPUModel;
5     public double CPUGHz;
6
7     public int CompareTo(object obj)
8     {
9         return CPUGHz > (obj as Computer).CPUGHz ? 1 :
10         CPUGHz < (obj as Computer).CPUGHz ? -1 : 0;
11     }
12 }
13
14 static void Main(string[] args)
```

```

15 {
16     Computer[] compArr = new[] {
17         new Computer() { MotherBoard = "GigaB JHs-298i",
18             CPUModel = "Intel", CPUGHz = 2.2},
19         new Computer() { MotherBoard = "KiBor 93-HxO92",
20             CPUModel = "AMD", CPUGHz = 2.1},
21         new Computer() { MotherBoard = "LionBoard H989",
22             CPUModel = "Intel", CPUGHz = 2.7},
23         new Computer() { MotherBoard = "ZeroXL KL-092z",
24             CPUModel = "CoolCPU", CPUGHz = 2.0}
25     };
26
27     Console.WriteLine("Сортування масиву об'єктів:");
28     Array.Sort(compArr);
29     foreach (Computer comp in compArr)
30         Console.WriteLine("{0}, {1}, {2:0.00} GHz",
31             comp.MotherBoard, comp.CPUModel, comp.CPUGHz);
32 }

```

У лістингу 7.3 описано клас `Computer`, у який впроваджено інтерфейс `IComparable` (рядки 1...12). Клас містить реалізацію методу інтерфейсу `CompareTo` (рядки 7...11). Клас `Computer` в загальному описує кілька рис об'єкта "комп'ютер". Його поле `MotherBoard` містить опис системної плати, поле `CPUModel` – модель процесора, а поле `CPUGHz` – частоту процесора.

Метод `CompareTo` інтерфейсу, реалізований у класі `Computer`, порівнює значення поля `CPUGHz` поточного об'єкта із значенням цього ж поля іншого об'єкта, переданого у параметрі `obj`. При цьому об'єкт `obj` приводимо до типу `Computer` за допомогою оператора `as`. Таким чином, реалізований у лістингу 7.3 метод `CompareTo` забезпечить сортування об'єктів `Computer` за значенням поля `CPUGHz` (тактовою частотою процесора).

У методі `Main` оголошено та ініціалізовано масив `compArr` (рядки 16...25), елементи якого є екземплярами класу `Computer`. Для сортування, як і в попередньо розглянутому випадку з масивом цілих чисел, викликаємо статичний метод `Sort` класу `Array` (рядок 28), передавши йому посилання на масив `compArr`. Щоб пересвідчитися, що масив відсортовано правильно, у циклі виводимо описи кожного об'єкта `Computer` у масиві (рядки 29...31). Результат роботи програми приведено на рис. 7.2. Дані про окремі об'єкти `Computer`, які містяться у масиві `compArr`, виведено по рядках. Бачимо, що об'єкти справді відсортовані за зростанням значення поля `CPUGHz` (останнє значення кожного рядка з даними).

A screenshot of a Windows command prompt window titled 'C:\WINDOWS\system32\cmd.exe'. The window contains the following text:

```
Сортування масиву об'єктів:  
ZeroXL KL-092z, CoolCPU, 2,00 GHz  
KiBor 93-Hx092, AMD, 2,10 GHz  
GigaB JHs-298i, Intel, 2,20 GHz  
LionBoard H989, Intel, 2,70 GHz  
Press any key to continue . . .
```

Рис. 7.2. Результат виконання програми з лістингу 7.3. Сортування об'єктів класу Computer

Проект IComparableDemo, який демонструє впровадження та використання інтерфейсу IComparable, можна завантажити з бібліотеки прикладів до навчального посібника.

## Інтерфейс як посилальний тип даних

Інтерфейс забезпечує значно більшу функціональність, ніж задання простого переліку елементів, які мають бути реалізовані класом. Він представляє окремий тип даних, подібно до класу. До інтерфейсу не можна звертатися безпосередньо через елементи класу. Але *посилання на інтерфейс* можна отримати через приведення типу посилання на об'єкт до типу інтерфейсу. Маючи посилання на інтерфейс, можна звертатися до його елементів.

Наприклад, отримати посилання на інтерфейс IInfo (з лістингу 7.2) в екземплярі класу MobilePhone можна так:

```
IInfo ifc = (IInfo)mp;  
string descr = ifc.GetDescription();
```

Назва інтерфейсу

Посилання на екземпляр

Посилання на інтерфейс

У першому рядку оголошено змінну інтерфейсного типу ifc та присвоєно їй посилання на інтерфейс IInfo, реалізований в екземплярі mp (це об'єкт класу MobilePhone). У другому рядку безпосередньо через інтерфейс IInfo об'єкта mp викликано метод GetDescription.

Замість приведення типу для отримання інтерфейсу об'єкта можна (і варто) використовувати оператор as, який спеціально призначений для перетворень посилальних типів. Якщо застосувати приведення типу до класу, який не

реалізує вказаного інтерфейсу, то виникне виняток. В тій же ситуації оператор `as`, не спричиняючи винятку, поверне значення `null`. Таким чином, аналізуючи результат оператора `as`, можна вяснити, реалізує клас потрібний інтерфейс, чи ні. Ось приклад виконання попереднього завдання за допомогою оператора `as`:

```
IInfo ifc = mp as IInfo;
if (ifc != null) Console.WriteLine(ifc.GetDescription());
```

У першому рядку інтерфейсній змінній `ifc` присвоєно посилання на інтерфейс `IInfo`, реалізований в об'єкті `mp`. У другому рядку спочатку перевіряємо, чи посилання на інтерфейс існує (тобто не дорівнює `null`), і якщо так, то виводимо у вікно опис об'єкта, повернений методом `GetDescription`. Якщо виявиться, що об'єкт `mp` не реалізує інтерфейс `IInfo`, то змінна `ifc` прийме значення `null`. Тоді умова у другому рядку не виконається, і метод інтерфейсу навіть не викликатиметься.

## Реалізація кількох інтерфейсів

Клас (або структура) може реалізувати будь-яку кількість інтерфейсів. Тоді оголошення класу в списку базових класів повинно містити перелік всіх інтерфейсів. Наприклад, клас `MobilePhone` реалізує два інтерфейси: `IInfo` та `IComparable`:

```
class MobilePhone : IInfo, IComparable
{
    ...
    public int CompareTo(object obj)
    { ... }
    public string GetDescription()
    { ... }
}
```

Цей клас містить і метод `CompareTo` з інтерфейсу `IComparable`, і метод `GetDescription` з інтерфейсу `IInfo`.

Якщо в оголошенні класу вказано кілька інтерфейсів, то клас повинен реалізувати всі елементи всіх перелічених інтерфейсів. При цьому може трапитись, що різні інтерфейси мають метод з однаковою сигнатурою. Тоді у класі реалізують тільки один метод, який має задовольняти обидва інтерфейси.

Інший спосіб вирішення цього завдання – при реалізації елемента інтерфейсу в класі явно вказати назву інтерфейсу:

```
class MyClass : IIfc1, IIfc2
{
    void IIfc1.PrintDescr(string s)
    { ... }
    void IIfc2.PrintDescr(string s)
    { ... }
}
```

На окремі інтерфейси класу також можна отримувати посилання, як було розглянуто раніше. Наприклад, якщо є екземпляр ер класу, в якому реалізовано інтерфейси IInfo та IComparable, то посилання на обидва інтерфейси отримують так:

```
IInfo ii = (mp as IInfo);
IComparable ic (mp as IComparable);
```

За допомогою цих посилань можна звертатися до відповідних елементів інтерфейсу, як було продемонстровано вище.

## Спадкування інтерфейсів

Інтерфейс, як і клас, може спадкувати структуру іншого інтерфейсу. Таким чином, на основі одних інтерфейсів можна створювати інші інтерфейси. Щоб вказати, що інтерфейс успадковує інші інтерфейси, імена базових інтерфейсів слід вказати так само, як при спадкуванні класів – в окремому переліку:

```
interface IInterface : IInterface1, IInterface2
{ ... }
```

На відміну від класів, які можуть успадкувати тільки один базовий клас, інтерфейси можуть спадкувати довільну кількість базових інтерфейсів. У свою чергу, кожен базовий інтерфейс може спадкувати інші інтерфейси. Результуючий інтерфейс крім своїх елементів містить елементи всіх успадкованих інтерфейсів. Відповідно клас, який впроваджує такий інтерфейс, також повинен реалізувати всі елементи всіх успадкованих інтерфейсів.

## Розділ 8. Колекції

---

- ▶ Колекції
- ▶ Інтерфейси узагальнених колекцій
- ▶ Класи узагальнених колекцій



## Колекції

У C# колекція – це сукупність об'єктів, розміщених в одному контейнері, що надає можливість їх послідовної обробки. В області обробки множинних даних колекції є потужною альтернативою масивам.

Середовище .NET Framework містить інтерфейси та класи, в яких визначено і реалізовано різні типи колекцій. Колекції спрощують рішення багатьох завдань програмування завдяки тому, що пропонують готові рішення для створення цілого ряду типових, але часто трудомістких для розробки структур даних. Зокрема, .NET Framework містить колекції для підтримки динамічних масивів, зв'язаних списків, стеків, черг і хеш-таблиць. Колекції є сучасним технологічним засобом і заслуговують пильної уваги всіх, хто програмує на C#.

Головна перевага колекцій полягає в тому, що вони стандартизують обробку груп об'єктів у програмі. Колекції розроблені на основі інтерфейсів .NET. Є також можливість реалізувати власну колекцію, хоча потреба в цьому виникає рідко. Існує п'ять типів колекцій:

- ▶ Неузагальнені колекції реалізують такі структури даних, як динамічні масиви, стеки, черги та словники. Вони оперують елементами класу `object`. Тому неузагальнені колекції можуть зберігати дані будь-якого типу, причому одна колекція може містити дані різних типів. Класи та інтерфейси узагальнених колекцій описані в просторі імен `System.Collections`.
- ▶ Узагальнені колекції забезпечують узагальнену реалізацію декількох неузагальнених колекцій. Такі колекції є типізованими, тому в узагальненій колекції можуть зберігатися тільки елементи даних, сумісні за типом з колекцією. Завдяки цьому виключається випадкова розбіжність типів. Узагальнені колекції оголошено в просторі імен `System.Collections.Generic`.
- ▶ Спеціальні колекції оперують даними конкретного типу або реалізують спеціалізований алгоритм їх обробки. Наприклад, є колекції для роботи з рядками. Такі колекції оголошено в просторі імен `System.Collections.Specialized`.
- ▶ Бітові колекції призначені для порозрядних операцій над даними. Вони описані у просторі імен `System.Collections`.



- Паралельні колекції підтримують багатопотоковий доступ. Це узагальнені колекції, описані в просторі імен System.Collections.Concurrent.

Спеціальні, бітові та паралельні колекції використовують для вирішення специфічних завдань. Найчастіше для типових потреб використовують узагальнені колекції. Неузагальнені колекції мають дуже схожий функціонал, але, оскільки узагальнені є типобезпечними, то Microsoft рекомендує завжди при можливості використовувати саме узагальнені колекції. Неузагальнені колекції слід використовувати лише тоді, коли колекція має зберігати дані різних типів.

Базовим для всіх колекцій є наявність *перелічувача* – сукупності програмних засобів, які дозволяють послідовно переміщуватися через всі об'єкти колекції (тобто, "перелічувати" їх). Перелічувач реалізують через інтерфейси неузагальнених колекцій IEnumerator і IEnumerable, та інтерфейси узагальнених колекцій IEnumerator<T> і IEnumerable<T>. Тому будь-яка колекція має реалізовувати ці інтерфейси.

## Інтерфейси узагальнених колекцій

Узагальнені колекції реалізовано за допомогою ряду інтерфейсів, які задають засоби та принципи роботи з колекціями. Ці інтерфейси описано у просторі імен System.Collections.Generic. Дані про них приведено в таблиці 8.1. Тип, з яким працює колекція, вказують у трикутних дужках (<>). На місці покажчика типу T може бути будь-який тип даних.

Таблиця №8.1. Інтерфейси узагальнених колекцій

Інтерфейс	Опис
ICollection<T>	Визначає головні властивості узагальнених колекцій
IComparer<T>	Визначає метод Compare для порівняння об'єктів колекції
IDictionary<Tkey, TValue>	Визначає колекцію, яка містить пари "ключ-значення"
IEnumerable<T>	Визначає узагальнений метод GetEnumerator, який надає перелічувач для будь-якого класу
IEnumerator<T>	Визначає методи, які дозволяють отримувати вміст колекції по черзі
IEqualityComparer<T>	Порівнює два об'єкти на рівність
IList<T>	Визначає узагальнену колекцію, до якої отримують доступ за допомогою індексатора
ISet<T>	Визначає узагальнену колекцію, яка представляє множину

## Інтерфейс ICollection<T>

Інтерфейс ICollection<T> визначає ряд загальних для всіх колекцій властивостей. Властивості і методи цього інтерфейсу зібрано і пояснено в таблиці 8.2.

Таблиця №8.2. Елементи інтерфейсу ICollection<T>

Елемент	Опис
<b>Властивості</b>	
int Count	Містить кількість елементів, розміщених у поточній колекції. Властивість тільки для читання
bool IsReadOnly	Якщо властивість дорівнює true, то колекція доступна тільки для читання; в іншому випадку колекція доступна для читання та запису. Властивість тільки для читання
<b>Методи</b>	
void Add(T item)	Додає об'єкт item до колекції. Якщо колекція доступна тільки для читання, генерує виняток NotSupportedException
void Clear()	Видаляє всі елементи з викликаючої колекції
bool Contains(T item)	Повертає true, якщо викликаюча колекція містить об'єкт, заданий параметром item. Повертає false в протилежному випадку
void CopyTo(T[] array, int arrayIndex)	Копіює вміст викликаючої колекції в масив array, починаючи з індекса arrayIndex
bool Remove(T item)	Видаляє з колекції перше входження об'єкта item

## Інтерфейс IList<T>

Інтерфейс IList<T> визначає поведінку узагальненої колекції, яка дозволяє звертатися до її елементів за індексом з відліком від нуля. Методи Insert та RemoveAt дозволяють змінювати вміст колекції. Якщо ж вона доступна тільки для читання, то ці методи генеруватимуть виняток NotSupportedException. Методи інтерфейсу IList<T> описано в таблиці 8.3.

Таблиця №8.3. Методи інтерфейсу IList<T>

Метод	Опис
int IndexOf(T item)	Повертає індекс першого входження об'єкта item у викликаючій колекції. Якщо об'єкт не знайдено, повертає -1
void Insert(int index, T item)	Вставляє у викликаючу колекцію об'єкт item за індексом index
void RemoveAt(int index)	Видаляє з викликаючої колекції об'єкт за індексом index

Крім цього, інтерфейс IList<T> визначає індикатор

```
T this[int index] { get; set; }
```

Він дозволяє записувати і читати значення елемента колекції за індексом `index`, який вказують у квадратних дужках, подібно до звертання до елементів масиву.

## Інтерфейс `IDictionary<TKey, TValue>`

Інтерфейс `IDictionary<TKey, TValue>` визначає поведінку колекції виду "словник", яка зберігає пари "ключ-значення". Методи інтерфейсу дозволяють перетворювати унікальні ключі у відповідні значення. Елементи інтерфейсу `IDictionary<TKey, TValue>` приведено в таблиці 8.4.

Таблиця №8.4. Елементи інтерфейсу `IDictionary<TKey, TValue>`

Елемент	Опис
<b>Методи</b>	
<code>void Add(TKey key, TValue value)</code>	Додає у викликаючу колекцію пару "ключ-значення"
<code>bool ContainsKey(TKey key)</code>	Повертає <code>true</code> , якщо викликаюча колекція містить ключ <code>key</code> , і <code>false</code> в протилежному випадку
<code>bool Remove(TKey key)</code>	Видаляє запис колекції з ключем <code>key</code>
<code>bool TryGetValue(TKey key, out TValue value)</code>	Намагається отримати значення із запису колекції з ключем <code>key</code> . Повертає <code>true</code> , якщо це вдалось зробити, і <code>false</code> в протилежному випадку. Якщо ключ <code>key</code> не знайдено, параметр <code>value</code> приймає значення за замовчуванням
<b>Властивості</b>	
<code>ICollection Keys&lt;TKey&gt;</code>	Отримує колекцію ключів. Властивість тільки для читання
<code>ICollection Values&lt;TValue&gt;</code>	Отримує колекцію значень. Властивість тільки для читання

## Інтерфейси `IEnumerable<T>` та `IEnumerator<T>`

Єдиний метод інтерфейсу `IEnumerable<T>` – `GetEnumerator`. Він повертає колекцію. Завдяки реалізації інтерфейсу `IEnumerable` можна отримати вміст колекції в циклі `foreach`.

В інтерфейсі `IEnumerator<T>` визначено функції перелічувача. За допомогою методів цього інтерфейсу можна циклічно звертатися до вмісту колекції. Інтерфейс містить методи `MoveNext` і `Reset` та властивість `Current`. Властивість `Current` містить посилання на поточний об'єкт. Метод `MoveNext` здійснює перехід до наступного елемента колекції, а метод `Reset` починає перелічування з самого початку (таблиця 8.5).

Таблиця №8.5. Елементи інтерфейсів IEnumerable&lt;T&gt; та IEnumerator&lt;T&gt;

Елемент	Опис
<b>Інтерфейс IEnumerable&lt;T&gt;</b>	
<b>Методи</b>	
IEnumerator<T> GetEnumerator()	Повертає перелічувач, який дозволяє виконувати перебір елементів у колекції
<b>Інтерфейс IEnumerator&lt;T&gt;</b>	
<b>Властивості</b>	
T Current	Повертає поточний елемент колекції
<b>Методи</b>	
bool MoveNext()	Переміщує перелічувач до наступного об'єкта колекції. Повертає true, якщо перелічувач успішно переміщено до наступного об'єкта, і false, якщо досягнуто кінець колекції
void Reset()	Встановлює перелічувач у його початкове положення: перед першим об'єктом колекції

### Інтерфейси IComparer<T> та IEqualityComparer<T>

В інтерфейсі IComparer визначено метод Compare для порівняння двох об'єктів: x та y. Він повертає позитивне значення, якщо значення об'єкта x більше, ніж об'єкта y; негативне – якщо значення об'єкта x менше, ніж об'єкта y; і нульове – якщо порівнювані значення однакові. Інтерфейс можна використовувати для задання способу сортування елементів колекції.

В інтерфейсі IEqualityComparer визначено методи Equals та GetHashCode (таблиця 8.6).

Таблиця №8.6. Елементи інтерфейсів IComparer&lt;T&gt; та IEqualityComparer&lt;T&gt;

Елемент	Опис
<b>Інтерфейс IComparer&lt;T&gt;</b>	
<b>Методи</b>	
int Compare (object x, object y)	Порівнює два об'єкти колекції. Повертає позитивне значення, якщо значення x більше, ніж y; негативне – якщо значення x менше, ніж y; і нульове – якщо значення однакові
<b>Інтерфейс IEqualityComparer&lt;T&gt;</b>	
<b>Методи</b>	
bool Equals (object x, object y)	Порівнює об'єкти колекції. Повертає значення true, якщо значення x та y однакові, і false – в протилежному випадку
int GetHashCode (object obj)	Повертає хеш-код для об'єкта obj

## Інтерфейси ISet<T>

Інтерфейс ISet<T> визначає поведінку узагальненої колекції, яка реалізує себе як множина елементів. Він спадкує інтерфейси IEnumerable, IEnumerable<T> та ICollection<T>. Методи цього інтерфейсу приведено в таблиці 8.7. Параметри цих методів відносяться до типу IEnumerable<T>. Це означає, що у методи можна передати колекції інших типів. Але найчастіше обидва аргументи є колекціями типу ISet<T>.

Таблиця №8.7. Методи інтерфейсу ISet<T>

Метод	Опис
void ExceptWith(IEnumerable<T> other)	Видаляє з викликаючої колекції елементи, які містяться в іншій колекції other
void IntersectWith(IEnumerable<T> other)	Після виклику методу викликаюча колекція міститиме перетин її елементів з елементами колекції other
bool IsProperSubsetOf(IEnumerable<T> other)	Повертає true, якщо викликаюча колекція є правильною підмножиною колекції other, і false в протилежному випадку
bool IsProperSupersetOf(IEnumerable<T> other)	Повертає true, якщо викликаюча колекція є правильною надмножиною колекції other, і false в протилежному випадку
bool IsSubsetOf(IEnumerable<T> other)	Повертає true, якщо викликаюча колекція є підмножиною колекції other, і false в протилежному випадку
bool IsSupersetOf(IEnumerable<T> other)	Повертає true, якщо викликаюча колекція є надмножиною колекції other, і false в протилежному випадку
bool Overlaps(IEnumerable<T> other)	Повертає true, якщо викликаюча колекція та колекція other містять щонайменше один спільний елемент, і false в протилежному випадку
bool SetEquals(IEnumerable<T> other)	Повертає true, якщо викликаюча колекція та колекція other мають всі елементи спільними, і false в протилежному випадку. Порядок елементів не береться до уваги, і дублікати елементів у колекції other ігноруються
void UnionWith(IEnumerable<T> other)	Після виклику методу викликаюча колекція міститиме об'єднання її елементів з елементами колекції other

## Класи узагальнених колекцій

Узагальнені колекції описані в таких класах:

- ▶ Dictionary<Tkey, TValue>. Колекція виду "словник", яка зберігає пари "ключ-значення".
- ▶ HashSet<T>. Зберігає ряд унікальних значень за допомогою хеш-таблиці.
- ▶ LinkedList<T>. Зберігає елементи у двонаправленому списку.
- ▶ List<T>. Колекція виду "динамічний масив", яка дозволяє працювати з її елементами як з елементами масиву. Розмір масиву можна змінювати під час виконання.
- ▶ Queue<T>. Колекція виду "черга" – список, який діє за принципом "першим зайшов – першим вийшов".
- ▶ SortedDictionary<TKey, TValue>. Колекція виду "сортований словник". Містить пари "ключ-значення".
- ▶ SortedList<TKey, TValue>. Колекція виду "сортований список", яка містить пари "ключ-значення".
- ▶ SortedSet<T>. Створює сортовану множину.
- ▶ Stack<T>. Колекція виду "стек" – список, який діє за принципом "першим зайшов – останнім вийшов".

Класи узагальнених колекцій визначено в просторі імен System.Collections.Generic.

### Клас List<T>

Клас List<T> реалізує динамічний масив, який може змінювати розмір під час виконання програми. У C# стандартні масиви мають фіксовану довжину, яка не може змінюватися після створення масиву. Але часто конкретна довжина масиву є невідомою. Для таких ситуацій і призначений клас List<T>.

Він визначає масив змінної довжини, який складається з посилань на об'єкти і може динамічно збільшувати і зменшувати свій розмір. Масив типу List<T> створюють з початковим розміром. Якщо цей розмір перевищується, то масив автоматично розширюється. При видаленні об'єктів з масиву він автоматично скорочується. Колекції класу List<T> широко застосовують в практиці програмування на C#.

В класі List<T> реалізовано інтерфейси ICollection, ICollection<T>, IList, IList<T>, IEnumerable і IEnumerable<T>. Клас List<T> має такі конструктори:

```
public List()  
public List(IEnumerable <T> collection)  
public List(int capacity)
```

Перший конструктор створює порожню колекцію класу з початковим розміром за замовчуванням. Другий конструктор створює колекцію типу List, яка відразу міститиме елементи з заданої колекції collection. Третій конструктор створює колекцію типу List з розміром, заданим у параметрі capacity.

Розмір колекції динамічного масиву може збільшуватися автоматично при додаванні в неї елементів.

Крім методів, оголошених у реалізованих класом інтерфейсах, клас List<T> визначає ряд власних методів. Найвживаніші з них приведено у таблиці 8.8.

Таблиця №8.8. Найвживаніші методи класу List<T>

Метод	Опис
<code>public void AddRange( IEnumerable&lt;T&gt; collection)</code>	Додає елементи колекції collection в кінець викликаючої колекції
<code>public int BinarySearch(T item)</code>	Шукає у викликаючій колекції значення, задане параметром item. Повертає індекс знайденого елемента. Якщо значення не знайдено, повертає від'ємне значення. Викликаюча колекція має бути сортована.
<code>public int BinarySearch(T item, IComparer&lt;T&gt; comparer)</code>	Шукає у викликаючій колекції значення item, використовуючи для цього спосіб порівняння, заданий параметром comparer. Повертає індекс знайденого елемента. Якщо значення не знайдено, повертає від'ємне значення. Викликаюча колекція має бути сортована.
<code>public int BinarySearch(int index, int count, T item, IComparer&lt;T&gt; comparer)</code>	Шукає у викликаючій колекції значення item, використовуючи для цього спосіб порівняння, заданий параметром comparer. Пошук проводиться починаючи з індекса index серед наступних елементів, кількість яких задає параметр count. Повертає індекс знайденого елемента. Якщо значення не знайдено, повертає від'ємне значення. Викликаюча колекція має бути сортована.
<code>public List&lt;T&gt; GetRange(int index, int count)</code>	Повертає частину викликаючої колекції, починаючи з індекса index, кількість елементів count. Результуюча колекція посилається на ті ж об'єкти, що і викликаюча
<code>public int IndexOf(T item)</code>	Повертає індекс першого входження елемента item у викликаючу колекцію. Якщо елемент не знайдено, повертає -1
<code>public void InsertRange(int index, IEnumerable&lt;T&gt; collection)</code>	Вставляє елементи колекції collection у викликаючу колекцію, починаючи з індекса index
<code>public int LastIndexOf(T item)</code>	Повертає індекс останнього входження елемента item у викликаючу колекцію. Якщо елемент не знайдено, повертає -1
<code>public void RemoveRange(int index, int count)</code>	Видаляє з викликаючої колекції починаючи з індекса index задану кількість елементів count

Метод	Опис
<code>public void Reverse()</code>	Розміщує елементи викликаючої колекції у зворотному порядку
<code>public void Sort()</code>	Сортує викликаючу колекцію за зростанням
<code>public void Sort(IComparer&lt;T&gt; comparer)</code>	Сортує викликаючу колекцію, використовуючи для цього спосіб порівняння, заданий параметром <code>comparer</code>
<code>public void Sort(int index, int count, IComparer&lt;T&gt; comparer)</code>	Сортує викликаючу колекцію, використовуючи для цього спосіб порівняння, заданий параметром <code>comparer</code> . Обробляє елементи починаючи з індексу <code>index</code> . Кількість елементів для сортування задає параметр <code>count</code>
<code>public T[] ToArray()</code>	Повертає масив, що містить копії елементів колекції

Колекція виду `List<>` має властивість `Capacity` цілого типу, яка містить кількість елементів колекції і дозволяє отримати чи задати її розмір.

У лістингу 8.1 приведено приклад програми, яка створює колекцію типу `List<>` (рядок 3) та заповнює її значеннями (рядки 4...6) за допомогою методу `Add`. В рядку 7 продемонстровано звертання до елемента колекції за індексом. Після цього значення з колекції виводяться на екран (рис. 8.1).

Лістинг 8.1. Робота з колекцією `List<>`

```

1  static void Main(string[] args)
2  {
3      List<int> lst = new List<int>();
4      lst.Add(100);
5      lst.Add(200);
6      lst.Add(300);
7      lst[1] = 222;
8
9      foreach (int i in lst)
10         Console.WriteLine("{0}", i);
11 }

```

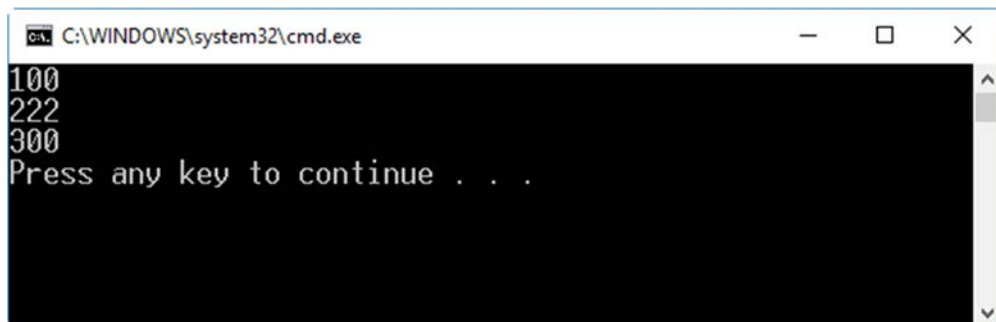


Рис. 8.1. Результат виконання програми з лістингу 8.1



## Клас Dictionary<TKey, TValue>

Клас Dictionary<TKey, TValue> дозволяє зберігати пари "ключ-значення" в колекції як у словнику. У класі Dictionary<TKey, TValue> реалізовано інтерфейси IDictionary, IDictionary<TKey, TValue>, ICollection, IEnumerable. Словники є динамічними, розширюючись при необхідності.

Клас Dictionary<TKey, TValue> має кілька конструкторів. Найвживаніші з них:

```
public Dictionary()  
public Dictionary(IDictionary<TKey, TValue> dictionary)  
public Dictionary(int capacity)
```

Перший з перелічених конструкторів створює порожній словник з обраним за замовчуванням початковим розміром. Другий створює словник, у якому відразу міститимуться елементи зі словника dictionary. А третій конструктор створює словник з кількістю елементів capacity. Якщо розмір словника заздалегідь відомий, то, вказавши ємність колекції, можна уникнути зміни розміру словника під час виконання, що вимагає додаткових витрат обчислювальних ресурсів.

Таблиця №8.9. Найвживаніші елементи класу Dictionary<TKey, TValue>

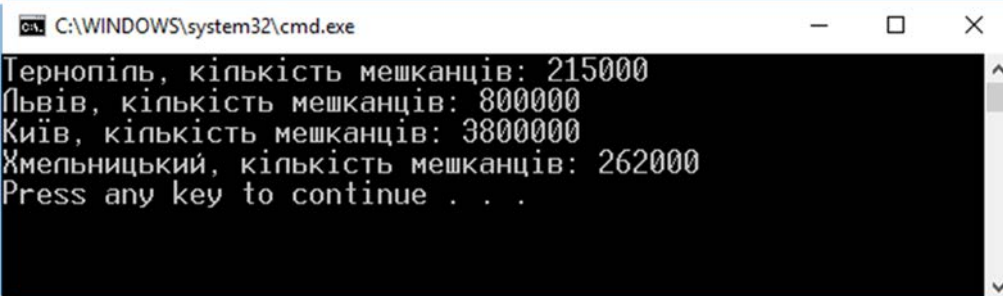
Елемент	Опис
<b>Методи</b>	
public void Add(TKey key, TValue value)	Додає в колекцію пару "ключ-значення", задану параметрами key і value. Якщо ключ вже є у словнику, його значення не змінюється і генерується виняткова ситуація ArgumentException
public bool ContainsKey(TKey key)	Повертає логічне значення true, якщо колекція містить ключ key, в іншому випадку – логічне значення false
public bool ContainsValue(TValue value)	Повертає логічне значення true, якщо колекція містить значення value, в іншому випадку – логічне значення false
public bool Remove(TKey key)	Видаляє з колекції елемент, ключ якого дорівнює key. Повертає true при успіху, і false – в протилежному випадку
<b>Властивості</b>	
public Dictionary<TKey,TValue>.KeyCollection Keys	Отримує колекцію ключів. Властивість тільки для читання
public Dictionary<TKey,TValue>.ValueCollection Values	Отримує колекцію значень. Властивість тільки для читання

Клас Dictionary<TKey, TValue> містить значну кількість методів, за допомогою яких керують словником. Частина з них зібрана у таблиці 8.9.

У лістингу 8.2 приведено приклад використання колекції Dictionary<TKey, TValue>. Тут продемонстровано створення словника, який містить інформацію про міста та кількості їх населення у вигляді пар "назва-кількість мешканців". При створенні словника (рядки 3...4) вказуємо, що тип ключа буде string (назва міста), а тип значення – int (число мешканців). У рядках 6...9 додаємо до словника записи про міста, вказуючи назву як ключ та число мешканців як значення словника. Після цього отримуємо колекцію ключів (рядок 11) і в циклі виводимо весь словник на екран, звертаючись до елементів словника за їх значеннями. Результат виконання програми приведено на рис. 8.2.

Лістинг 8.2. Робота з колекцією Dictionary<TKey, TValue>

```
1 static void Main(string[] args)
2 {
3     Dictionary<string, int> dictTowns =
4         new Dictionary<string, int>();
5
6     dictTowns.Add("Тернопіль", 215000);
7     dictTowns.Add("Львів", 800000);
8     dictTowns.Add("Київ", 3800000);
9     dictTowns.Add("Хмельницький", 262000);
10
11     ICollection<string> c = dictTowns.Keys;
12     foreach (string town in c)
13         Console.WriteLine("{0}, кількість мешканців: {1}",
14             town, dictTowns[town]);
15 }
```



```
C:\WINDOWS\system32\cmd.exe
Тернопіль, кількість мешканців: 215000
Львів, кількість мешканців: 800000
Київ, кількість мешканців: 3800000
Хмельницький, кількість мешканців: 262000
Press any key to continue . . .
```

Рис. 8.2. Результат виконання програми з лістингу 8.2

## Клас Stack<T>

Стек – це список, що діє за принципом "першим прийшов – останнім вийшов". Цей принцип дії стека можна наочно уявити на прикладі коробки з документами, які ставлять у коробку зверху один на інший. Перший документ, поставлений на дно коробки, буде витягнуто з неї останнім.

Стек – одна з найважливіших структур даних в обчислювальній техніці. Він часто застосовується в системному програмному забезпеченні, компіляторах, а також в програмах відстеження в зворотному порядку на основі штучного інтелекту.

Клас колекції, що підтримує стек, носить назву Stack<>. Він реалізує інтерфейси ICollection, IEnumerable і IEnumerable<T>. Колекція класу Stack<T> має динамічний характер, розширюючись при необхідності, щоб вмістити всі елементи, які повинні в ній зберігатися. У класі Stack<T> визначено такі конструктори:

```
public Stack()  
public Stack(int capacity)  
public Stack(IEnumerable<T> collection)
```

Перший з них створює порожній стек з початковим розміром за замовчуванням, а другий – порожній стек з початковим розміром capacity. Третій вид конструктора створює стек, що містить елементи колекції, яка задана параметром collection. Його початковий розмір дорівнює кількості зазначених елементів.

У класі Stack<T> визначено ряд власних методів (крім тих, що вже оголошені в інтерфейсах, які в ньому реалізуються). Найвживаніші з них перелічено у таблиці 8.10.

Таблиця №8.10. Найвживаніші методи класу Stack<T>

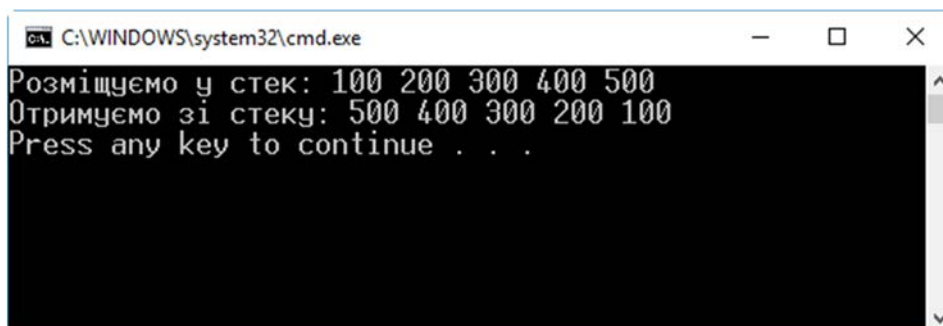
Метод	Опис
public T Peek()	Читає об'єкт з вершини стеку, але не видаляє його
public T Pop()	Витягує об'єкт зі стеку
public void Push(T item)	Розміщує у стеку об'єкт item
public T[] ToArray()	Повертає масив, який містить копії об'єктів стеку

Щоб помістити об'єкт у стек (на вершину стека), викликають метод Push. Щоб витягти і видалити об'єкт з вершини стека, викликають метод Pop. Якщо ж об'єкт потрібно тільки прочитати, але не видалити з вершини стека, то викликають метод Peek. Коли стек порожній і викликано метод Pop або Peek, то система згенерує виняткову ситуацію InvalidOperationException.

У лістингу 8.3 приведено приклад програми, яка працює зі стеком. Спочатку (рядок 3) створюємо колекцію-стек для цілих чисел (int) і посилання на неї зберігаємо у змінній st. Далі в циклі (рядки 6...10) розміщуємо у стек числа i\*100, де i – цілі числа від 1 до 5. Для розміщення числа в стек використовуємо метод Push (рядок 8). Кожне число також виводимо на екран. Після цього циклом (рядки 14...18), умовою якого є непорожній стек (st.Count > 0), послідовно вибираємо зі стеку по одному значенню, і виводимо його на екран. Для отримання зі стеку значення використовуємо метод Pop (рядок 16), який повертає отримане значення. Якщо запустити програму, то з виводу у консоль (рис. 8.3) бачимо, що значення зі стеку отримуються у зворотному порядку.

Лістинг 8.3. Робота зі стеком Stack<>

```
1 static void Main(string[] args)
2 {
3     Stack<int> st = new Stack<int>();
4
5     Console.Write("Розміщуємо у стек: ");
6     for (int i = 1; i <= 5; i++)
7     {
8         st.Push(i * 100);
9         Console.Write(i * 100 + " ");
10    }
11    Console.WriteLine();
12
13    Console.Write("Отримуємо зі стеку: ");
14    while (st.Count > 0)
15    {
16        int i = st.Pop();
17        Console.Write(i + " ");
18    }
19    Console.WriteLine();
20 }
```



```
C:\WINDOWS\system32\cmd.exe
Розміщуємо у стек: 100 200 300 400 500
Отримуємо зі стеку: 500 400 300 200 100
Press any key to continue . . .
```

Рис. 8.3. Результат виконання програми з лістингу 8.3. Значення зі стеку отримують у зворотному порядку щодо записаного

## Клас Queue<T>

Колекція типу "черга" діє за принципом: першим прийшов – першим вийшов. Це означає, що першим з черги витягується елемент, поміщений в неї першим. У програмуванні черзі застосовують для зберігання таких елементів, як активні процеси системи, списки призупинених транзакцій в базі даних або пакети даних, отримані через Інтернет.

Клас Queue<T> реалізує інтерфейси ICollection, IEnumerable і IEnumerable<T>. Колекція класу Queue<T> є динамічною, розширюючись при необхідності розмістити нові дані. У класі Queue<T> визначено наступні конструктори:

```
public Queue()  
public Queue(int capacity)  
public Queue(IEnumerable<T> collection)
```

Перший з них створює порожню чергу з початковим розміром за замовчуванням. Другий – порожню чергу з розміром capacity. Третій створює чергу, в яку відразу розміщуються елементи колекції collection. Початковий розмір черги дорівнює кількості елементів у цій колекції. Крім методів інтерфейсів, клас Queue<T> містить ряд власних методів (таблиця 8.11).

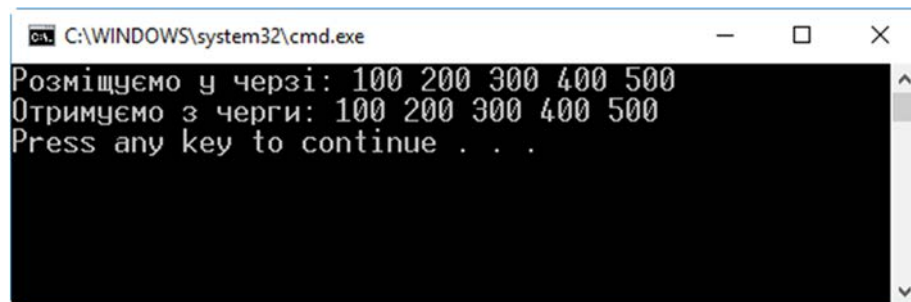
Таблиця №8.11. Найвживаніші методи класу Queue<T>

Метод	Опис
public T Dequeue()	Вибирає об'єкт з початку черги
public void Enqueue(T item)	Додає об'єкт item в кінець черги
public T Peek()	Читає елемент з початку черги, не видаляючи його
public virtual T[] ToArray()	Повертає масив, який містить копії об'єктів черги

Щоб розмістити об'єкт у чергу, викликають метод Enqueue. Для отримання першого об'єкта з початку черги викликають метод Dequeue. Якщо потрібно прочитати, але не видаляти наступний об'єкт з черги, викликають метод Peek. Коли методи Dequeue і Peek викликати при порожній черзі, виникне виняток InvalidOperationException.

Лістинг 8.4 містить приклад роботи з колекцією виду "черга". Чергу створюємо у рядку 3. Змінна queue міститиме посилання на чергу. Далі в циклі (рядки 6...10) розміщуємо в чергу числа  $i*100$ , де  $i$  – цілі числа від 1 до 5. Для цього використовуємо метод Enqueue (рядок 8). Після цього у циклі (рядки 14...18) за допомогою методу Dequeue (рядок 16) отримуємо з черги по одному значенню і виводимо його на екран. З результату виконання програми (рис. 8.4) видно, що елементи з черги отримуються у тому ж порядку, в якому вони були записані.

```
1 static void Main(string[] args)
2 {
3     Queue<int> queue = new Queue<int>();
4
5     Console.Write("Розміщуємо у черзі: ");
6     for (int i = 1; i <= 5; i++)
7     {
8         queue.Enqueue(i * 100);
9         Console.Write(i * 100 + " ");
10    }
11    Console.WriteLine();
12
13    Console.Write("Отримуємо з черги: ");
14    while (queue.Count > 0)
15    {
16        int i = queue.Dequeue();
17        Console.Write(i + " ");
18    }
19    Console.WriteLine();
20 }
```



```
C:\WINDOWS\system32\cmd.exe
Розміщуємо у черзі: 100 200 300 400 500
Отримуємо з черги: 100 200 300 400 500
Press any key to continue . . .
```

Рис. 8.4. Результат виконання програми з лістингу 8.4. Значення з черги отримують у тому ж порядку, в якому вони були записані

## Розділ 9. Застосунки Windows Forms

---

- ▶ Windows Forms
- ▶ Структура програми Windows Forms
- ▶ Елементи керування



## Windows Forms

*Windows Forms (WF)* – це частина платформи Microsoft .NET Framework, яка використовується для створення програм, які зазвичай називають клієнтськими застосунками (використовують також назви: "прикладні застосунки робочого столу", "desktop-застосунки" або просто "віконні застосунки"). Такі застосунки складаються зі звичайних виконавчих файлів (з розширенням .exe), іноді вони містять динамічні бібліотеки (з розширенням .dll) та інші необхідні файли (наприклад, файли довідкової системи).

Для графічного виводу Windows Forms використовує графічну підсистему GDI/GDI+, яка не задіює всіх можливостей сучасних відеокарт. Тому Microsoft запропонувала нову графічну підсистему для розробки вікон – Windows Presentation Foundation (WPF). WPF входить до складу .NET Framework починаючи з версії 3.0. Для графічного виводу WPF використовує DirectX – набір інтерфейсів для роботи із засобами мультимедіа, включаючи графіку та відео. Загалом WPF є складнішою за Windows Forms, але надає значно більше можливостей для побудови застосунків з привабливішим інтерфейсом. Але, на даний час більшість застосунків для операційної системи Windows все ще використовують Windows Forms. WF дозволяє швидко та просто розробити віконний застосунок "стандартного" виду.

У Windows Forms *форма* – це частина екрану (як правило, прямокутна), на якій виводиться інформація для користувача. Форми представляють вікна програм. Зазвичай застосунок Windows Forms створюють шляхом розміщення на формі елементів керування і написання коду для реагування на дії користувача, такі як клацання миші або натискання клавіш. *Елемент керування* – це окремий елемент інтерфейсу, призначений для відображення або введення даних. До елементів керування належать кнопки, списки, комбіновані списки, меню, контекстні меню та багато інших.

При виконанні користувачем якоїсь дії з формою або одним з її елементів керування (наприклад, при натисканні клавіші клавіатури) генерується подія. Застосунок реагує на ці події за допомогою коду і виконує необхідні операції. *Подія* – це ситуація під час роботи програми, яка може представляти цінність і перехоплюватися програмою. Події – універсальний механізм, який дозволяє одному об'єктові повідомляти іншому про настання певних умов виконання шляхом виклику методу. Такий прив'язаний до події метод, що автоматично спрацьовує при її настанні, називають *оброблювачем події (event handler)*.



## Структура програми Windows Forms

### Найпростіша програма Windows Forms

Почнемо розгляд принципів розробки застосунків Windows Forms з найпростішого прикладу – програми, яка відображує на екрані порожнє вікно. Щоб наочніше побачити механізм функціонування застосунку Windows Forms, створимо у Microsoft Visual Studio новий порожній проект. Для цього виберемо шаблон Visual C#\Windows\Classic Desktop\Empty Project. Буде згенеровано порожній проект без жодного файлу з кодом.

Спочатку у проект додамо посилання. Для простого застосунку Windows Forms необхідні посилання System, System.Drawing та System.Windows.Forms. Щоб додати посилання, потрібно вибрати команду меню Add Reference... Далі у вікні Reference Manager в пункті Assemblies\Framework слід відмітити вказані посилання і натиснути кнопку ОК.

Щоб задати тип виводу у вікно, а не в консоль, слід задати відповідні налаштування проекту. Для цього в контекстному меню проекту у вікні Solution Explorer потрібно вибрати команду Properties. У вікні властивостей на сторінці Application в полі Output Type слід задати вид виводу Windows Application. Якщо задати тип виводу у консоль (Console Application), то програма разом з графічним вікном міститиме також вікно консолі. Зауважимо, що цей параметр сам по собі не перетворює застосунок у віконний. Він лише задає можливість виводу у консоль.

Тепер додамо у проект новий файл для коду. Для цього з контекстного меню на пункті проекту у вікні Solution Explorer потрібно вибрати команду Add\New Item... і вказати шаблон Visual C# Items\Code\Code File. Далі слід задати назву файлу і натиснути кнопку Add. До проекту буде додано новий порожній файл із вказаною назвою. Введемо в редакторі коду текст програми з лістингу 9.1.

Якщо програму запустити (натиснути F5), на екрані відобразиться порожнє вікно (рис. 9.1). Хоча клієнтська область вікна порожня, а рядок заголовку не містить тексту, його можна переміщувати, згортати і розгортати, змінювати розміри та закривати. Лістинг 9.1 представляє ядро застосунку Windows Forms, яке можна доповнювати кодом довільної складності, щоб забезпечити необхідну функціональність програми.

Розглянемо цей код детально. У рядку 1 вказано, що програма використовує простір імен System.Windows.Forms. Саме у ньому описано ряд класів, які потрібні програмі Windows Forms. Весь інший код (рядки 3...9) описує клас SimplestWinFormsApplication, який представляє програму. Клас має один метод Main. Єдина інструкція цього методу (рядок 7) містить виклик

статичного методу Run класу Application, якому через параметр передається екземпляр класу Form.

Лістинг 9.1. Найпростіший застосунок Windows Forms

```
1 using System.Windows.Forms;
2
3 class SimplestWinFormsApplication
4 {
5     public static void Main()
6     {
7         Application.Run(new Form());
8     }
9 }
```

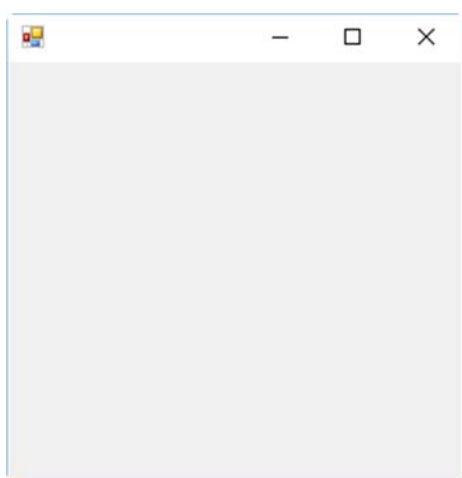


Рис. 9.1. Вікно найпростішого застосунку Windows Forms з лістингу 9.1

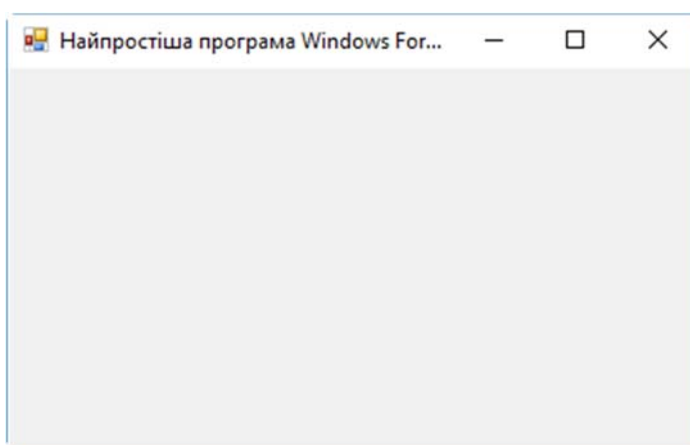


Рис. 9.2. Вікно застосунку Windows Forms з лістингу 9.2

Клас Form інкапсулює поведінку стандартного вікна застосунку Windows Forms. Методу Run класу Application передаємо об'єкт Form, який представлятиме головне вікно застосунку. Метод Run фактично "перетворює" консольний застосунок у віконний.

З точки зору операційної системи метод Run класу Application створює чергу для отримання повідомлень, які Windows відправляє застосункам. Метод Run не повертає керування програмі, поки користувач не закриє переданий цьому методу об'єкт Form. Загальний порядок виконання такий: якщо метод Run поверне керування програмі після відображення форми, метод Main (а разом з ним і програма) припиняє роботу і в процесі очищення системи вікно знищується.

Об'єкт Form, який передається у метод Run, має набір властивостей та методів, за допомогою яких можна налаштувати його вигляд та керувати

роботою вікна. Код з лістингу 9.1 має суттєвий недолік, який полягає в тому, що посилання на об'єкт форми не збережено, а безпосередньо передано методу Run. Тому до запуску метода Run її вигляд налаштувати неможливо.

Щоб можна було задати вигляд вікна програми, потрібно спочатку створити форму, задати значення її властивостям, і тоді викликати метод Run, передавши йому форму. Це реалізовано у лістингу 9.2.

Лістинг 9.2. Створення форми і налаштування її властивостей	
1	<code>using System.Windows.Forms;</code>
2	
3	<code>class SimplestWinFormsApplication</code>
4	<code>{</code>
5	<code>    public static void Main()</code>
6	<code>    {</code>
7	<code>        Form frmMain = new Form();</code>
8	<code>        frmMain.Text = "Найпростіша програма Windows Forms";</code>
9	<code>        frmMain.Width = 500;</code>
10	<code>        frmMain.Height = 250;</code>
11	<code>        Application.Run(frmMain);</code>
12	<code>    }</code>
13	<code>}</code>

У рядку 7 створюємо об'єкт frmMain – екземпляр класу Form. Далі задаємо значення для властивостей форми Text, Width та Height. Ці властивості є елементами класу Form. Властивість Text представляє рядок заголовку вікна, а властивості Width та Height – відповідно ширину та висоту вікна у пікселях. При виклику методу Run передаємо йому посилання на попередньо створену форму. Якщо запустити цю програму, вікно прийме вигляд як на рис. 9.2.

Таким чином, для типового віконного застосунку особливу роль відіграють два класи: Application та Form. Клас Application інкапсулює загальну поведінку застосунку, а клас Form описує стандартне вікно Windows Forms. Деякі найвживаніші елементи класів Application та Form приведено у таблицях 9.1 та 9.2.

Таблиця №9.1. Найвживаніші елементи класу Application

Назва	Опис
<b>Властивості</b>	
CompanyName	Назва компанії, яка співставлена із застосунком
CurrentCulture	Дані про мову і регіональні налаштування застосунку
ExecutablePath	Повний шлях до виконавчого файлу застосунку (включаючи назву файлу)
ProductName	Назва продукту, співставленого з застосунком

Назва	Опис
ProductVersion	Версія продукту, співставленого з застосунком
StartupPath	Шлях до виконавчого файлу застосунку (без назви файлу)
<b>Методи</b>	
EnableVisualStyles	Вмикає візуальні стилі для застосунку
Exit	Закриває застосунок
Restart	Перезапускає застосунок (припиняє роботу і запускає новий екземпляр)
Run	Запускає цикл обробки повідомлень застосунку

Таблиця №9.2. Найвживаніші елементи класу Form

Назва	Опис
<b>Властивості</b>	
AcceptButton	Повертає або задає кнопку на формі, яка автоматично спрацьовує, коли користувач натискає клавішу Enter
CancelButton	Повертає або задає кнопку на формі, яка автоматично спрацьовує, коли користувач натискає клавішу Esc
ActiveControl	Повертає або задає активний елемент керування
ActiveForm	Повертає поточну активну форму для застосунку
AutoSize	Змінює розміри форми у відповідності зі значенням AutoSizeMode
AutoSizeMode	Повертає або задає режим, за допомогою якого форма може автоматично змінювати свої розміри
ContextMenu	Задає контекстне меню для форми (воно відображається при клацанні правою кнопкою миші)
Controls	Колекція елементів керування форми
Dock	Задає, які межі елемента керування прив'язані до меж батьківського елемента керування, і визначає, як компонент мінятиме розмір разом з батьківським
Focused	Показує, чи має форма фокус вводу
MaximizeBox	Отримує або задає значення, яке вказує, чи відображається кнопка "Розгорнути" в рядку заголовка форми
Menu	Задає головне меню форми
Modal	Повертає значення, яке вказує, чи відображається форма як модальна
Owner	Повертає або задає форму, яка володіє цією формою
ShowIcon	Повертає або задає значення, яке вказує, чи відображати піктограму в рядку заголовка
StartPosition	Повертає або задає початкове положення форми в режимі виконання
Text	Заголовок форми
Visible	Повертає або задає значення, яке вказує, чи відображується форма
WindowState	Повертає або задає значення, яке вказує на стан форми: розгорнутий, згорнутий або звичайний

Назва	Опис
Методи	
Close	Закриває форму
CreateGraphics	Створює об'єкт Graphics для форми
Dispose	Звільняє всі ресурси, використовувані об'єктом форми
Focus	Фокусує форму для вводу
Hide	Приховує форму
Show	Показує форму
ShowDialog	Показує форму як модальне вікно

## Спадкування класу Form

В обох розглянутих перед цим прикладах (лістинг 9.1 та 9.2) як головне вікно програми використано об'єкт – екземпляр класу Form. Але найчастіше використовують не клас Form, а похідний від нього клас. У програмі оголошують клас, який успадковує клас Form:

Базовий клас – Form

```
class TheForm: Form
{
    // Оголошення елементів форми
}
```

Цей клас розробляють таким чином, щоб він забезпечував необхідну поведінку та вигляд вікна. Потім створюють екземпляр оголошеного класу і передають його методу Run класу Application. Як результат – вікно матиме попередньо розроблену функціональність. Клас – нащадок Form має доступ до всіх публічних та захищених елементів класу Form. Для нього можна задати конструктор, у якому налаштувати вигляд вікна.

У лістингу 9.3 приведено опис класу MainForm, який успадковує клас Form (рядки 6...21). Конструктор MainForm (рядки 8...14) ініціалізує вікно, присвоюючи значення деяким його властивостям. Так, властивість StartPosition задає початкове розташування вікна на екрані. Її значення FormStartPosition.CenterScreen показує, що вікно буде розміщене по центру екрана.

Форма, як і інші компоненти, має свій перелік подій. Події представляють ситуації під час виконання програми, які можуть бути цінні з точки зору реалізованого нею алгоритму. Одна з найвживаніших подій – подія клацання мишкою Click. Кожна подія, реалізована у класі Control (а клас Form успадковує його), має метод з такою ж назвою, що й подія, але з префіксом On. Код цього метода виконуватиметься завжди при виникненні його події. Такі методи мають один параметр, який передає інформацію про подію. Вони є віртуальними

(virtual), тому їх можна перевизначити у похідному класі, позначивши ключовим словом `override`. Оскільки ці віртуальні методи початково оголошено як захищені (`protected`), то перевизначені методи також треба оголосити захищеними.

Лістинг 9.3. Оголошення класу – нащадка `Form`

```
1 using System;
2 using System.Windows.Forms;
3
4 class WinFormsApplication
5 {
6     class MainForm : Form
7     {
8         public MainForm()
9         {
10             Text = "Головне вікно програми Windows Forms";
11             Width = 400;
12             Height = 250;
13             StartPosition = FormStartPosition.CenterScreen;
14         }
15
16         protected override void OnClick(EventArgs e)
17         {
18             base.OnClick(e);
19             MessageBox.Show("Клікнули на формі");
20         }
21     }
22
23     public static void Main()
24     {
25         MainForm frmMain = new MainForm();
26         Application.Run(frmMain);
27     }
28 }
```

У лістингу 9.3 в класі `MainForm` оголошено метод `OnClick` (рядки 16...20), який автоматично спрацьовуватиме при кожному клацанні лівою кнопкою мишки на формі. Він містить дві інструкції. Перша (рядок 18) викликає такий же метод базового класу. Друга (рядок 19) виводить на екран текстове повідомлення.

У методі `Main` класу `WinFormsApplication` (він представляє нашу програму в цілому) за раніше розглянутою схемою створюємо екземпляр класу `MainForm` та передаємо його методу `Run` (рядки 25,26). Результат виконання програми (після

клацання мишкою) приведено на рис. 9.3. Зауважимо: вікно з повідомленням з'являтиметься після кожного клацання мишкою у вікні.

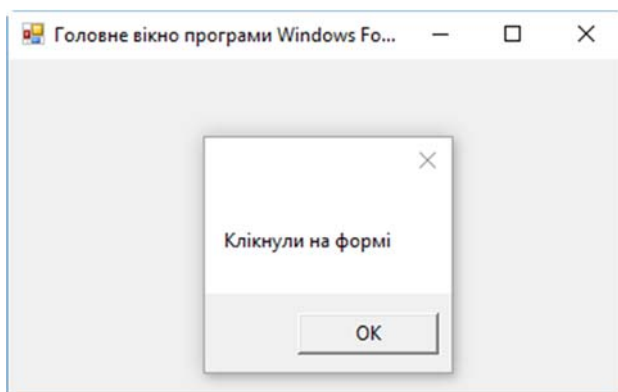


Рис. 9.3. Результат виконання програми з лістингу 9.3

## Проект Windows Forms Application у Visual Studio

Для пришвидшення і спрощення розробки типових застосунків, середовище Microsoft Visual Studio містить ряд готових шаблонів. Серед них є шаблон для застосунків Windows Forms. Щоб створити застосунок Windows Forms, використавши типовий для Visual Studio підхід, слід під час створення проекту вибрати шаблон Visual C#\Windows\Windows Forms Application.

Visual Studio згенерує базовий, готовий для компіляції код у кількох файлах. Створений таким способом проект містить кілька файлів з кодом мовою C#:

- ▶ Program.cs
- ▶ Form1.cs
- ▶ Form1.Designer.cs

Базовий для застосунків Windows Forms код, який ми розглядали раніше, розміщено у файлі Program.cs (лістинг 9.4). В ньому описано клас Program, який входить в простір імен StudioWindowsFormsApplication, назва якого співпадає з назвою проекту. Клас містить один статичний метод Main.

Коментарі над методом Main – для XML-документації. У параметрах компіляції можна вказати файл, в якому буде зібрано всю подібну XML-документацію програми. Це зручний спосіб документування коду.

Безпосередньо перед методом Main розташовано атрибут STAThread в квадратних дужках. Він вказує виконавчому середовищу .NET, що програму слід запускати в окремому потоці, щоб забезпечити її коректну взаємодію з COM. перша інструкція методу Main (рядок 17) містить виклик методу EnableVisualStyles класу Application. Це дозволяє задати "сучасніший" зовнішній вигляд елементам керування вікна.

Лістинг 9.4. Код файлу Program.cs застосунку Windows Forms

```
1 using System;
2 using System.Collections.Generic;
3 using System.Linq;
4 using System.Threading.Tasks;
5 using System.Windows.Forms;
6
7 namespace StudioWindowsFormsApplication
8 {
9     static class Program
10    {
11        /// <summary>
12        /// The main entry point for the application.
13        /// </summary>
14        [STAThread]
15        static void Main()
16        {
17            Application.EnableVisualStyles();
18            Application.SetCompatibleTextRenderingDefault(
19                false);
20            Application.Run(new Form1());
21        }
22    }
23 }
```

Метод `SetCompatibleTextRenderingDefault`, який викликається у другій інструкції методу `Main`, задає спосіб промальовування тексту в елементах керування вікна. Значення `false`, передане йому через параметр, забезпечить сумісність програми зі старими операційними системами з графічною підсистемою GDI (новіші використовують GDI+).

Третя інструкція методу `Main` викликає попередньо розглянутий метод `Run` класу `Application`. Методу `Run` передаємо посилання на об'єкт класу `Form1`, який створюємо безпосередньо при виклику. Сам клас `Form1` визначено у файлі `Form1.cs`. Він описує вікно програми, вигляд якої відображено в дизайнері форм. Щоб проглянути вміст файлу `Form1.cs`, потрібно активувати відповідний пункт вікна `Solution Explorer` (буде показано дизайнер форм) і натиснути клавішу `F7`. Код цього файлу приведено в лістингу 9.5.

На відміну від попередньо розглянутого прикладу (лістинг 9.3), де клас форми та клас `Program` оголошено в одному файлі, `Visual Studio` при створенні застосунку `Windows Forms` клас кожної форми розміщує в окремий файл.

Назву класу і назву файлу, в якому його описано, можна змінити. Для цього використовують команду `Rename` контекстного меню у вікні `Solution Explorer`.



## Лістинг 9.5. Код файлу Form1.cs застосунку Windows Forms

```
1 using System;
2 using System.Collections.Generic;
3 using System.ComponentModel;
4 using System.Data;
5 using System.Drawing;
6 using System.Linq;
7 using System.Text;
8 using System.Threading.Tasks;
9 using System.Windows.Forms;
10
11 namespace StudioWindowsFormsApplication
12 {
13     public partial class Form1 : Form
14     {
15         public Form1()
16         {
17             InitializeComponent();
18         }
19     }
20 }
```

Розглянемо код лістингу 9.5 детальніше. У рядках 1...9 розміщено інструкції використання різних просторів імен, які найчастіше застосовують у застосунках. З усього цього переліку для нашого найпростішого випадку необхідним є лише один простір імен – System.Windows.Forms, у якому описано клас Form.

Далі у просторі імен StudioWindowsFormsApplication (його назва співпадає з назвою проекту) оголошено частковий (partial) клас Form1 (рядки 13...19). Цей клас представлятиме вікно програми і реалізовуватиме його поведінку. Зауважимо, що модифікатор partial (частковий) дозволяє розділити оголошення класу на кілька файлів.

За замовчуванням клас форми має один конструктор без параметрів (рядки 15...18) з викликом методу InitializeComponent. Метод потрібен для підтримки у застосунку форм, розроблених за допомогою дизайнера форм. Код цього методу середовище генерує автоматично і розміщує його в іншому файлі – Form1.Designer.cs. Щоб проглянути його код, слід активувати відповідний пункт у Solution Explorer (лістинг 9.6).

## Лістинг 9.6. Код файлу Form1.Designer.cs застосунку Windows Forms

```
1 namespace StudioWindowsFormsApplication
2 {
3     partial class Form1
4     {
5         /// <summary>
6         /// Змінна потрібна дизайнеру форм.
7         /// </summary>
8         private System.ComponentModel.IContainer
9             components = null;
10
11         /// <summary>
12         /// Очищення всіх використаних ресурсів.
13         /// </summary>
14         /// <param name="disposing">true якщо ресурси слід
15         /// вивільнити; в іншому випадку - false.</param>
16         protected override void Dispose(bool disposing)
17         {
18             if (disposing && (components != null))
19             {
20                 components.Dispose();
21             }
22             base.Dispose(disposing);
23         }
24
25         #region Код, згенерований Windows Form Designer
26
27         /// <summary>
28         /// Метод потрібен для підтримки дизайнера форм -
29         /// не змінюйте його вміст у редакторі коду.
30         /// </summary>
31         private void InitializeComponent()
32         {
33             this.SuspendLayout();
34             //
35             // Form1
36             //
37             this.AutoScaleDimensions =
38                 new System.Drawing.SizeF(6F, 13F);
39             this.AutoScaleMode =
40                 System.Windows.Forms.AutoScaleMode.Font;
41             this.ClientSize =
42                 new System.Drawing.Size(284, 261);
43             this.Name = "Form1";
44             this.Text = "Form1";
45             this.ResumeLayout(false);
```

46	}
47	
48	#endregion
49	}
50	}

Таким чином, за допомогою механізму часткових класів клас форми розділено на дві частини:

- ▶ Перша описана у файлі Form1.cs. Саме тут програміст розміщує код, який забезпечує необхідну функціональність вікна, програмуючи поведінку елементів керування та реалізуючи алгоритм програми.
- ▶ Друга описана у файлі Form1.Designer.cs. Вона автоматично генерується середовищем Visual Studio. В процесі проектування вікна за допомогою дизайнера форм (зокрема, при розміщенні компонентів на формі, створенні оброблювачів їх подій тощо) ця частина оголошення класу форми також автоматично змінюватиметься. Вручну вміст цього файлу змінювати не потрібно.

Не зважаючи на суттєвий (для порожнього вікна) обсяг коду, структура файлу Form1.Designer.cs дуже проста. У рядку 1 починається простір імен проекту StudioWindowsFormsApplication (див. також рядок 7 лістингу 9.4 та рядок 11 лістингу 9.5). Таким чином, всі оголошення у лістингах 9.4, 9.5 та 9.6 розміщено в одному просторі імен StudioWindowsFormsApplication, але в різних файлах. У рядку 3 продовжено оголошення часткового класу форми Form1 (див. також рядок 13 лістингу 9.5).

Об'єкт components (рядок 8...9) представляє сукупність компонентів (елементів керування) форми. Метод Dispose вивільняє всі ресурси пам'яті, використані компонентами форми. Він використовується при знищенні форми.

Метод InitializeComponent (рядки 31...46) ініціалізує форму та її компоненти, створюючи їх та задаючи певні значення їхніх властивостей. Якщо за допомогою дизайнера форм розмістити на форму якийсь компонент, то Visual Studio автоматично додасть у цей метод код для створення цього компонента. Коли якійсь властивості компонента присвоїти значення (за допомогою вікна Properties), це також автоматично відобразиться у методі InitializeComponent. При видаленні компонента з форми середовище автоматично видаляє код, згенерований для нього. Таким чином, всі дії по розміщенню та налаштуванню компонентів форми за допомогою дизайнера відображуються у коді метода InitializeComponent. При правильному користуванні засобами Visual Studio втручатися у цей код ніколи не потрібно.

У приведеному в лістингу 9.6 кодї в цьому методі задано значення деяких властивостей форми. Так, у рядку 44 заголовку форми (властивість Text) присвоєно значення Form1.

Зауважимо, що в рядку 25 директивою #region починається блок коду, який охоплює метод InitializeComponent. Закінчується цей блок директивою #endregion у рядку 48. Подібний регіон є елементом групування тексту програми в редакторі коду. Він ніяк не впливає на процес виконання програми. Наявність директиви #region спричинить до появи у редакторі коду напроти регіону мінікнопки "-", за допомогою якої можна згорнути відповідний регіон. Після цього мінікнопка буде позначена знаком "+". Натиснувши на неї ще раз, можна розгорнути код регіону. Таким чином, регіони вносять додатковий елемент у структуру коду, полегшуючи його сприйняття, особливо для великих програм. Функціонального значення з точки зору програмування регіони не мають.

Якщо запустити розглянутий щойно згенерований проект Windows Forms, то відобразиться порожнє вікно, аналогічне вікну на рис. 9.1.

## Програмне створення елементів керування вікна

.NET та C# містять класи, які описують всі найвживаніші елементи керування: кнопки, списки, меню, поля текстового вводу та багато інших. Під час проектування вікна за допомогою дизайнера форм їх просто розміщують мишкою, вибираючи відповідний компонент з вікна Toolbox. Але, щоб краще зрозуміти суть елементів керування, спочатку розглянемо процес їх створення програмно.

Кожен елемент керування є екземпляром певного класу. Його створення нічим не відрізняється від створення об'єкта – екземпляра якогось класу. Наприклад, елемент керування "кнопка" описує клас Button. Щоб створити елемент керування "кнопка", потрібно створити екземпляр цього класу. Налаштувати вид цього елемента керування можна, задавши потрібні значення властивостям відповідного об'єкта. Щоб елемент керування відобразився у вікні, слід задати його властивість Parent. Ця властивість вказує на батьківський об'єкт, якому належатиме елемент керування. Дію, яка виконуватиметься при натисканні кнопки, задають через призначення її оброблювача події Click (подія клацання мишкою).

У лістингу 9.7 приведено код програми з вікном, яке містить одну кнопку. Проект створено так, як описано в пункті "Найпростіша програма Windows Forms" цього розділу (див. лістинг 9.1 та супровідний текст).

Вікно програми описує клас FormWithButton (рядки 7...25). Конструктор цього класу містить код створення та налаштування кнопки (рядки 14...18).

Спочатку створюємо екземпляр btn1 класу Button. Потім задаємо текст на кнопці (рядок 15) та її координати у вікні (рядок 16).

Лістинг 9.7. Вікно з кнопкою

```
1 using System;
2 using System.Drawing;
3 using System.Windows.Forms;
4
5 namespace WindowWithButton
6 {
7     class FormWithButton : Form
8     {
9         public FormWithButton()
10        {
11            StartPosition = FormStartPosition.CenterScreen;
12            Text = "Просте вікно з кнопкою";
13
14            Button btn1 = new Button();
15            btn1.Text = "Кнопка";
16            btn1.Location = new Point(70, 30);
17            btn1.Click += ButtonOnClick;
18            btn1.Parent = this;
19        }
20
21        void ButtonOnClick(object objSrc, EventArgs args)
22        {
23            MessageBox.Show("Кнопку натиснено!", "Button");
24        }
25    }
26
27    class FormWithButtonProg
28    {
29        [STAThread]
30        static void Main()
31        {
32            Application.EnableVisualStyles();
33            Application.Run(new FormWithButton());
34        }
35    }
36 }
```

Щоб при натисканні на кнопку виконувалась якась дія, слід задати для неї оброблювач події Click. Оброблювачем може бути будь-який метод, що не повертає результату та має параметри потрібного для оброблювача типу. Перелік та тип параметрів описано в документації MSDN для кожної події. У

приведеному коді оброблювачем події Click для кнопки є метод ButtonOnClick. Перший його параметр вказує на об'єкт, що спричинив подію, а другий – описує саму подію.

У рядку 17 для кнопки btn1 за допомогою оператора += задаємо оброблювач події Click, вказуючи назву метода ButtonOnClick. Справа у тому, що компонент може мати кілька оброблювачів тієї ж події, які в цьому випадку спрацювуватимуть послідовно один за другим. Метод ButtonOnClick виводить повідомлення, яке вказує, що він спрацював.

Але всі описані вище дії не приведуть до відображення створеного і налаштованого елемента керування у вікні, поки для нього не буде вказано батьківське вікно. Це здійснюють за допомогою властивості Parent. У рядку 18 властивості Parent присвоюємо посилання на поточний екземпляр класу FormWithButton (ключове слово this). Тільки після цього кнопку буде видно у вікні (рис. 9.4). Замість безпосереднього присвоєння властивості Parent можна також додати елемент керування у колекцію Controls форми. Ця колекція містить загальний перелік всіх елементів керування форми. Тому наступні інструкції у своїй дії будуть еквівалентними:

```
btn.Parent = this;
```

та

```
Controls.Add(btn);
```

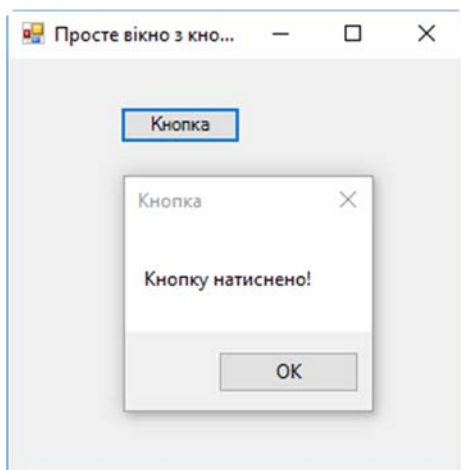


Рис. 9.4. Вікно з кнопкою (лістинг 9.7). При натисканні на кнопку з'являється повідомлення

## Елементи керування з панелі Toolbox

При проектуванні вікон застосунку в середовищі Visual Studio елементи керування рідко створюють програмно. Найчастіше їх розставляють у дизайнері форм, переміщуючи потрібні компоненти з панелі Toolbox. Панель Toolbox розташована з лівої сторони вікна Visual Studio (рис. 9.5). Якщо її не видно, слід

натиснути вкладку Toolbox, або вибрати команду головного меню View\Toolbox (чи натиснути комбінацію клавіш Ctrl+W,X).

Панель Toolbox містить багато компонентів, згрупованих за їх видом (елементи керування загального призначення Common Controls, діалогові вікна Dialogs тощо). Пункт All Windows Forms містить загальний перелік всіх доступних для застосунку Windows Forms компонентів. Щоб розмістити елемент керування у дизайнері форм, слід просто перетягти його мишкою з панелі Toolbox в потрібне місце форми. Можна також вибрати компонент у панелі Toolbox і потім клацнути лівою кнопкою мишки в дизайнері. Вибраний компонент з'явиться на формі. На рис. 9.5 на формі розташовано одну кнопку. Розробку форми в дизайнері шляхом розміщення на ній компонентів називають *візуальним проектуванням*, так як воно дозволяє оцінити вигляд вікна безпосередньо під час його розробки. Це значно зручніше, ніж вручну писати код по створенню елементів керування вікна, у коді налаштовувати їх та тримати в уяві картину їх розміщення на формі.

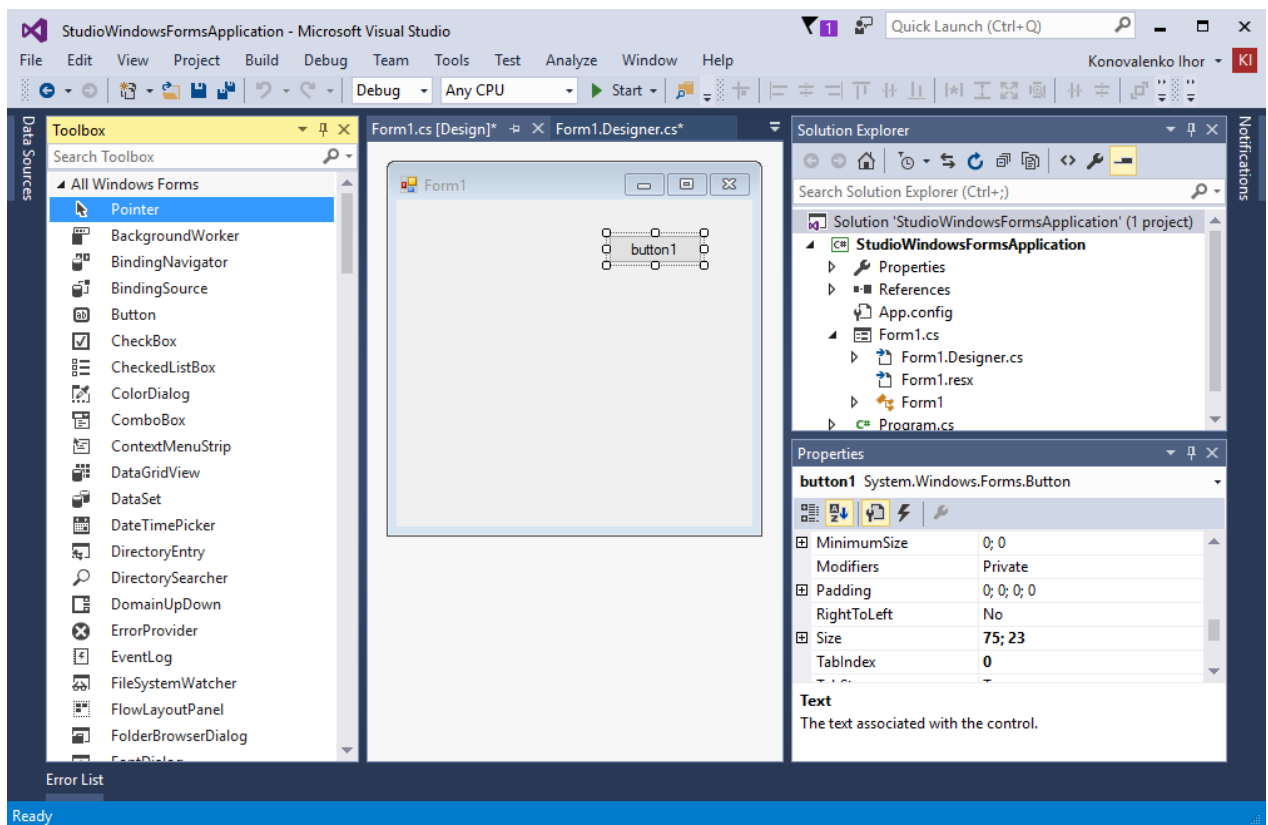


Рис. 9.5. Панель Toolbox у Visual Studio (зліва), конструктор форм (посередині), вікно Properties (справа знизу)

На форму можна помістити багато різних елементів керування. Кожен з них, залежно від типу, має свій набір властивостей. Ці властивості можна переглядати у вікні Properties, яке за замовчуванням знаходиться справа знизу

(рис. 9.5). Вікно Properties відображує перелік властивостей поточного вибраного у дизайнері компонента. Щоб задати значення властивості, слід вибрати компонент, знайти потрібну властивість і ввести чи вибрати для неї потрібне значення. Зауважимо, що значення властивостям компонентів можна задавати як у процесі візуального проектування у дизайнері форм, так і програмно – під час виконання.

Крім властивостей, кожен компонент має також множину співставлених з ним подій. Їх можна проглянути, натиснувши у вікні Properties кнопку Events (події). Повернутись до перегляду властивостей можна за допомогою сусідньої кнопки Properties. Щоб задати для компонента оброблювач події, потрібно вибрати компонент у дизайнері, і у вікні Properties натиснути кнопку Events. Далі слід вибрати зі списку потрібну подію (наприклад, Click), і двічі клацнути мишкою у полі після назви події. Середовище Visual Studio у редакторі коду створить потрібний метод – оброблювач події.

Лістинг 9.8. Автоматично згенерований код для опису кнопки

```
1 private System.Windows.Forms.Button button1;
2
3 ...
4
5 private void InitializeComponent()
6 {
7     this.button1 = new System.Windows.Forms.Button();
8     ...
9     //
10    // button1
11    //
12    this.button1.Location = new System.Drawing.Point(169, 28);
13    this.button1.Name = "button1";
14    this.button1.Size = new System.Drawing.Size(75, 23);
15    this.button1.TabIndex = 0;
16    this.button1.Text = "button1";
17    this.button1.UseVisualStyleBackColor = true;
18    this.button1.Click +=
19        new System.EventHandler(this.button1_Click);
20    ...
21    this.Controls.Add(this.button1);
22 }
```

Під час візуального проектування форми в опис її класу у файлі Form1.Designer.cs (початок назви може бути інший) автоматично додається відповідний код. Наприклад, якщо на форму поставити компонент кнопки Button



та створити для нього оброблювач події Click, система додасть у клас форми поле для кнопки та в методі InitializeComponent згенерує відповідний код. У лістингу 9.8 приведено фрагмент коду з файлу Form1.Designer.cs, автоматично згенерований після розміщення на формі кнопки.

В рядку 1 оголошено поле button1 типу System.Windows.Forms.Button. Назву (button1) можна змінити за допомогою вікна Properties. Клас Button з простору імен System.Windows.Forms показує, що це кнопка. Екземпляр класу Button створюється в методі InitializeComponent (рядок 7), і посилання на нього зберігається полем button1. В рядках 12...19 налаштовуються властивості елемента керування. Якщо їх значення змінювати у вікні Properties, змінюватиметься і приведений опис. Інструкція у рядках 18...19 додає для кнопки оброблювач події Click. З коду видно, що ним буде метод button1\_Click цього ж класу. У рядку 21 кнопка button1 додається у колекцію елементів керування форми Controls, що забезпечить її відображення у цій формі.

Таким чином, бачимо, що середовище Visual Studio автоматизовано генерує код того ж виду, який було розглянуто під час програмного створення елементів керування.

## Елементи керування

В загальному випадку, елемент керування можна визначити як візуальний об'єкт вікна, призначений для вводу чи виводу інформації. Зазвичай елементи керування займають прямокутну область екрану (хоча можуть бути непрямокутними або навіть прихованими) і виконують команди, що надходять з клавіатури або миші. Елементи керування у дизайнері форм називають також *компонентами*.

Базовим класом для елементів керування є клас Control. Він підтримує множину подій для введення даних. До них належать, наприклад, події клавіатури KeyDown, KeyUp, KeyPress та миші – MouseDown, MouseUp, MouseMove. Крім цього, елементи керування повинні "промальовувати" себе на екрані – для цього служить подія Paint.

Елементи керування перетворюють інформацію про операції користувача в прості події і служать рівнем абстрагування між користувачем та застосунком. Наприклад, для типової роботи елемента Button достатньо задати текст для кнопки і обробник події Click.

Одна з головних властивостей класу Control – Parent. Вона вказує на інший, батьківський для даного, об'єкт типу Control. У процесі виконання програми на дисплеї відображаються лише елементи керування з коректно заданою

властивістю `Parent`. Положення елемента завжди задається відносно батьківського елемента керування. Відображується компонент також на поверхні батьківського.

Клас `Form` є винятком з цього правила. Значення властивості `Parent` об'єкта типу `Form` зазвичай дорівнює `null`, тобто батьківським вікном для форми є робочий стіл. Однак об'єкт `Form`, у якого значення властивості `TopLevel` дорівнює `false` (тобто батьківським для форми є не робочий стіл), може бути нащадком будь-якого іншого елемента керування. Така методика використовується в застосунках з багатодокументним інтерфейсом (`Multiple Document Interface`, `MDI`).

Призначити форму "предком" елемента керування можна двома способами:

- ▶ Задати у властивості `Parent` елемента керування посилання на форму.
- ▶ Додати елемент керування у колекцію `Controls` форми за допомогою її методу `Add`.

Щоб видалити елемент керування з форми, слід виконати протилежні дії:

- ▶ Присвоїти властивості `Parent` значення `null`.
- ▶ Видалити елемент керування з колекції `Controls` форми за допомогою її методу `Remove`.

Колекція `Controls` містить всі елементи керування форми. Перебравши елементи колекції в циклі, можна отримати доступ до всіх елементів керування:

```
foreach (Control Ctrl in Controls)
{
    ...
}
```

В ролі батьківського об'єкта для елементів керування, крім об'єкта `Form`, можуть виступати також інші елементи, найчастіше – `Panel` та `GroupBox`

За замовчуванням всі елементи керування видимі і доступні. Якщо властивості `Visible` присвоїти значення `false`, елемент керування зникне з поверхні батьківського компонента. Він і далі буде залишатися у батьківському наборі елементів керування, але у вікні не відобразатиметься. Всі нащадки невидимого елемента керування також невидимі.

Але частіше змінюють властивість `Enabled`. Елемент з властивістю `Enabled = false` відображається на екрані, але виглядає знебарвленим, або вимкненим. Такий елемент керування не отримує фокус введення і не реагує на команди клавіатури або миші.

Кожен елемент керування має розмір та положення, яке задають відносно лівого верхнього кута його батьківського компонента. Положення задають у пікселях за допомогою властивості `Location` типу `Point`, який має дві властивості: `X`

(відступ від лівого краю батьківського компонента) та  $Y$  (відступ від верхнього краю). Розмір задають через властивість `Size` – об'єкт `Size` з властивостями `Width` (ширина) та `Height` (висота).

Текст для елемента керування задає властивість `Text`.

Розглянемо найвживаніші елементи керування дещо детальніше. Зауважимо, що нижче приведено лише деякі головні характеристики елементів керування. За їх повним описом слід звертатися до MSDN.

## Кнопка: `Button`

Поведінку одного з найвживаніших елементів керування – кнопки – інкапсулює клас `Button`. Кнопки використовують для ініціювання користувачем якоїсь дії. На кнопці, як правило, присутній текст, але вони можуть містити зображення, з текстом або без нього. Для задання зображення використовують властивість `Image`. Якщо кнопка повинна відображувати і текст, і зображення, то слід задати їх взаємне розміщення властивістю `TextImageRelation`.

Задати положення та розмір компонента `button1` можна так:

```
button1.Location = new Point(100, 50);  
button1.Size = new Size(90, 30);
```

Розмір також можна задати без створення об'єкта `Size`:

```
button1.Width = 90;  
button1.Height = 30;
```

Текст, який відображується у кнопці, задають властивістю `Text`. При цьому властивість `Font` задає шрифт, яким виводитиметься текст, а `BackColor` та `ForeColor` – кольори фону та напису. Нижче приведено приклад налаштування виду кнопки:

```
button1.Text = "Кнопка";  
button1.Location = new Point(60, 50);  
button1.Size = new Size(170, 55);  
button1.ForeColor = Color.DarkSlateBlue;  
button1.Font = new Font("Times New Roman", 24, FontStyle.Italic);
```

На рис. 9.6 приведено вигляд вікна з такою кнопкою.

## Група елементів керування: `GroupBox`

Група елементів керування представлена компонентом класу `GroupBox`. Група по периметру виділена лінією і вгорі містить текст, заданий властивістю `Text`. Рамка групи темніша від кольору фону. Компонент використовують для

візуального об'єднання логічно пов'язаних між собою елементів керування. Приклад групи показано на рис. 9.7.



Рис. 9.6. Кнопка – об'єкт класу Button

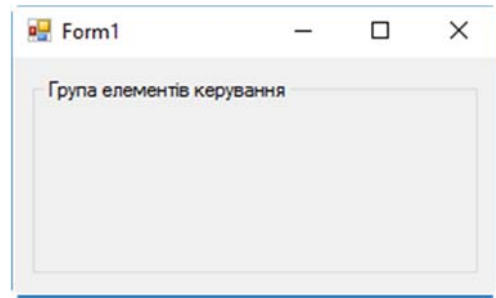


Рис. 9.7. Група елементів керування – об'єкт класу GroupBox

### Мітка: Label

Мітка Label – це елемент керування, який відображає неформатований текст. Сам текст задають у властивості Text. Хоча мітка може відображати текст в декількох рядках, вона не виводить смуг прокрутки, якщо текст не вміщується в елементі керування.

Як правило, мітки використовують для розташування у вікні незмінного тексту, що пояснює призначення інших елементів керування. Вигляд мітки видно з рис. 9.8.

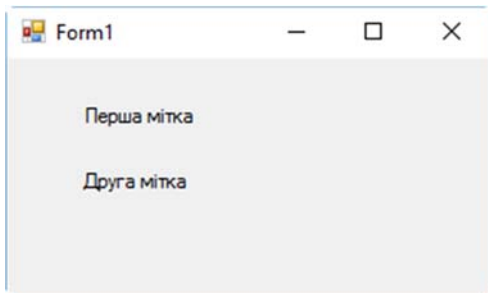


Рис. 9.8. Мітки – об'єкти класу Label

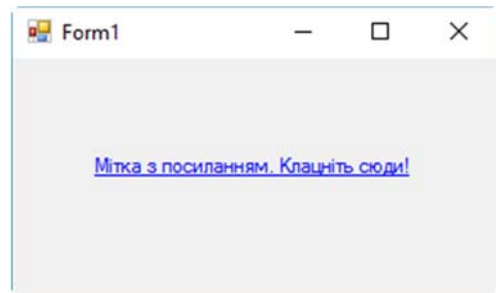


Рис. 9.9. Мітка-посилання – об'єкт класу LinkLabel

### Мітка-посилання: LinkLabel

Цей елемент керування відображає виділений текстовий рядок, щоб показати, що клацання мишкою по ньому викликає якусь дію (наприклад запуск програми або відкриття Web-сторінки). Клацання на посилання LinkLabel ініціює подію LinkClicked. Вигляд мітки видно з рис. 9.9.

## Графічний блок: PictureBox

Елемент керування PictureBox служить для розміщення у вікні зображення, яке може бути растровим (у форматі bmp, jpg, png чи gif) або метафайлом (формат wmf). Зображення задається властивістю Image. Властивість SizeMode класу PictureBox регулює масштабування зображення в межах батьківського елемента керування. Вона може приймати такі значення:

- ▶ Normal – зображення розміщується у верхньому лівому куті графічного блоку. Може не вміститися в межах поточних розмірів елемента керування.
- ▶ CenterImage – зображення розміщується по центру елемента керування. Також може не вміститися в межах поточних розмірів.
- ▶ AutoSize – графічний блок підганяється під розмір зображення. Якщо зображення велике, воно разом з графічним блоком може не вміститися у вікні.
- ▶ StretchImage – зображення підганяється під розмір елемента керування (і може спотворюватися, якщо співвідношення сторін компонента не співпадає зі співвідношенням сторін самого зображення).
- ▶ Zoom – зображення масштабується без спотворень.

Елементи керування PictureBox часто використовують для надання вікну програми привабливішого вигляду. Приклад зображення, виведеного у вікно за допомогою цього компонента, приведено на рис. 9.10.



Рис. 9.10. Графічний блок – об'єкт класу PictureBox

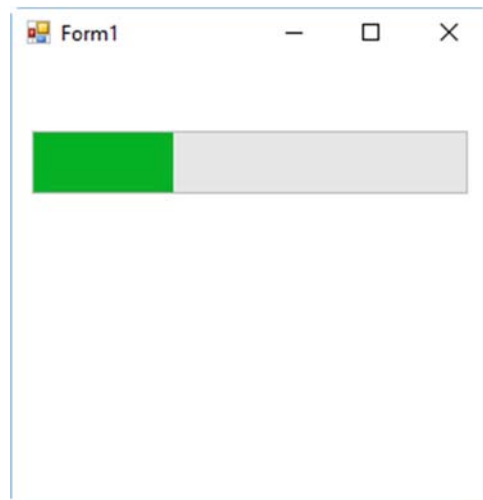


Рис. 9.11. Індикатор процесу – об'єкт класу ProgressBar

## Індикатор процесу: ProgressBar

Цей елемент керування використовують для індикації перебігу якогось достатньо тривалого процесу. Основні властивості ProgressBar – це цілочисельні властивості Minimum, Maximum і Value. По мірі виконання процесу властивості Value присвоюють зростаючі значення в діапазоні від Minimum до Maximum.

Властивість Style задає стиль елемента керування і може приймати значення: Blocks (за замовчуванням), Continuous або Marquee. При виборі Marquee відображається не ступінь виконання, а анімація, хід процесу. Це використовують, коли під час виконання визначити ступінь виконання неможливо, але потрібно показати, що програма працює. На рис. 9.11 показано загальний вигляд елемента керування ProgressBar.

## Прапорець: CheckBox

Зазвичай елемент керування CheckBox виглядає як невеликий квадратик зліва від тексту, в якому можна ставити маркер – "галочку". Однак якщо властивості Appearance задати значення Button (за замовчуванням – Normal), елемент керування буде схожий на кнопку, яка прийматиме два положення: "натиснено" та "відтиснено".

Логічна властивість Checked вказує поточний стан прапорця – "встановлений" (true) або "скинутий" (false). Подія CheckStateChanged інформує про зміну стану перемикача.

Іноді не достатньо тільки двох станів прапорця – встановлений або скинутий. Наприклад, коли CheckBox управляє курсивним шрифтом тексту. Якщо в обраному тексті є і курсив, і звичайний шрифт, CheckBox повинен перебувати в «невизначеному» стані.

Для використання цього третього стану потрібно властивості ThreeState логічного типу присвоїти значення true. Далі замість властивості Checked потрібно використовувати CheckState. Це значення з переліку CheckState, що складається з членів Unchecked, Checked і Indeterminate, Крім цього, замість події CheckChange, використовують подію CheckStateChanged.

На рис. 9.12 показано обидва види компонента CheckBox. Зверху розміщено прапорець, який може приймати два стани. Він виділений (властивість Checked = true). Знизу розташовано прапорець, що може приймати три стани (на рисунку його властивість CheckState = Indeterminate).

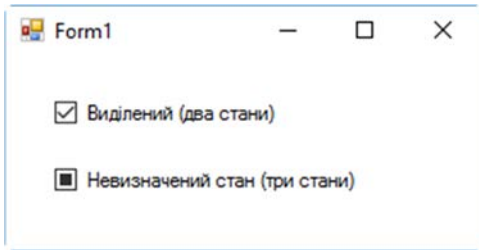


Рис. 9.12. Прапорець – об'єкт класу  
CheckBox

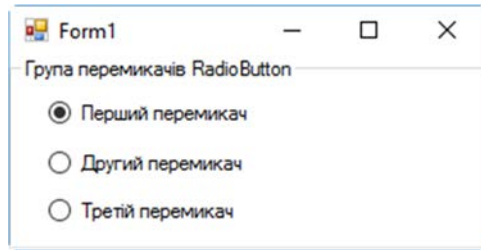


Рис. 9.13. Перемикач – об'єкт класу  
RadioButton

## Перемикач: RadioButton

Цей елемент керування зазвичай містить розташований зліва від тексту кружечок, який можна відмічати. Як і для CheckBox, у класу RadioButton є властивість `Appearance`, якій можна задати значення `Button` – тоді елемент керування виглядає як кнопка. Властивість `Checked` логічного типу показує, чи перемикач відмічено. При його зміні виникає подія `CheckedChanged`.

Зазвичай кілька елементів керування RadioButton розташовують на одному батьківському елементі (найчастіше ним виступає компонент `GroupBox`). Тоді стандартна поведінка групи перемикачів така: при виділенні одного з перемикачів всі інші перемикачі групи стають невиділеними. Таким чином, в кожен момент часу серед групи є тільки один виділений елемент керування RadioButton. Саме такий випадок ілюструє рис. 9.13. На групі елементів (яку представляє компонент `GroupBox`) розташовано три елементи RadioButton.

## Повзунок TrackBar

Цей елемент керування виглядає як шкала з поділками. Властивість `TickStyle` визначає стиль поділок, і може приймати значення: `None`, `TopLeft`, `BottomRight` і `Both`. Клас `TrackBar` має цілі властивості: `Minimum`, `Maximum`, `SmallChange`, `LargeChange` і `Value` (поточне значення). `Minimum` і `Maximum` визначають діапазон значень `Value`.

Повзунок може приймати горизонтальне та вертикальне положення. Положення задають властивістю `Orientation`, яка може мати два значення: `Horizontal` та `Vertical`.

Повзунки часто використовують для вибору значення з дискретного діапазону. На рис. 9.14 показано вигляд горизонтального елемента керування `TrackBar`.

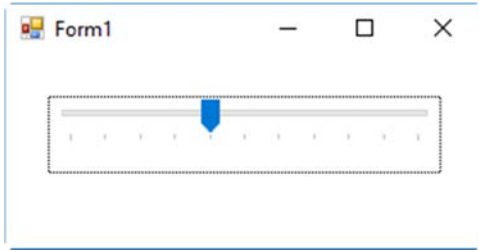


Рис. 9.14. Повзунок – об'єкт класу  
TrackBar

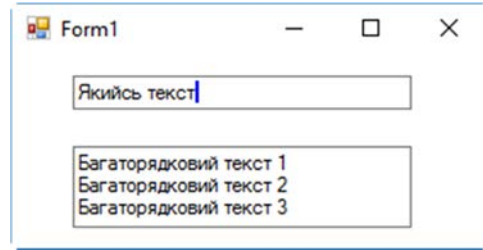


Рис. 9.15. Текстовий блок – об'єкт  
класу TextBox

### Текстовий блок: TextBox

Текстовий блок TextBox служить для вводу та редагування тексту. Найважливіша властивість, яка дозволяє вводити та змінювати текст – Text. Вона містить текст, що відображається в елементі керування.

Властивість Multiline визначає, чи може елемент керування містити багаторядковий текст. За замовчуванням вона дорівнює false, і текст вводять лише в один рядок. Якщо задати Multiline = true, то компонент стає багаторядковим.

Елемент керування TextBox використовують і для вводу пароля – тоді слід задати властивість PasswordChar символного типу. Найчастіше вказують символ "\*". Тоді при введенні в компонент тексту відображатимуться не введені символи, а задані властивістю PasswordChar.

На рис. 9.15 показано дві форми елемента керування TextBox – однорядковий та багаторядковий.

### Текстовий блок з форматуванням: RichTextBox

Елемент керування RichTextBox містить текст у форматі RTF (Microsoft Rich Text Format). За замовчуванням, цей компонент багаторядковий. Якщо обсяг тексту в компоненті значний, властивістю ScrollBars задають відображення полос прокрутки.

Компонент дозволяє програмно проводити форматування тексту, задаючи шрифт, його розмір, колір, тип тощо. На рис. 9.16. показано елемент керування RichTextBox з введеним у нього масивом тексту.



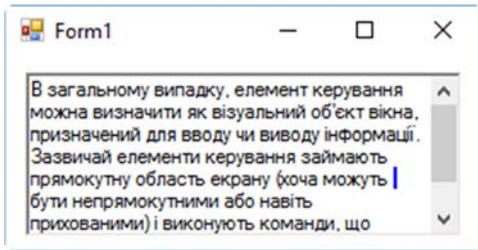


Рис. 9.16. Текстовий блок з форматкуванням – об'єкт RichTextBox

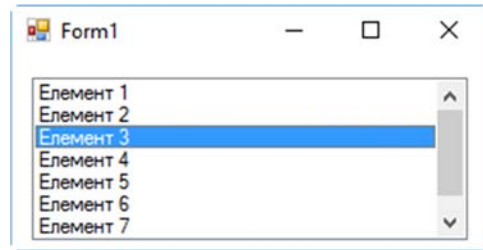


Рис. 9.17. Список – об'єкт класу ListBox

### Список: ListBox

Елемент керування виду "список" (його представляє клас ListBox) містить перелік об'єктів. Користувач може вибрати один (або кілька) пунктів списку, використовуючи клавіатуру або мишу. Вибрані об'єкти виділяються. Відображувані елементи списку задають властивістю Items. Список також можна заповнити даними з бази даних. Для цього використовують властивість DataSource компонента ListBox. Якщо властивості Sorted логічного типу задати значення true, елементи списку автоматично сортуватимуться за зростанням.

Властивості SelectedIndex та SelectedItem містять індекс виділеного елемента та сам виділений елемент списку. Якщо у списку не виділено жодного елемента, SelectedIndex приймає значення -1, а SelectedItem – значення null.

Загальний вигляд типового елемента керування ListBox показано на рис. 9.17.

### Список з прапорцями: CheckListBox

При необхідності вибору кількох елементів списку замість ListBox краще використовувати елемент керування CheckedListBox. У ньому зліва від кожного пункту розташовані прапорці з можливістю відмічування маркерами. Способи взаємодії з цим компонентом за допомогою клавіатури і миші простіші і зрозуміліші для користувача, ніж у списках з можливістю вибору кількох елементів.

Властивості тільки для читання CheckedIndices та CheckedItems надають набори цілочисельних індексів або об'єкти, вибрані в даний момент.

Вигляд елемента керування CheckListBox видно з рис. 9.18.

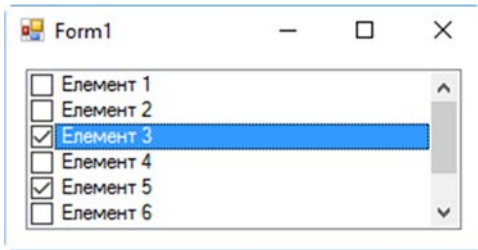


Рис. 9.18. Список з прапорцями – об'єкт класу `CheckListBox`

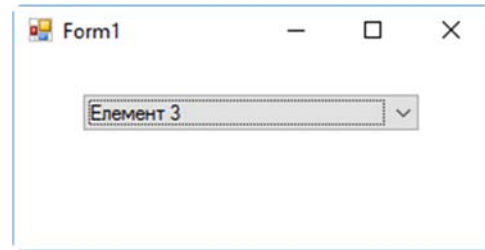


Рис. 9.19. Комбінований список – об'єкт класу `ComboBox`

### Комбінований список: `ComboBox`

Компонент `ComboBox` є комбінацією списку та текстового блоку. В нормальному стані відображується тільки текстове вікно зі стрілкою "вниз" праворуч від нього. При клацанні цієї стрілки розкривається список, з якого можна вибрати елемент. Властивість `DropDownStyle` задає стиль списку і може мати такі значення:

- ▶ `Simple` – текст можна редагувати, список постійно відкритий.
- ▶ `DropDown` – текст можна редагувати, список розгортається при натисканні на стрілку.
- ▶ `DropDownList` – текст не можна редагувати, список розгортається при натисканні на стрілку.

Властивості `SelectedIndex` та `SelectedItem` містять індекс виділеного елемента та сам виділений елемент списку.

На рис. 9.19 показано вигляд елемента керування `ComboBox` в стилі `DropDownList`.

### Головне меню: `MenuStrip`

Клас `MenuStrip` дозволяє створити меню, яке прив'язане до верхнього краю вікна. Кожен елемент меню може мати різний вид і описується класом `ToolStripMenuItem`. Головна подія кожного елемента меню – `Click`.

Як правило, кожен елемент меню позначають коротким текстом, який описує суть операції, що виконуватиметься при виборі цього елемента. Кожен елемент може мати своє підменю, що розгортається при активуванні батьківського елемента. Для групування команд часто використовують розділювачі (`separators`) – горизонтальні лінії, які дозволяють відокремити різні групи команд в межах меню. Меню використовують для побудови розгалужених ієрархічних наборів команд програми.

Елементи меню містяться у властивості Items елемента керування MenuStrip. Але у Microsoft Visual Studio найчастіше меню проектують за допомогою візуального дизайнера, який з'являється при розміщенні на формі цього компонента.

Кожен елемент можна налаштувати окремо. Для цього слід його вибрати в дизайнері форм. Далі за допомогою вікна Properties для елемента задають текст, піктограму (зображення), клавіші швидкого виклику та багато інших параметрів.

На рис. 9.20 показано головне меню вікна з розгорнутим другим підменю.

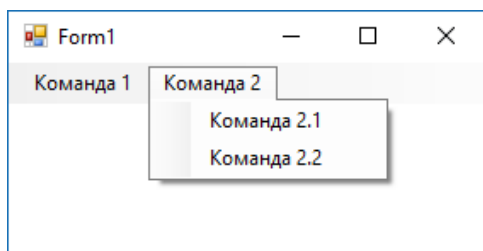


Рис. 9.20. Головне меню – об'єкт класу MenuStrip

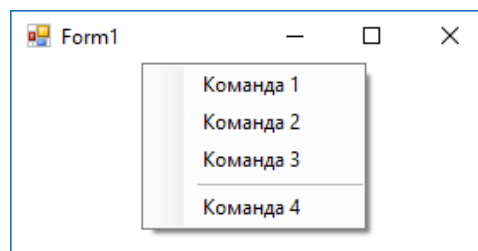


Рис. 9.21. Контекстне меню – об'єкт класу ContextMenuStrip

### Контекстне меню: ContextMenuStrip

Клас ContextMenuStrip дозволяє створити контекстне меню, яке викликається клацанням правої кнопки миші на компоненті. Кожен елемент меню може мати різний вид і описується (як і для головного меню) класом ToolStripMenuItem. Головна подія кожного елемента меню – Click.

Конструюють контекстне меню так само, як і головне – за допомогою дизайнера меню, який викликається активуванням компонента контекстного меню в дизайнері форм.

Візуальні елементи керування вікна мають властивість з назвою ContextMenuStrip, якій присвоюють посилання на елемент керування ContextMenuStrip. Тоді при клацанні правою кнопкою миші на елементі керування з'являтиметься вказане контекстне меню (рис. 9.21).

### Панель інструментів ToolStrip

Клас ToolStrip дозволяє створити панель інструментів, яка містить набір елементів керування (як правило, кнопок) для швидкого виклику команд. Кожен елемент панелі інструментів може налаштуватися окремо. Кнопкам можна задавати малюнки та написи.

Вміст панелі керування конструюють за допомогою дизайнера, який активується при виділенні компонента ToolStrip у дизайнері форм. На панелі можна розміщувати елементи керування таких видів: кнопка (Button), мітка (Label), кнопка з випадаючим списком (DropDownButton), розділювач (Separator), комбінований список (ComboBox), текстовий блок (TextBox) та індикатор процесу (ProgressBar). Кожен розміщений на панелі інструментів елемент налаштовують окремо, задаючи за допомогою вікна Properties значення його властивостям.

На рис. 9.22 показано вікно з панеллю інструментів, яка містить чотири кнопки Button, попарно розділені елементом Separator, мітку Label та текстовий блок TextBox.

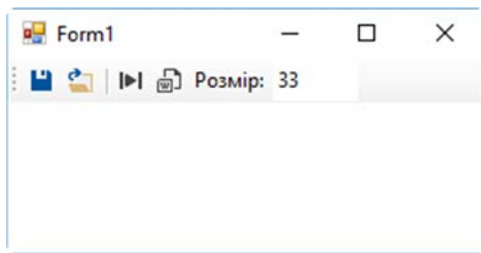


Рис. 9.22. Панель інструментів – об'єкт класу ToolStrip

## Посилання

---

1. Кравець П.О. Об'єктно-орієнтоване програмування. – Видавництво Львівської політехніки, 2012. – 624 с.
2. Гради Буч, Роберт А. Максимчук, Майкл У. Энгл, Бобби Дж. Янг, Джим Коаллен, Келли А. Хьюстон. Объектно-ориентированный анализ и проектирование с примерами приложений. М.: Вильямс, 2008.- 720с.
3. Daniel Solis. Illustrated C# 2012. – APress, 2012. – 732p.
4. Standard ECMA-334. C# Language Specification. 4th Edition. – Ecma International. – June 2006.
5. International standard ISO/IEC 23270:2006. Information technology – Programming languages – C#. Second edition. – ISO/IEC. – 2006.
6. Шилдт, Герберт. Полный справочник по C#., М.: "Вильямс", 2004. – 752с.