

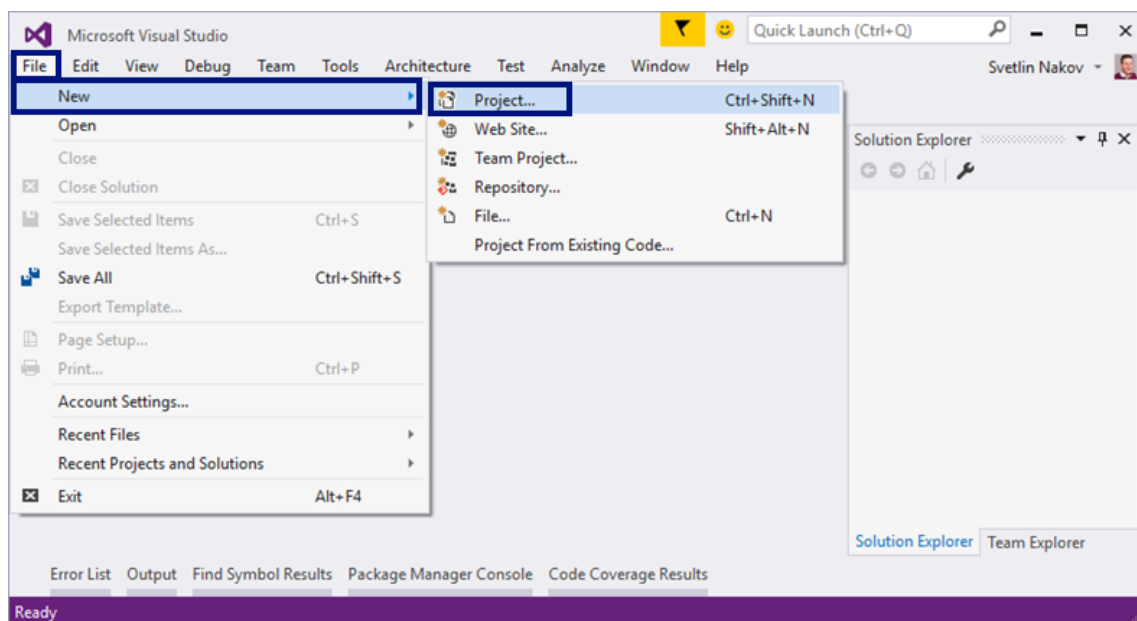
Упражнения: Първи стъпки в коденето

Задачи за упражнение в клас и за домашно към курса „[Основи на програмирането](#)“ @ СофтУни.

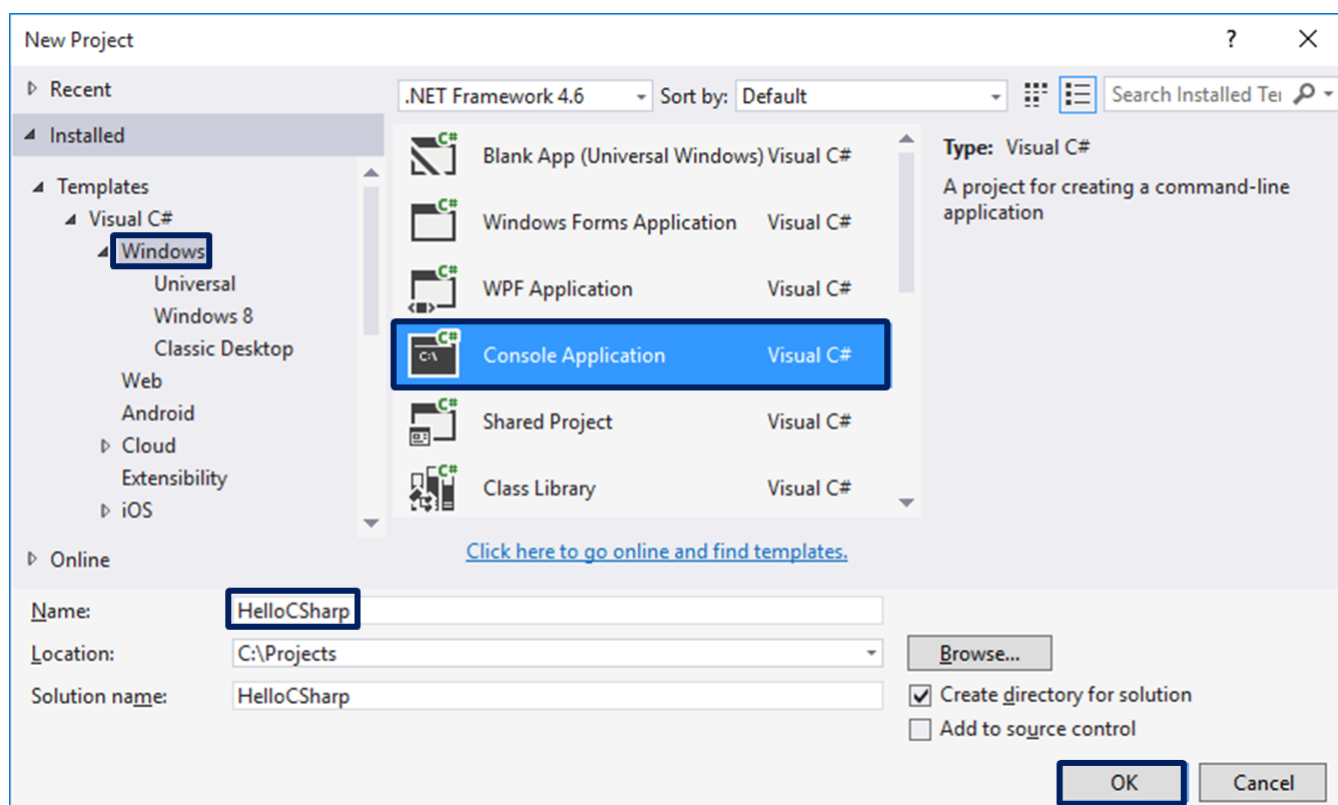
1. Конзолна програмка “Hello C#”

Напишете **конзолна C# програма**, която отпечатва текста “**Hello C#**”.

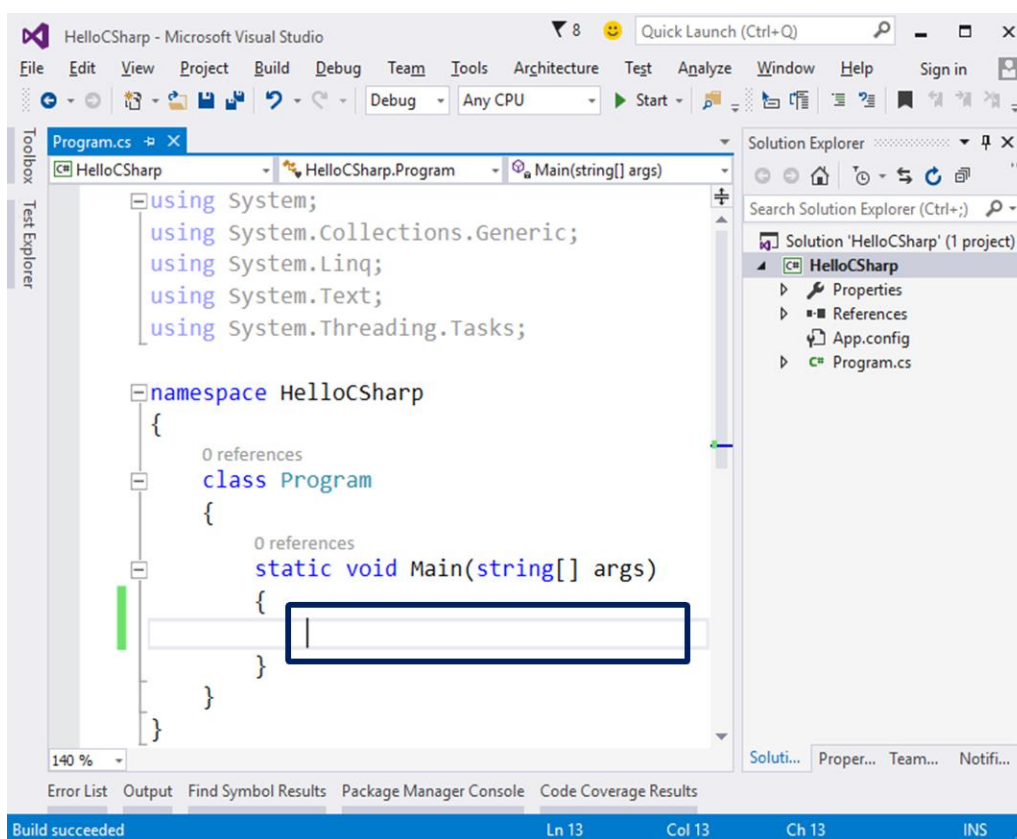
1. Стартирайте Visual Studio.
2. Създайте нов конзолен проект: [File]→ [New] → [Project].



3. Изберете от диалоговия прозорец [Visual C#] → [Windows] → [Console Application] и дайте подходящо име на проекта, например “HelloCSharp”:



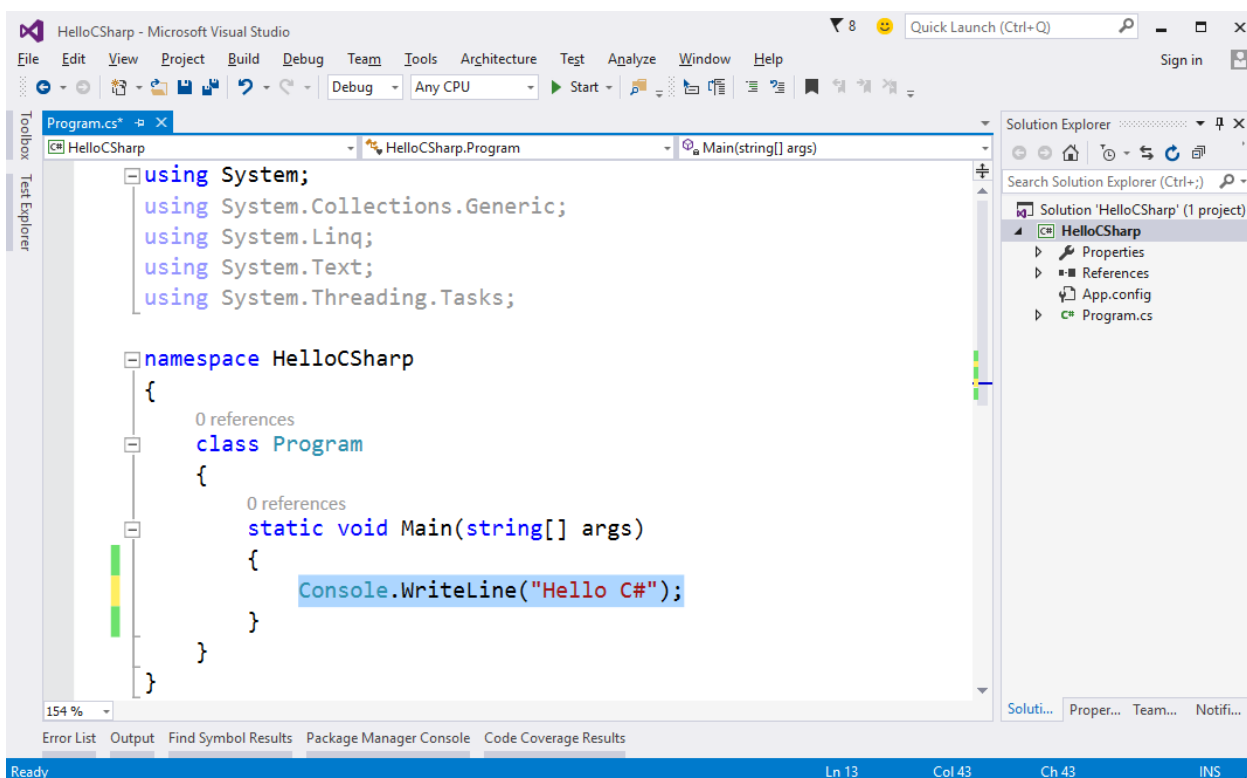
- Намерете секцията **Main(string[] args)**. В нея се пише програмен код (команди) на езика C#.
- Придвигнете курсора между отварящата и затварящата скоба { }.
- Натиснете **[Enter]** след отварящата скоба {.



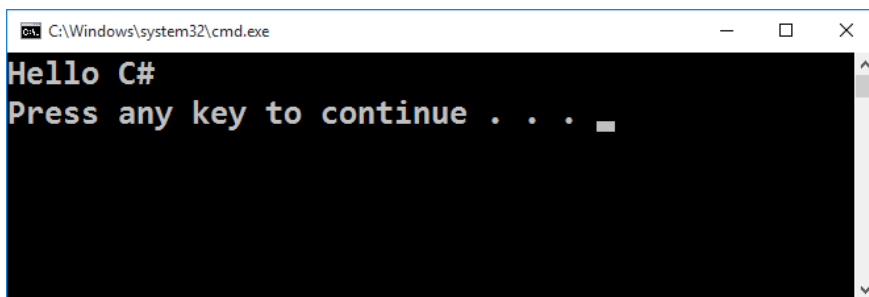
- Напишете следния програмен код (команда за печатане на текста "Hello C#"):

```
Console.WriteLine("Hello C#");
```

Кодът на програмата се пише отместен навътре с една табулация спрямо отварящата скоба {.

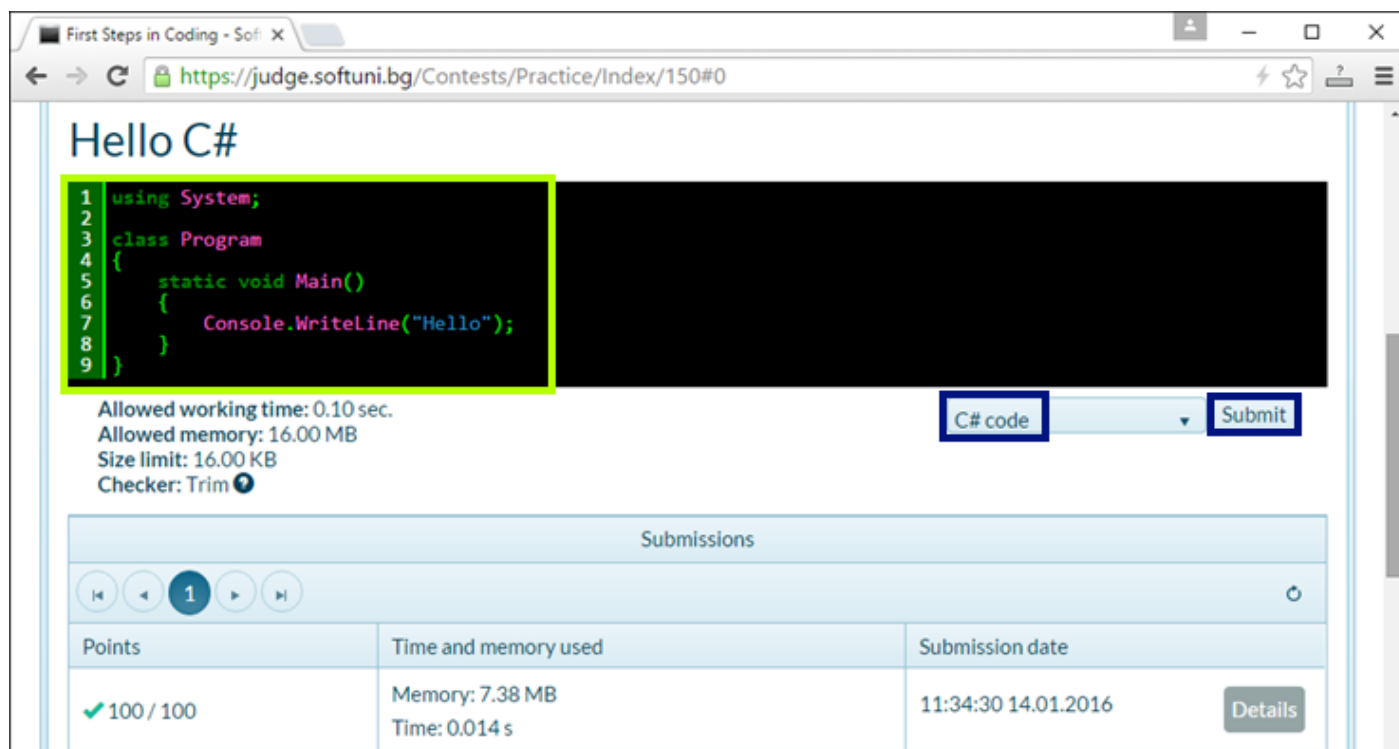


8. **Стартирайте** програмата с натискане на [Ctrl+F5]. Трябва да получите следния резултат:



```
C:\Windows\system32\cmd.exe
Hello C#
Press any key to continue . . .
```

9. **Тествайте** решението на тази задача в онлайн judge системата на СофтУни. За целта първо отворете <https://judge.softuni.bg/Contests/Practice/Index/150#0>. Влезте с вашия потребител в СофтУни. Ще се появи прозорец за изпращане на решения за задача “Hello CSharp”. Копирайте сорс кода от Visual Studio и го поставете в полето за изпращане на решения:



First Steps in Coding - Soft X

<https://judge.softuni.bg/Contests/Practice/Index/150#0>

Hello C#

```
1 using System;
2
3 class Program
4 {
5     static void Main()
6     {
7         Console.WriteLine("Hello");
8     }
9 }
```

Allowed working time: 0.10 sec.
Allowed memory: 16.00 MB
Size limit: 16.00 KB
Checker: Trim

C# code Submit

Submissions		
Points	Time and memory used	Submission date
✓ 100 / 100	Memory: 7.38 MB Time: 0.014 s	11:34:30 14.01.2016

10. **Изпратете решението** за оценяване с бутона [Submit]. Ще получите резултата след няколко секунди в таблицата с изпратени решения в judge системата:

Submissions			
<div>⏮ ⏪ 1 ⏩ ⏭</div>			
Points	Time and memory used	Submission date	
✓ 100 / 100	Memory: 7.38 MB Time: 0.014 s	11:34:30 14.01.2016	Details
✗ 0 / 100	Memory: 7.40 MB Time: 0.016 s	11:34:19 14.01.2016	Details
<div>⏮ ⏪ 1 ⏩ ⏭</div>			

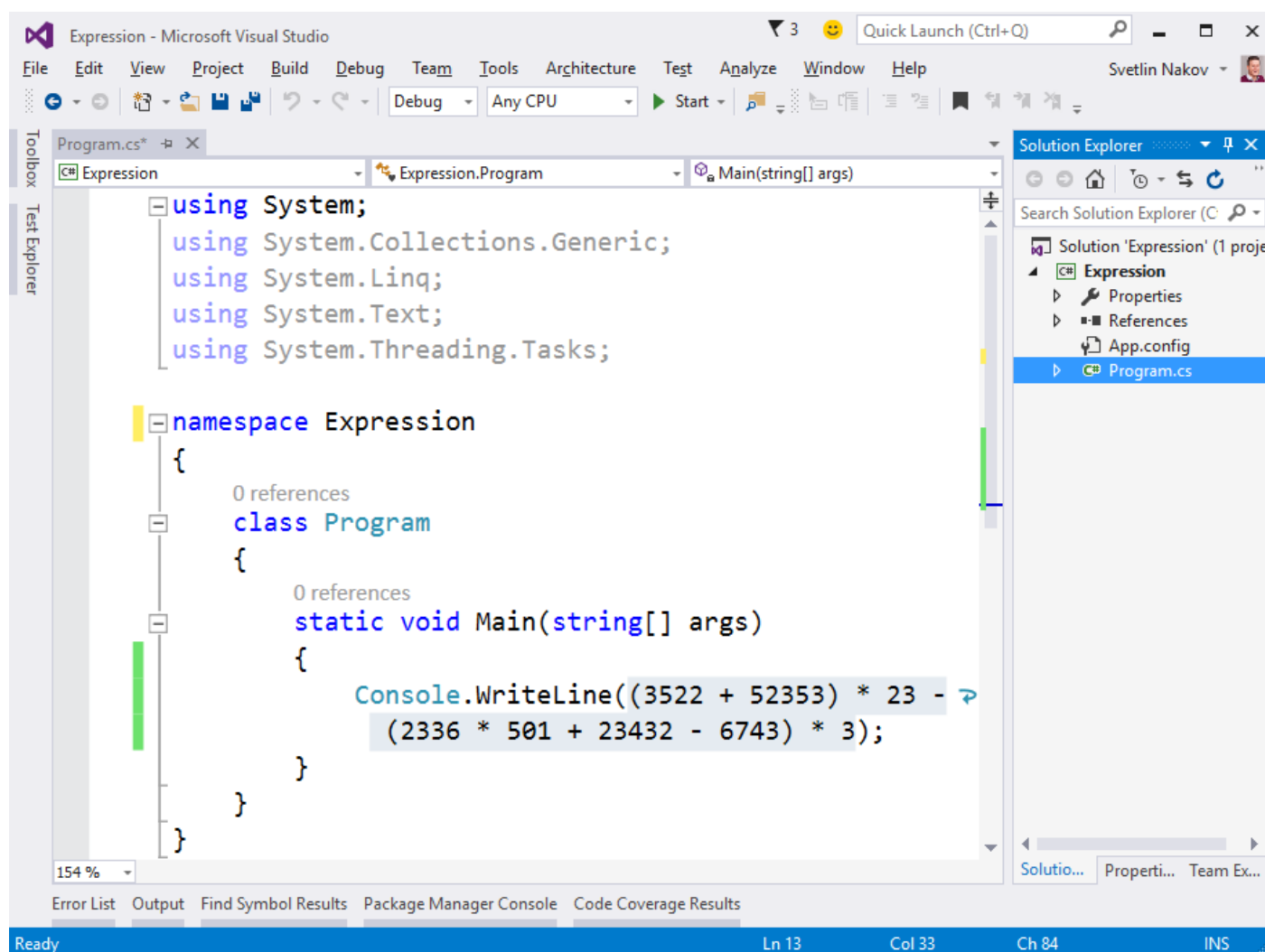
2. Конзолна програма “Expression”

Напишете **конзолна C# програма**, която пресмята и отпечатва стойността на следния **числен израз**:

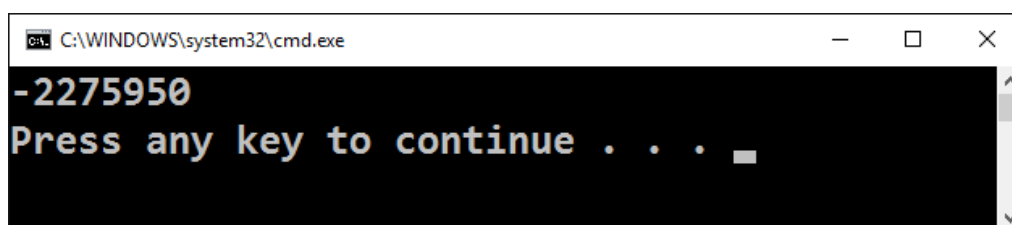
$(3522 + 52353) * 23 - (2336 * 501 + 23432 - 6743) * 3$

Забележка: не е разрешено да се пресметне стойността предварително (например с Windows Calculator).

1. Направете нов C# конзолен проект с име **"Expression"**.
2. Намерете метода **"static void Main(string[] args)"** и влезте в неговото тяло между { и }.
3. Сега трябва да напишете кода, който да изчисли горния числен израз и да отпечата на конзолата стойността му. Подайте горния числен израз в скобите на командата **Console.WriteLine()**:



4. Стартирайте програмата с [Ctrl+F5] и проверете дали вашият резултат прилича на нашия:



5. Тествайте вашата програма в judge системата: <https://judge.softuni.bg/Contests/Practice/Index/150#1>.

First Steps in Coding - Sofi X

https://judge.softuni.bg/Contests/Practice/Index/150#1

```

9  class Program
10 {
11     static void Main(string[] args)
12     {
13         Console.WriteLine((3522 + 52353) * 23 - (2336 * 501 + 23432 - 6743) * 3);
14     }
15 }
16
17

```

Allowed working time: 0.10 sec.
 Allowed memory: 16.00 MB
 Size limit: 16.00 KB
 Checker: Trim

C# code Submit

Submissions

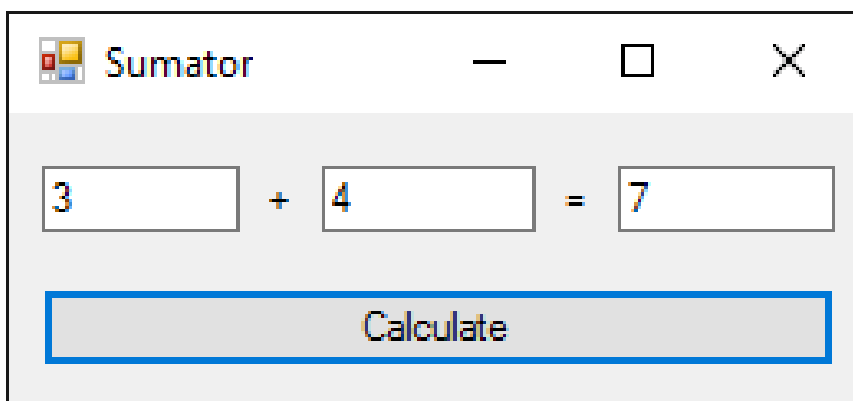
1

Points	Time and memory used	Submission date
✓ 100 / 100	Memory: 7.43 MB Time: 0.094 s	15:18:33 14.01.2016

Details

3. Графично приложение „Суматор за числа“

Напишете **графично (GUI) приложение**, което изчислява сумата на две числа:

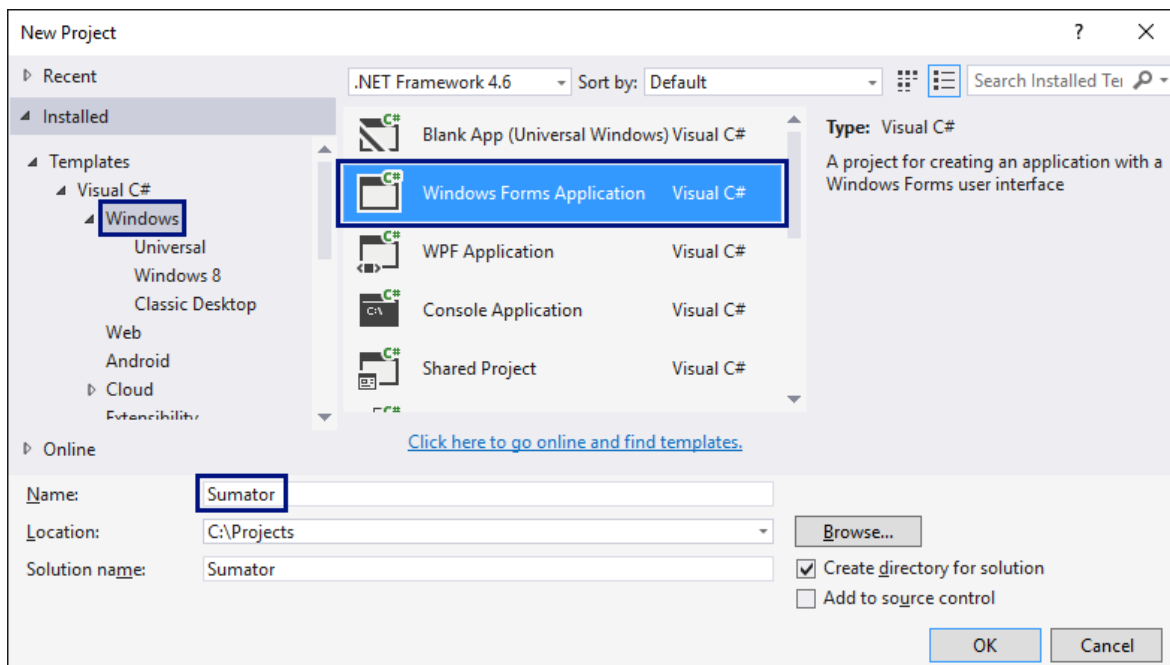


При въвеждане на две числа в първите две текстови полета и натискане на бутона [Calculate] се изчислява тяхната сума и резултатът се показва в третото текстово поле.

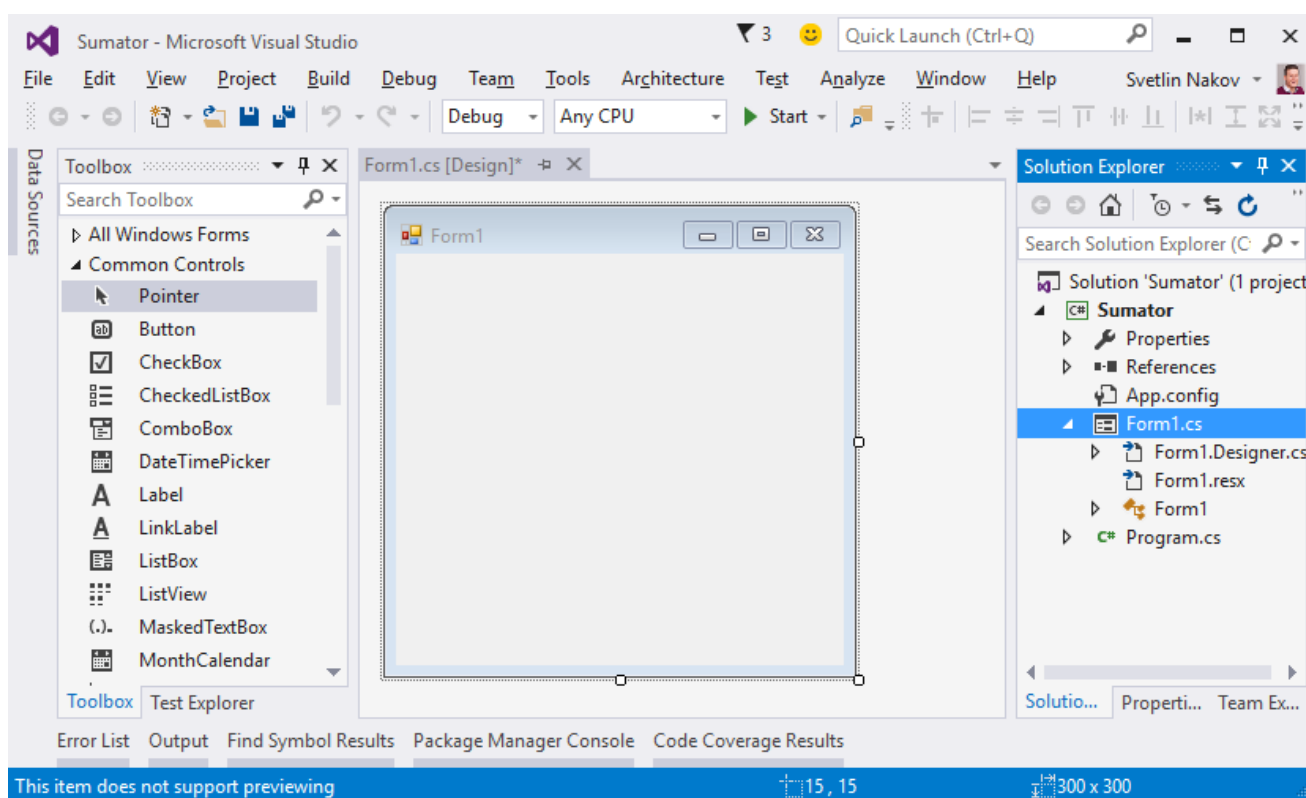
За разлика от конзолните приложения, които четат и пишат данните си във вид на текст на конзолата, **графичните (GUI) приложения** имат визуален потребителски интерфейс. Графичните приложения (настолни приложения, desktop apps) се състоят от един от няколко графични прозореца, в които има контроли: текстови полета, бутони, картинки, таблици и други.

За нашето приложение ще използваме технологията **Windows Forms**, която позволява създаване на графични приложения за Windows в средата за разработка **Visual Studio** с езика за програмиране **C#**.

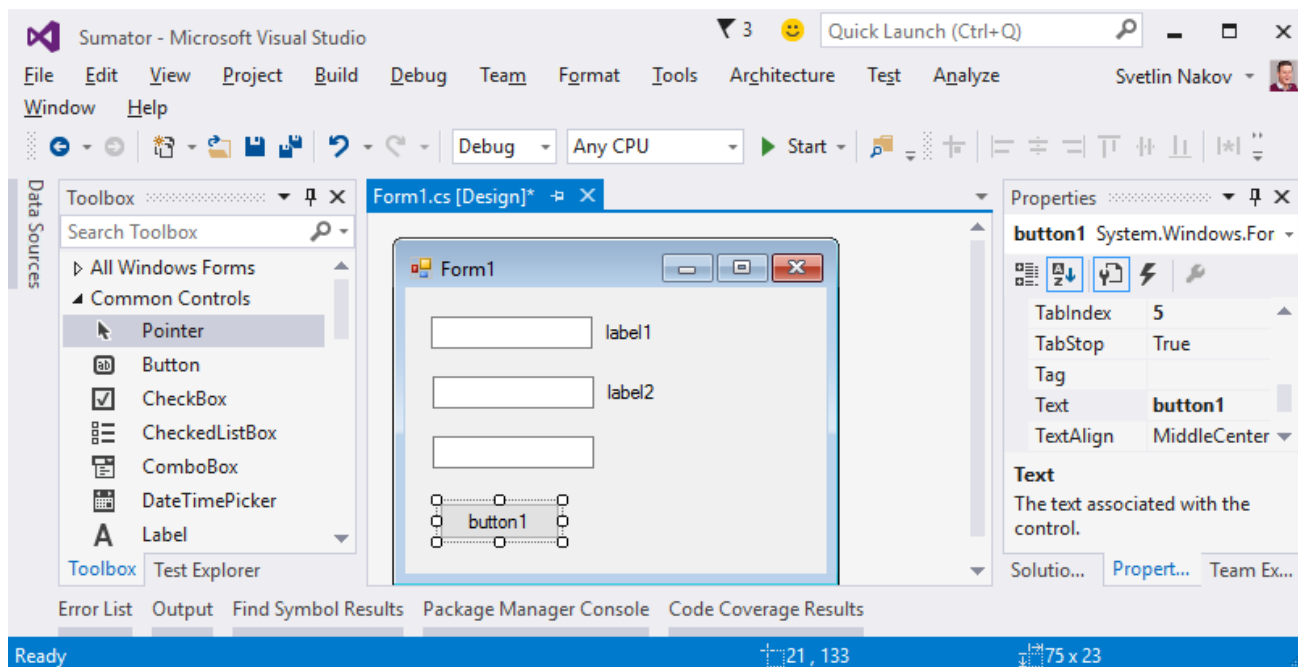
1. Във Visual Studio създайте нов C# проект от тип „**Windows Forms Application**“:



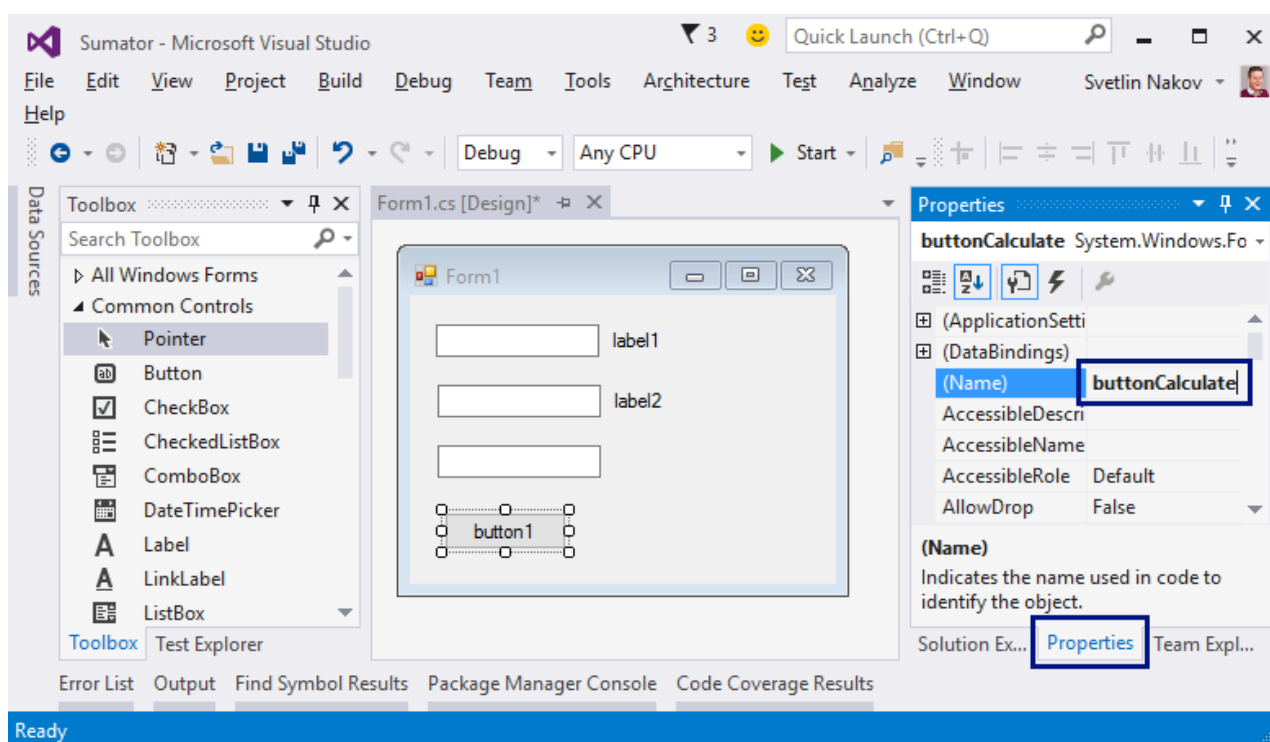
- При създаването на Windows Forms приложение ще се появи **редактор за потребителски интерфейс**, в който могат да се слагат различни визуални елементи (например кутийки с текст и бутони):



- Изтеглете от лентата вляво (Toolbox) три текстови полета (**TextBox**), два надписа (**Label**) и един бутон (**Button**), и ги подредете в прозореца на приложението. Трябва да се получи нещо като това:



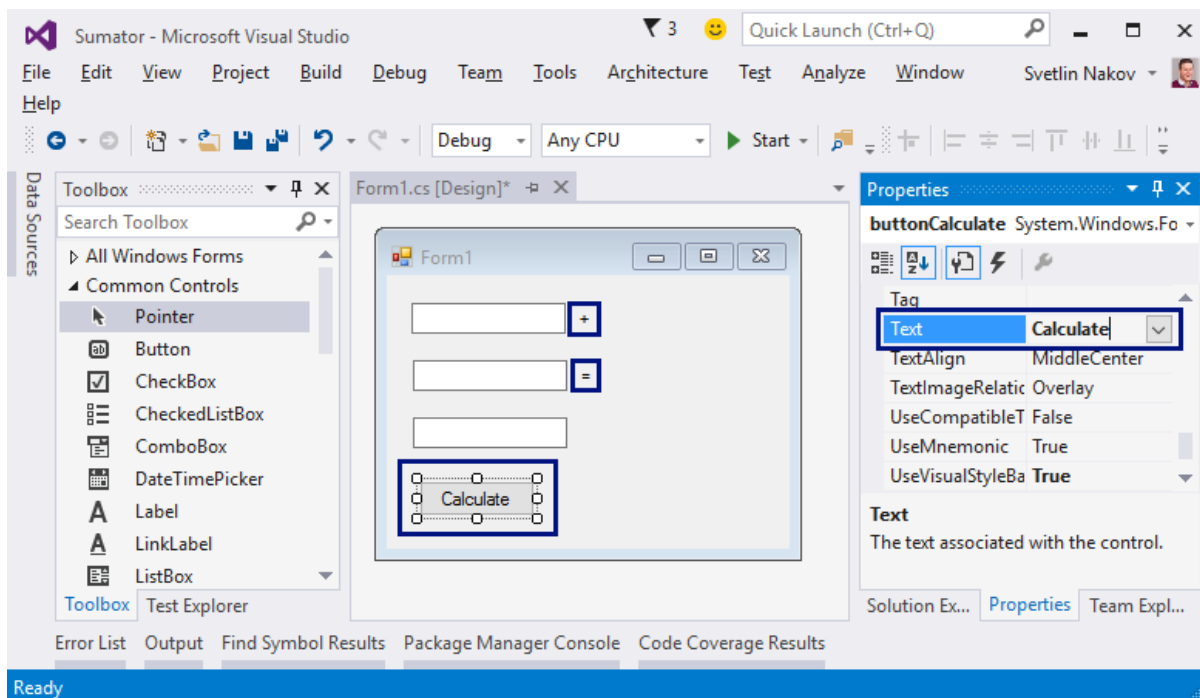
4. Променете **имената** на всяка от контролите. Това става от прозорчето **"Properties"** вдясно чрез промяна на полето **(Name)**:



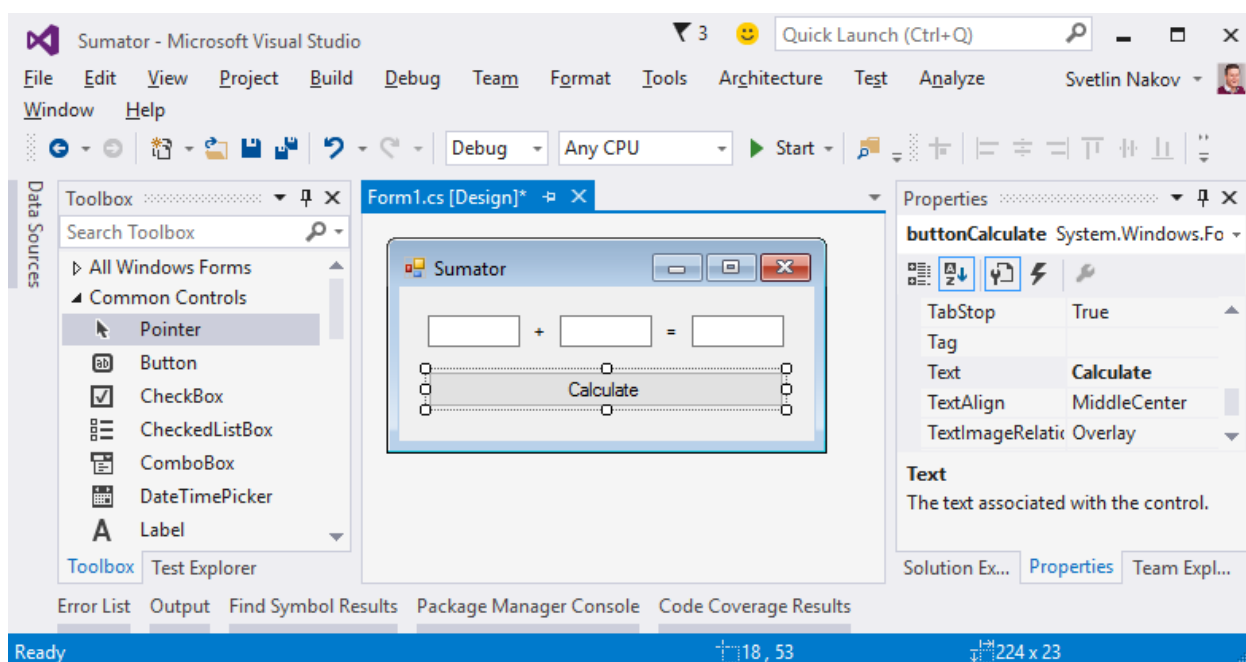
- Имена на текстовите полета: **textBox1**, **textBox2**, **textBoxSum**
- Име на бутона: **buttonCalculate**
- Име на формата: **FormCalculate**

5. Променете **заглавията** (**Text** свойството) на контролите:

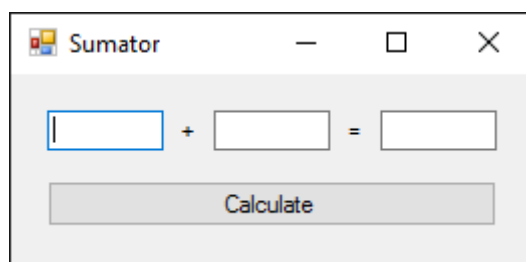
- **buttonCalculate** → **"Calculate"**
- **label1** → **"+"**
- **label2** → **"="**
- **Form1** → **"Sumator"**



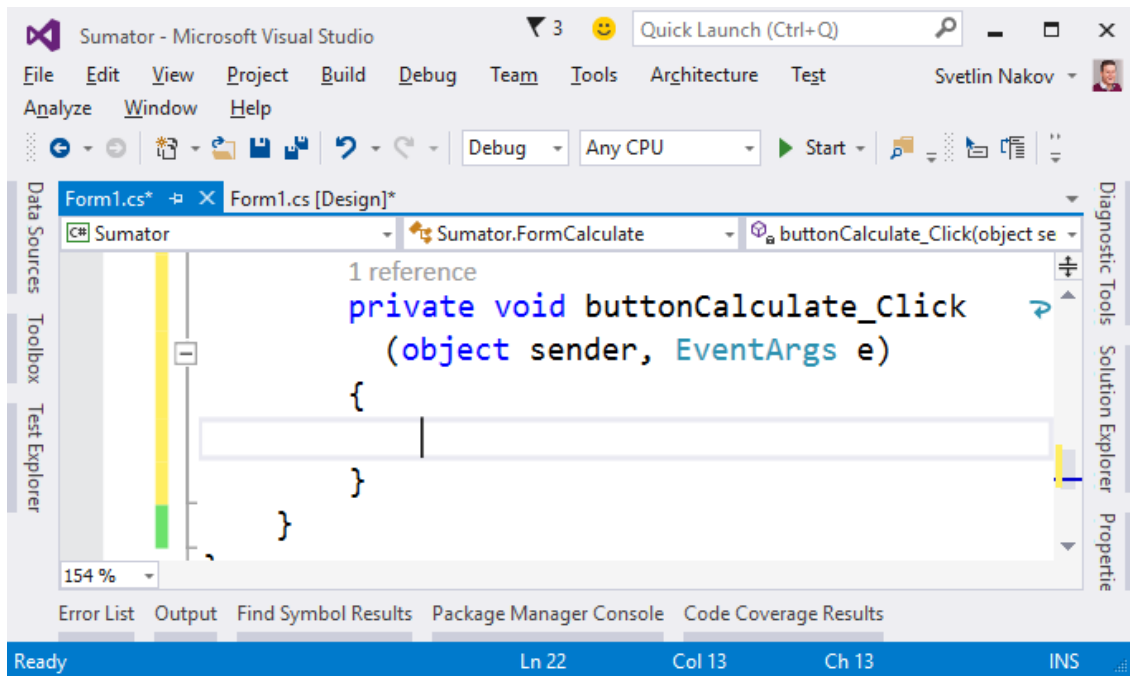
6. Преоразмерете и подредете контролите, за да изглеждат по-добре:



7. **Стартирайте** приложението с [Ctrl+F5]. То би трябвало да тръгне, но да не работи напълно, защото не сме написали какво се случва при натискане на бутона.



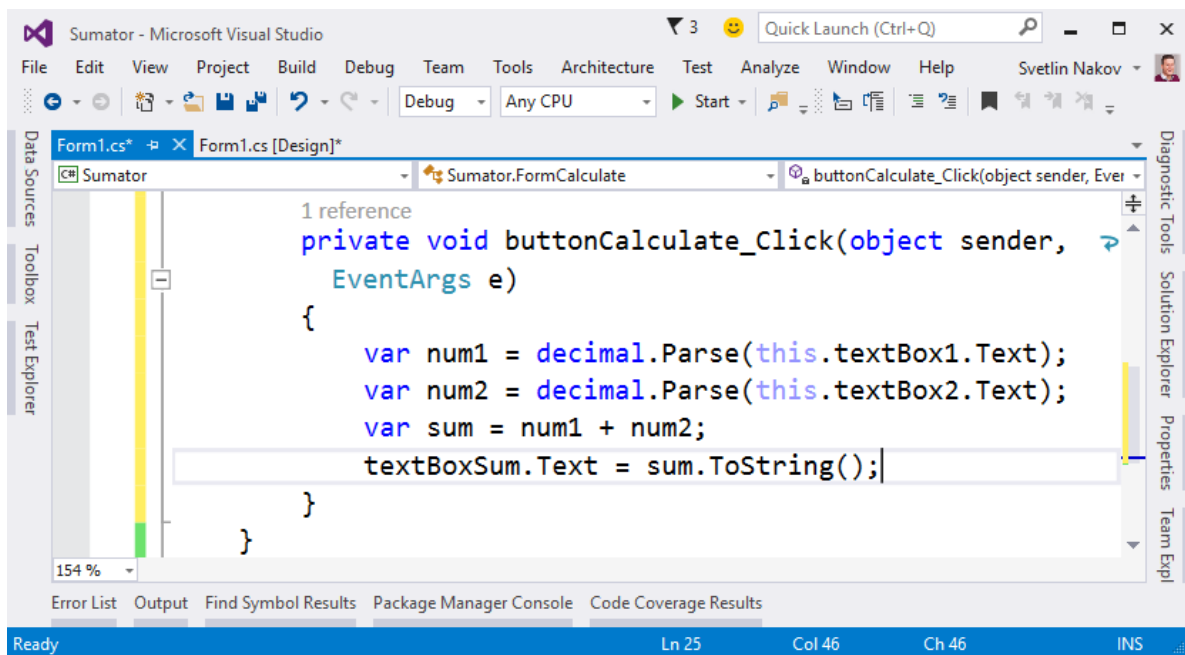
8. Сега е време **да напишете кода, който сумира числата** от първите две полета и показва резултата в третото поле. За целта **кликвате два пъти върху бутона [Calculate]**. Ще се появи място, където да напишете какво да се случва при натискане на бутона:



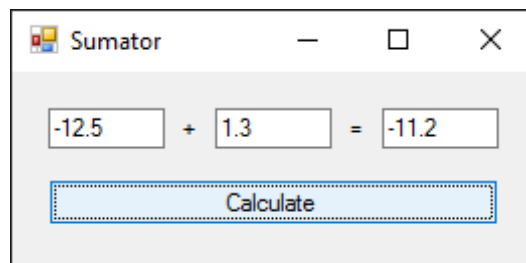
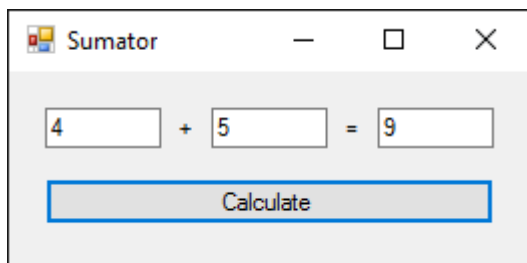
9. Напишете следния C# код между отварящата и затварящата скоба { }, където е курсорът:

```
var num1 = decimal.Parse(this.textBox1.Text);
var num2 = decimal.Parse(this.textBox2.Text);
var sum = num1 + num2;
textBoxSum.Text = sum.ToString();
```

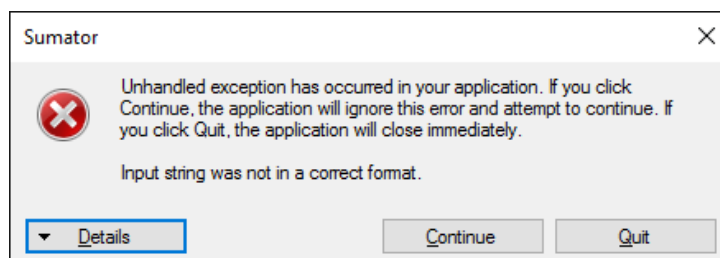
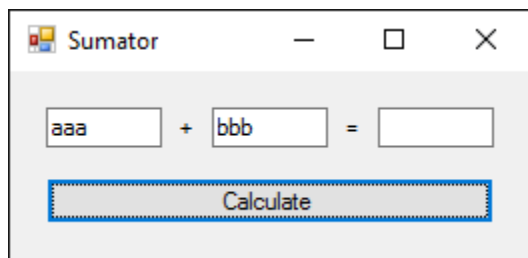
Този код взема първото число от полето **textBox1** в променлива **num1**, след това второто число от полето **textBox1** в променлива **num2**, след това ги сумира **num1 + num2** в променлива **sum** и накрая извежда текстовата стойност на **sum** в полето **textBoxSum**.



10. **Стартирайте отново** програмата с [Ctrl+F5] и я **пробвайте дали работи**. Пробвайте да сметнете **4 + 5**. След това пробвайте да сметнете **-12.5 + 1.3**:



11. Пробвайте с **невалидни числа**, примерно “aaa” и “bbb”. Изглежда има проблем:

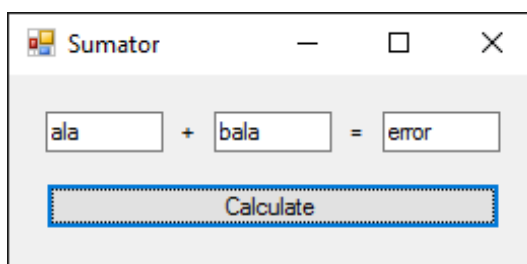
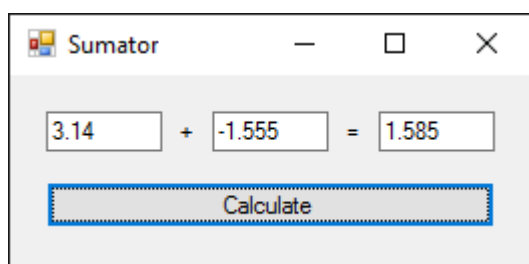


12. Проблемът идва от прехвърлянето на текстово поле в число. Ако стойността в полето не е число, програмата се чупи и **дава грешка**. Можете да поправите кода, за да решите проблема така:

```
private void buttonCalculate_Click(object sender, EventArgs e)
{
    try
    {
        var num1 = decimal.Parse(this.textBox1.Text);
        var num2 = decimal.Parse(this.textBox2.Text);
        var sum = num1 + num2;
        textBoxSum.Text = sum.ToString();
    }
    catch (Exception)
    {
        textBoxSum.Text = "error";
    }
}
```

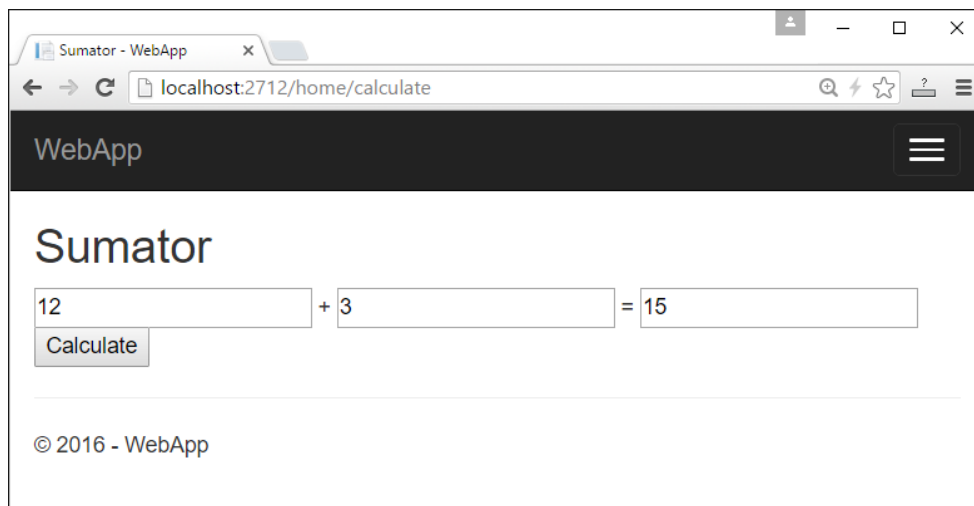
Горният код прихваща грешките при работа с числа (**хваща изключенията**) и в случай на грешка извежда стойност “error” в полето с резултата.

13. Стартирайте отново програмата с [Ctrl+F5] и я **пробвайте дали работи**. Този път при грешно число резултатът е “error” и програмата не се чупи.



4. Уеб приложение „Суматор за числа“

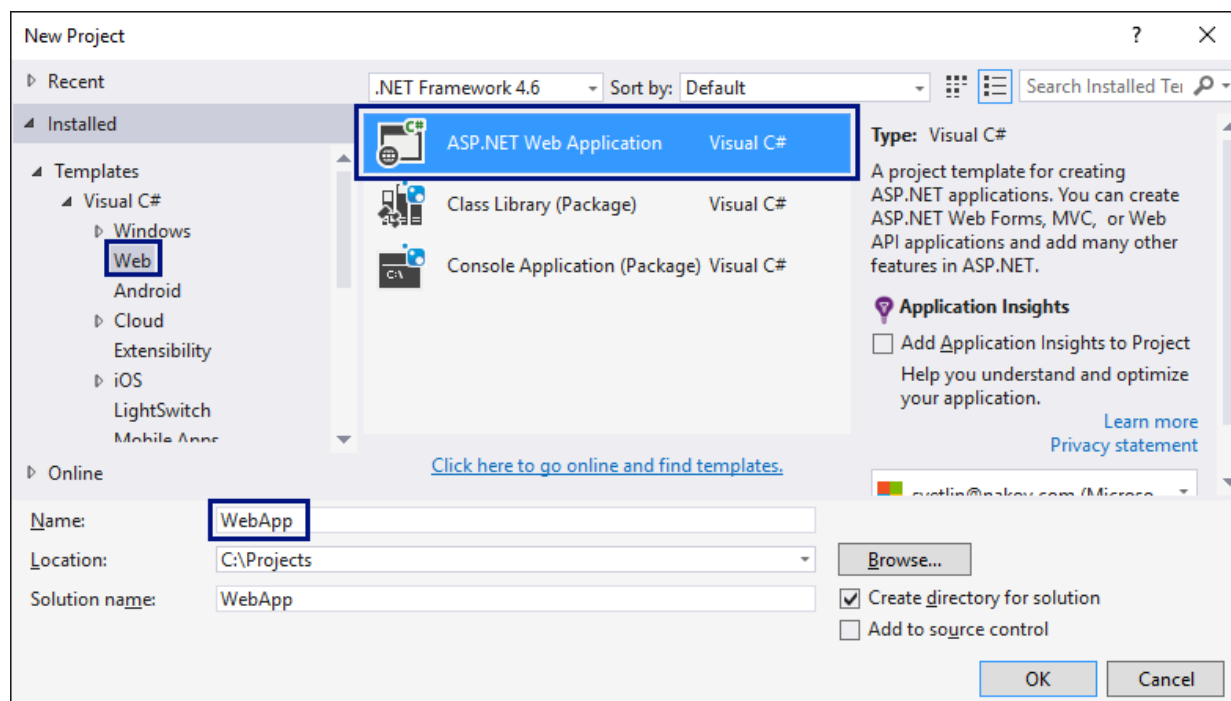
Напишете **веб приложение**, което изчислява **сумата на две числа**. При въвеждане на две числа в първите две текстови полета и натискане на бутона [Calculate] се изчислява тяхната сума и резултатът се показва в третото текстово поле. Веб приложението би могло да изглежда по следния начин:



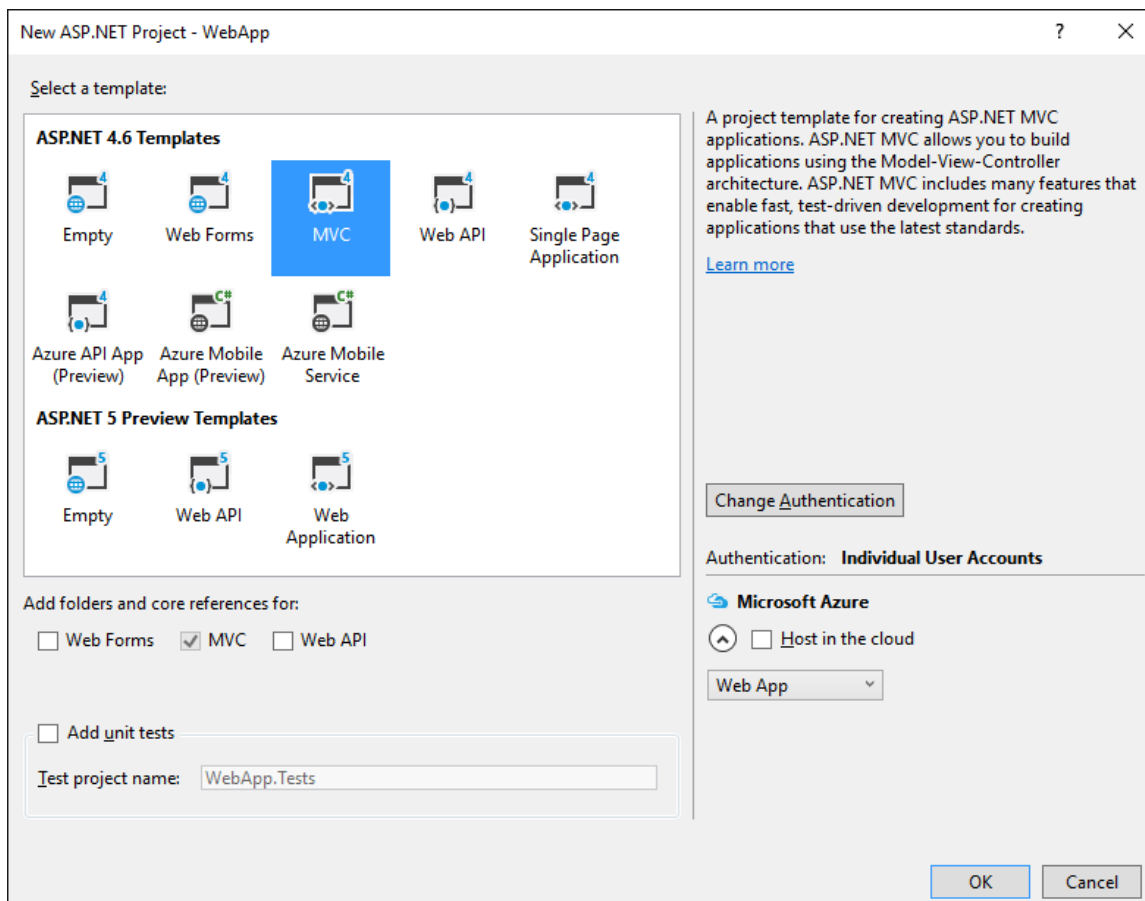
За разлика от конзолните приложения, които четат и пишат данните си във вид на текст на конзолата, **уеб приложения** имат **уеб базиран потребителски интерфейс**. Уеб приложенията се зареждат от някакъв Интернет адрес (URL) чрез стандартен **уеб браузър**. Потребителите пишат входните данни в страница, визуализирана от уеб приложението, данните се обработват на уеб сървър и резултатите се показват отново в страницата в уеб браузъра.

За нашето уеб приложение ще използваме технологията **ASP.NET MVC**, която позволява създаване на уеб приложения с езика за програмиране **C#** в средата за разработка **Visual Studio**.

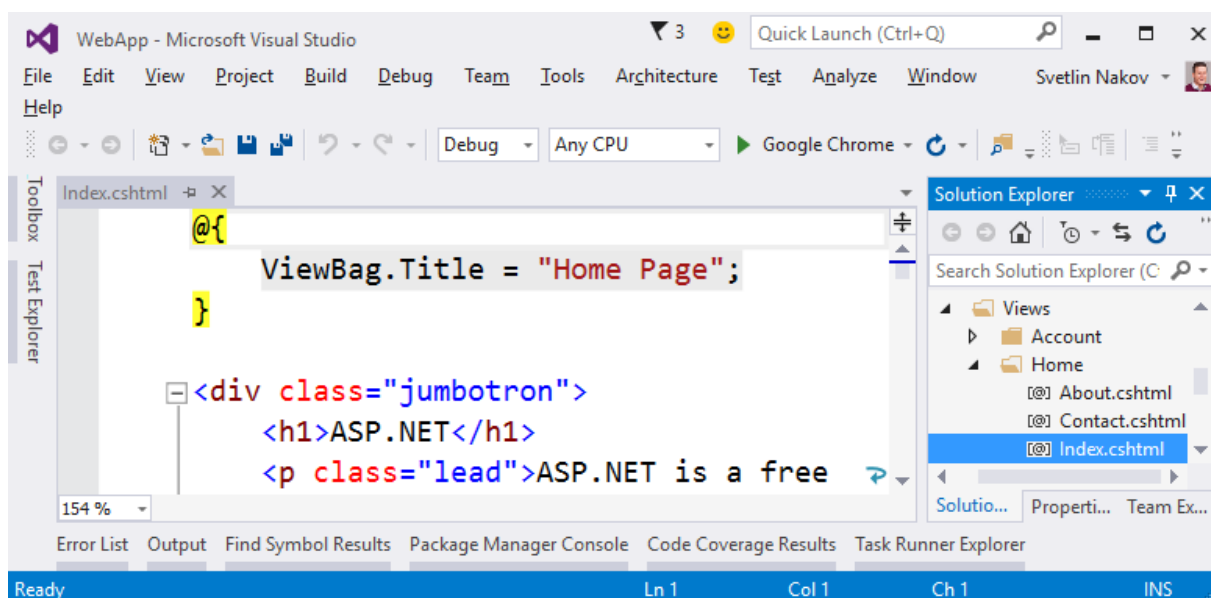
1. Във Visual Studio създайте нов C# проект от тип „**ASP.NET Web Application**“:



2. Изберете тип приложение „**MVC**“:



- Намерете файла **Views\Home\Index.cshtml**. В него стои изгледът (view) за главната страница на уеб приложението:



- Изтрийте стария код от файла **Index.cshtml** и напишете вместо него следния код:

```
@{
    ViewBag.Title = "Sumator";
}

<h2>Sumator</h2>

<form method="post" action="/home/calculate">
```

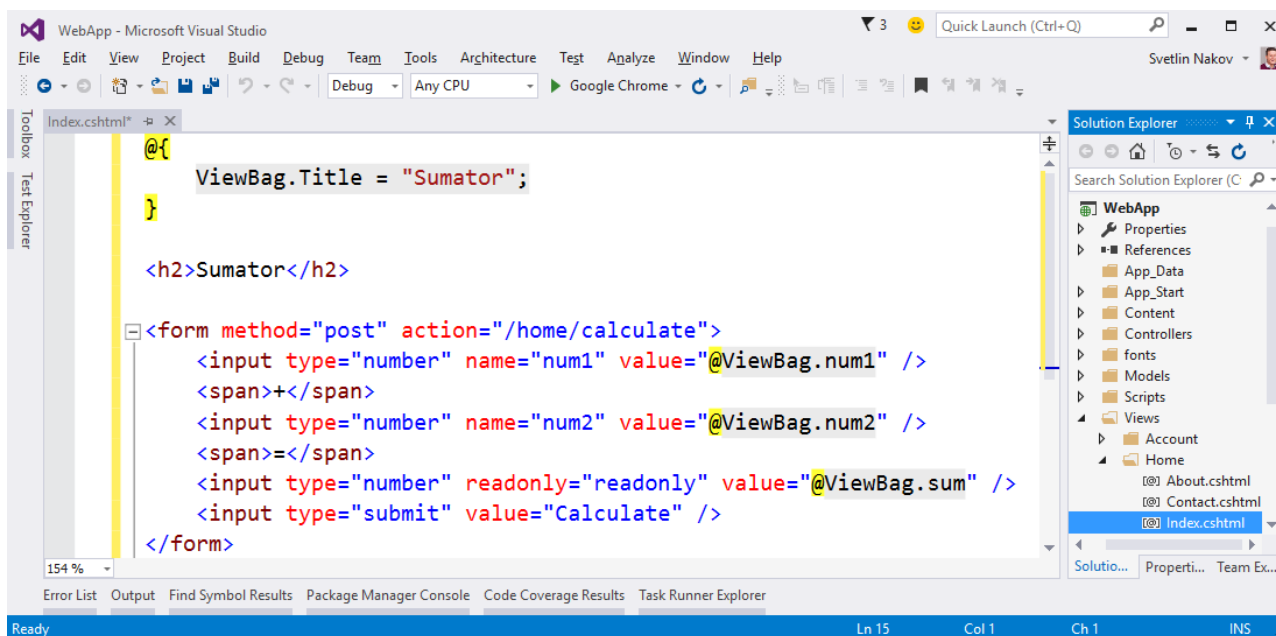
```

<input type="number" name="num1" value="@ViewBag.num1" />
<span>+</span>
<input type="number" name="num2" value="@ViewBag.num2" />
<span>=</span>
<input type="number" readonly="readonly" value="@ViewBag.sum" />
<input type="submit" value="Calculate" />
</form>

```

Този код създава една **уеб форма** с **три текстови полета** и един **бутон** в нея. В полетата се зареждат стойности, които се изчисляват предварително в обекта **ViewBag**. Указано е, че при натискане на бутона [Calculate] ще се извика действието **/home/calculate** (действие **calculate** от **home** контролера).

4. Ето как трябва да изглежда файлът **Index.cshtml** след промяната:



15. Остава да се напише **действието** (action), което сумира числата при натискане на бутона [Calculate]. Отворете файла **Controllers\HomeController.cs** и добавете следния код в тялото на **HomeController** класа:

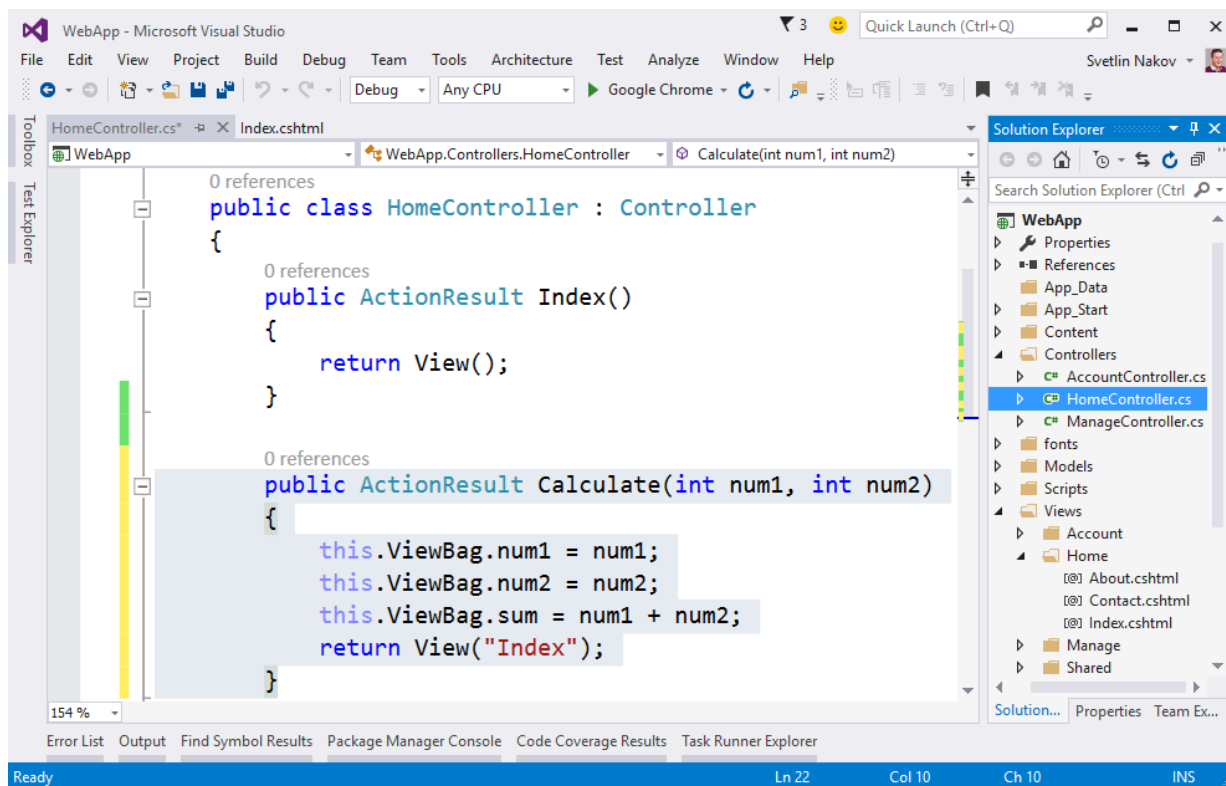
```

public ActionResult Calculate(int num1, int num2)
{
    this.ViewBag.num1 = num1;
    this.ViewBag.num2 = num2;
    this.ViewBag.sum = num1 + num2;
    return View("Index");
}

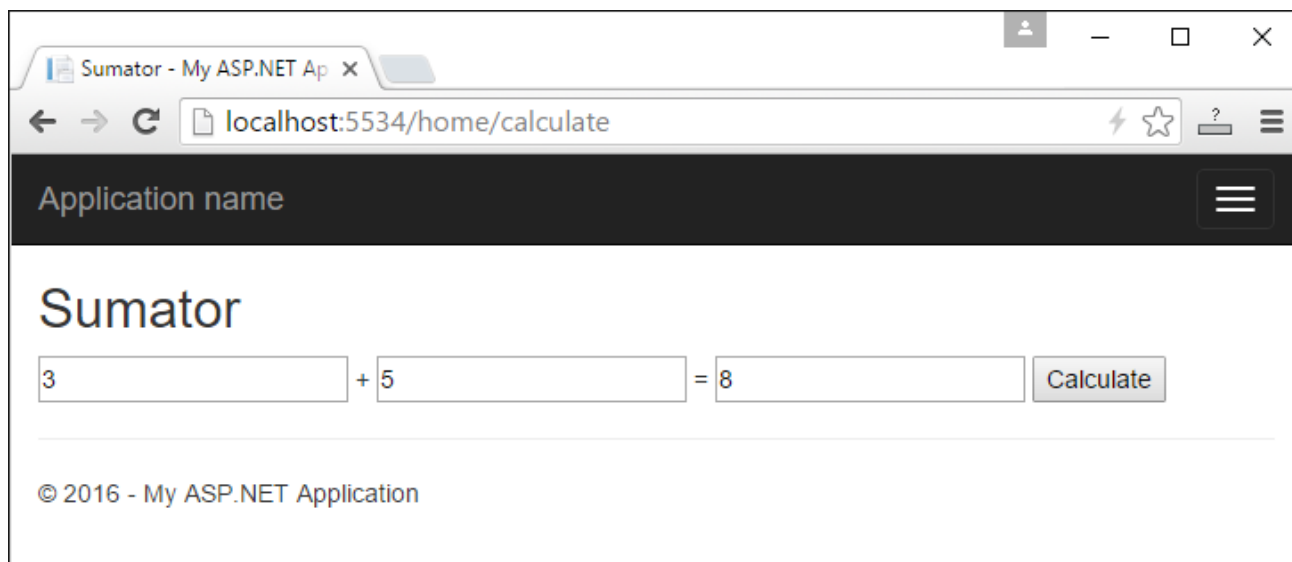
```

Този код осъществява действието **"calculate"**. То приема два параметъра **num1** и **num2** и ги записва в обекта **ViewBag**, след което изчислява и записва тяхната **сума**. Записаните във **ViewBag** стойности след това се използват от изгледа, за да се покажат в трите текстови полета във формата за сумиране на числа в уеб страницата от приложението.

5. Ето как трябва да изглежда файлът **HomeController.cs** след промяната:



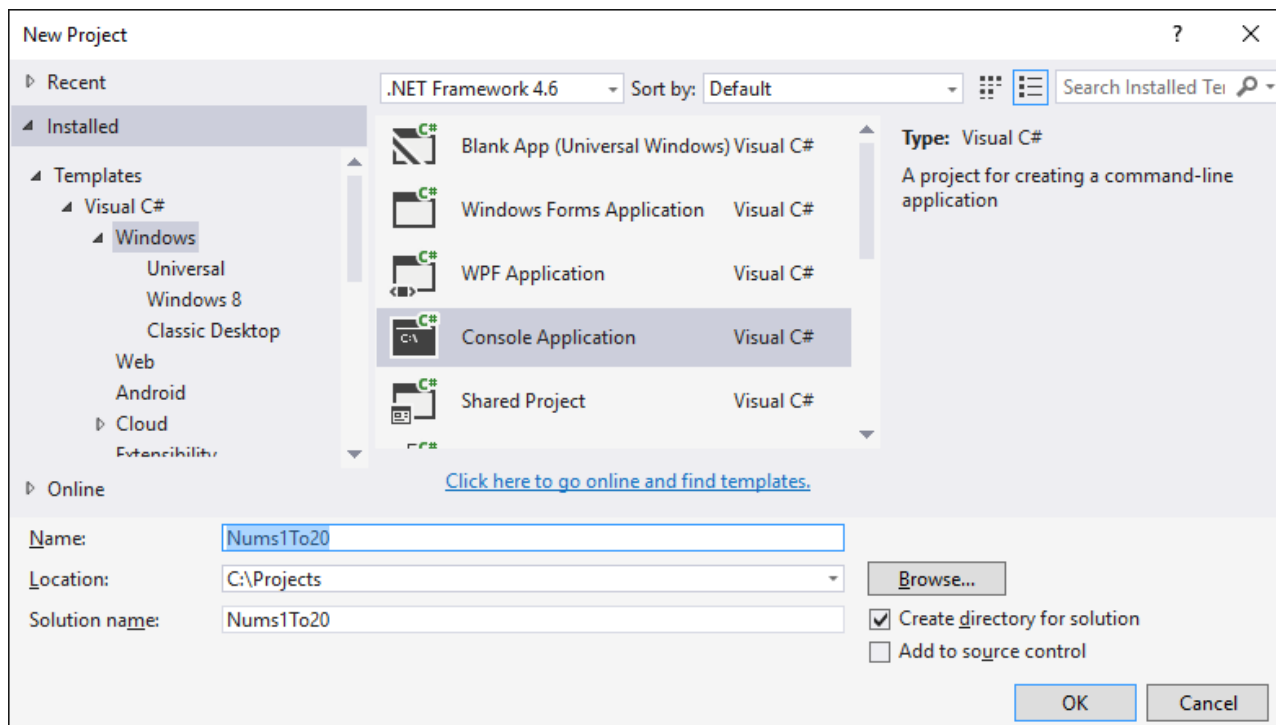
6. Приложението е готово. Можете да го стартирате с **[Ctrl+F5]** и да го тествате дали работи:



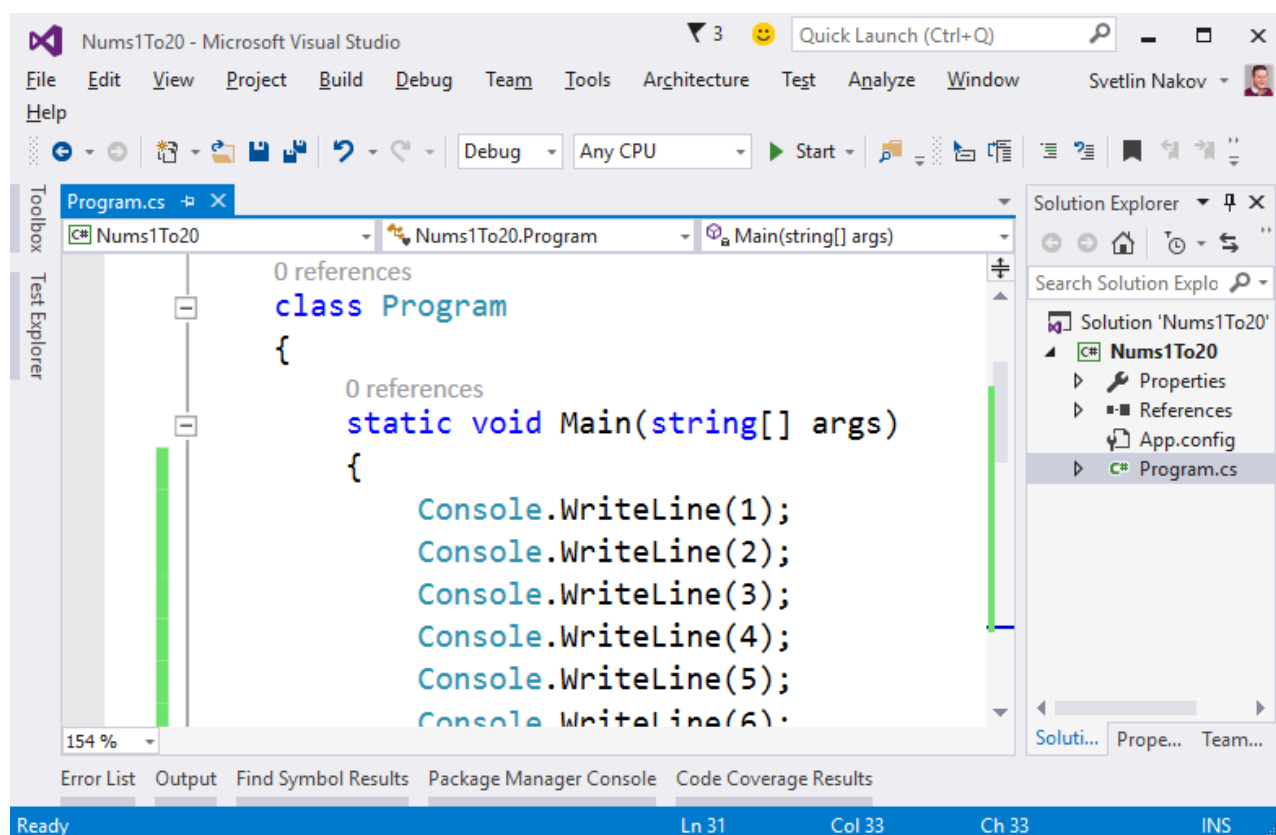
5. Числата от 1 до 20

Напишете C# конзолна програма, която отпечатва числата от 1 до 20 на отделни редове на конзолата.

1. Създайте конзолно C# приложение с име **"Nums1To20"**:



2. Напишете 20 команди **Console.WriteLine()**, една след друга, за да отпечатате числата от 1 до 20.



3. **Тествайте** вашето решение на задачата в judge системата:
<https://judge.softuni.bg/Contests/Practice/Index/150#2>
4. Можете ли да напишете програмата по **по-умен начин**, така че да не повтаряте 20 пъти една и съща команда? Потърсете в Интернет информация за „**for loop C#**“.

6. Триъгълник от 55 звездички

Напишете C# конзолна програма, която отпечатва **триъгълник от 55 звездички**, разположени на 10 реда:

```

*
**
***
****
*****
*****
*****
*****
*****
*****

```

1. Създайте ново конзолно C# приложение с име "TriangleOf55Stars".
2. Напишете код, който печата триъгълника от звездички, например чрез 10 команди, подобни на `Console.WriteLine("*")`.
3. Тествайте кода си в judge системата: <https://judge.softuni.bg/Contests/Practice/Index/150#3>.
4. Опитайте да подобрите решението си, така че да няма много повтарящи се команди. Може ли това да стане с `for` цикъл?

7. Лице на правоъгълник

Напишете C# програма, която прочита от конзолата две числа **a** и **b**, пресмята и отпечатва **лицето на правоъгълник** със страни **a** и **b**. Примерен вход и изход:

a	b	area
2	7	14
7	8	56
12	5	60

1. Направете конзолна C# програма. За да прочетете двете числа, използвайте следния код:

```

static void Main(string[] args)
{
    var a = decimal.Parse(Console.ReadLine());
    var b = decimal.Parse(Console.ReadLine());

    // TODO: calculate the area and print it
}

```

2. Допишете програмата по-горе, за да пресмята лицето на правоъгълника и да го проверява.
3. Тествайте решението си в judge системата: <https://judge.softuni.bg/Contests/Practice/Index/150#4>.

8. * Квадрат от звездички

Напишете C# конзолна програма, която прочита от конзолата цяло положително число **N** и отпечатва на конзолата **квадрат от N звездички**, като в примерите по-долу:

вход	изход
3	<pre> *** * * *** </pre>
4	<pre> **** * * * * </pre>

5	***** * * * * * * *****

1. Направете конзолна C# програма. За да прочетете числото **N** ($2 \leq N \leq 100$), използвайте следния код:

```
static void Main(string[] args)
{
    var n = int.Parse(Console.ReadLine());

    // TODO: print the rectangle
}
```

2. Допишете програмата по-горе, за да отпечата квадрат, съставен от звездички. Може да се наложи да използвате **for-цикли**. Потърсете информация в Интернет.
3. Тествайте решението си в judge системата: <https://judge.softuni.bg/Contests/Practice/Index/150#5>.