

Задачник.NET



«Задачник.NET»

© 2014, Андрей Акиншин <andrey.akinshin@gmail.com>

Под редакцией Ивана Пащенко

Это произведение доступно по лицензии Creative Commons «Attribution-NonCommercial-NoDerivatives» («Атрибуция — Некоммерческое использование — Без производных произведений») 4.0 Всемирная. Чтобы увидеть копию этой лицензии, посетите:

<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>.

Версия текста: v-2014-Дец-12

Исходные коды и актуальная версия текст доступны по адресу:

<https://github.com/AndreyAkinshin/ProblemBook.NET>

Оглавление

Введение	4
Задачи	6
1 ООП (Задачи)	6
2 LINQ (Задачи)	10
3 Математика (Задачи)	14
4 Значимые типы (Задачи)	16
5 Строки (Задачи)	18
6 Многопоточность (Задачи)	21
Решения	23
7 ООП (Решения)	23
8 LINQ (Решения)	25
9 Математика (Решения)	33
10 Значимые типы (Решения)	35
11 Строки (Решения)	37
12 Многопоточность (Решения)	42
Библиография	43

Введение

Данная книга представляет собой сборник задач на знание платформы .NET и языка программирования C#. Дабы у читателя и автора не возникло недопонимания, сразу хочется сказать, чем *не является* эта книга:

- Эта книга не является универсальным способом проверить ваше знание платформы .NET. Если вы легко прорешали все задачки, то это не значит, что вы замечательный .NET-программист. А если вы встретили много новых для себя вещей, то из этого вовсе не следует, что вы плохо знаете .NET.
- Эта книга не является подборкой новых, ранее нигде не виданных задач. Многие примеры можно встретить в литературе, в вопросах на [Stackoverflow](#), в программистских блогах. Просто потому, что они уже давно стали классическими.
- Эта книга не является ориентированной на тех, кто уже считает себя Senior .NET Developer и хочет узнать много нового.

Так чем же тогда является эта книга? Задачник.NET — это попытка собрать в одном месте разные интересные практические задания на знание платформы. Скорее всего, наибольшую пользу извлекут для себя .NET-разработчики, которое ещё просто не сталкивались с теми или иными областями. Задачи разбиты на главы, так что можно читать не всё подряд, а только вопросы из тех областей, которые для вас представляют интерес. В этой книге вы не найдёте глубоко философских вопросов типа «Что такое класс?» или «Зачем нужен полиморфизм?». Большая часть заданий представляет собой фрагмент C#-кода, для которого необходимо определить результат работы. Каждый вопрос снабжён ответом с описанием того, отчего .NET ведёт себя именно так.

Рекомендуется относиться к заданиям не как к способу проверить ваши знания, а как к начальной точке для обсуждения тех или иных аспектов платформы. Если вы обнаружили что-то новое для себя, то это отличный повод поизучать .NET чуть подробнее. Попробуйте поиграться с кодом: модифицируйте его и изучайте, как изменения влияют на результат. Почитайте соответствующую литературу. Подумайте, как новые знания могут пригодиться вам в вашей работе.

Задачник.NET распространяется в электронном виде, разработка ведётся на GitHub. Стоит также отметить, что на сегодняшний задачник далёк от финального варианта. Книга будет пополняться новыми задачами, а старые будут уточняться и совершенствоваться.

Технические детали

На сегодняшний день существует две популярные реализации платформы .NET: оригинальный Microsoft .NET Framework (далее — MS.NET) и Mono. Как известно, поведение

некоторых фрагментов кода может измениться при смене реализации. Точно также, поведение может измениться при изменении версии CLR или архитектуры процессора. Если результат работы приведённого фрагмента кода зависит от окружения, то скорее всего в ответах будет дано объяснение: в каком окружении какой ответ получится почему. Однако, это *не гарантируется*. Если в одном из примеров вы получили ответ, отличный от данного в книге, то просьба связаться с автором, чтобы он исправил эту досадную недоработку.

Примеры кода во всех заданиях можно запускать из программы [LINQPad](#) (в режиме C# Statements или C# Program, в зависимости от наличия метода `Main`), если предварительно подключить следующие пространства имён (Query → Query Properties → Additional Namespace Imports):

```
System.Globalization  
System.Runtime.InteropServices  
System.Runtime.CompilerServices
```

Благодарности

Автор искренне благодарит главного редактора Ивана Пашенко за полезные обсуждения в ходе работы над книгой. Этот человек внёс и продолжает вносить множество конструктивных комментариев с новыми интересными вопросами и улучшением старых.

Автор выражает признательность Екатерине Демидовой за любезно предоставленные иллюстрации.

Задачи

1 ООП (Задачи)

1. Что выведет следующий код?

```
void Foo(object a)
{
    Console.WriteLine("object");
}
void Foo(object a, object b)
{
    Console.WriteLine("object, object");
}
void Foo(params object[] args)
{
    Console.WriteLine("params object[]");
}
void Foo<T>(params T[] args)
{
    Console.WriteLine("params T[]");
}
class Bar { }
void Main()
{
    Foo();
    Foo(null);
    Foo(new Bar());
    Foo(new Bar(), new Bar());
    Foo(new Bar(), new object());
}
```

[Решение](#)

2. Что выведет следующий код?

```
class Foo
{
    public virtual void Quux(int a)
    {
        Console.WriteLine("Foo.Quux(int)");
    }
}
class Bar : Foo
{
    public override void Quux(int a)
    {
        Console.WriteLine("Bar.Quux(int)");
    }
    public void Quux(object a)
    {
        Console.WriteLine("Bar.Quux(object)");
    }
}
class Baz : Bar
{
    public override void Quux(int a)
    {
        Console.WriteLine("Baz.Quux(int)");
    }
    public void Quux<T>(params T[] a)
    {
        Console.WriteLine("Baz.Quux(params T[])");
    }
}
void Main()
{
    new Bar().Quux(42);
    new Baz().Quux(42);
}
```

[Решение](#)

3. Что выведет следующий код?

```
class Foo
{
    public Foo()
    {
        Quux();
    }
    public virtual void Quux()
    {
        Console.WriteLine("Foo.Quux()");
    }
}
class Bar : Foo
{
    protected string name;
    public Bar()
    {
        name = "Bar";
    }
    public override void Quux()
    {
        Console.WriteLine("Bar.Quux(), " + name);
    }
    public void Quux(params object[] args)
    {
        Console.WriteLine("Bar.Quux(params object[])");
    }
}
class Baz : Bar
{
    public Baz()
    {
        name = "Baz";
        Quux();
        ((Foo)this).Quux();
    }
}
void Main()
{
    new Baz();
}
```

Решение

4. Что выведет следующий код?

```
class Foo
{
    protected class Quux
    {
        public Quux()
        {
            Console.WriteLine("Foo.Quux()");
        }
    }
}
class Bar : Foo
{
    new class Quux
    {
        public Quux()
        {
            Console.WriteLine("Bar.Quux()");
        }
    }
}
class Baz : Bar
{
    public Baz()
    {
        new Quux();
    }
}
void Main()
{
    new Baz();
}
```

[Решение](#)

2 LINQ (Задачи)

1. Что выведет следующий код?

```
public static string GetString(string s)
{
    Console.WriteLine("GetString: " + s);
    return s;
}
public static IEnumerable<string> GetStringEnumerable()
{
    yield return GetString("Foo");
    yield return GetString("Bar");
}
public static string[] EnumerableToArray()
{
    var strings = GetStringEnumerable();
    foreach (var s in strings)
        Console.WriteLine("EnumerableToArray: " + s);
    return strings.ToArray();
}
void Main()
{
    EnumerableToArray();
}
```

[Решение](#)

2. Что выведет следующий код?

```
IEnumerable<string> Foo()
{
    yield return "Bar";
    Console.WriteLine("Baz");
}
void Main()
{
    foreach (var str in Foo())
        Console.Write(str);
}
```

[Решение](#)

3. Что выведет следующий код?

```
var actions = new List<Action>();  
foreach (var i in Enumerable.Range(1, 3))  
    actions.Add(() => Console.WriteLine(i));  
foreach (var action in actions)  
    action();
```

Решение

4. Что выведет следующий код?

```
var list = new List<string> { "Foo", "Bar", "Baz" };  
var query = list.Where(c => c.StartsWith("B"));  
list.Remove("Bar");  
Console.WriteLine(query.Count());
```

Решение

5. Что выведет следующий код?

```
var list = new List<string> { "Foo", "Bar", "Baz" };  
var startLetter = "F";  
var query = list.Where(c => c.StartsWith(startLetter));  
startLetter = "B";  
query = query.Where(c => c.StartsWith(startLetter));  
Console.WriteLine(query.Count());
```

Решение

6. Что выведет следующий код?

```
int Inc(int x)
{
    Console.WriteLine("Inc: " + x);
    return x + 1;
}
void Main()
{
    var numbers = Enumerable.Range(0, 10);
    var query =
        (from number in numbers
         let number2 = Inc(number)
         where number2 % 2 == 0
         select number2).Take(2);
    foreach (var number in query)
        Console.WriteLine("Number: " + number);
}
```

[Решение](#)

7. В какой момент произойдёт Exception?

```
public static IEnumerable<int> GetSmallNumbers()
{
    throw new Exception();
    yield return 1;
    yield return 2;
}
void Main()
{
    var numbers = GetSmallNumbers();
    var evenNumbers = numbers.Select(n => n * 2);
    Console.WriteLine(evenNumbers.FirstOrDefault());
}
```

[Решение](#)

8. В какой момент произойдёт `Exception`?

```
public static IEnumerable<int> GetSmallNumbers()
{
    yield return 1;
    throw new Exception();
    yield return 2;
}
void Main()
{
    var numbers = GetSmallNumbers();
    var evenNumbers = numbers.Select(n => n * 2);
    Console.WriteLine(evenNumbers.FirstOrDefault());
}
```

[Решение](#)

9. Что выведет следующий код?

```
public static IEnumerable<int> GetSmallNumbers()
{
    try
    {
        yield return 1;
        yield return 2;
    }
    finally
    {
        Console.WriteLine("Foo");
    }
}
void Main()
{
    Console.WriteLine(GetSmallNumbers().First());
}
```

[Решение](#)

3 Математика (Задачи)

1. Что выведет следующий код?

```
Console.WriteLine(
    "| Number | Round | Floor | Ceiling | Truncate | Format |");
foreach (var x in new[] { -2.9, -0.5, 0.3, 1.5, 2.5, 2.9 })
{
    Console.WriteLine(string.Format(CultureInfo.InvariantCulture,
        "| {0,6} | {1,5} | {2,5} | {3,7} | {4,8} | {0,6:N0} |",
        x, Math.Round(x), Math.Floor(x),
        Math.Ceiling(x), Math.Truncate(x)));
}
```

[Решение](#)

2. Что выведет следующий код?

```
Action<int,int> print = (a, b) =>
    Console.WriteLine("{0,2} = {1,2} * {2,3} + {3,3} ",
        a, b, a/b, a%b);
Console.WriteLine(" a = b * (a/b) + (a%b)");
print(7, 3);
print(7, -3);
print(-7, 3);
print(-7, -3);
```

[Решение](#)

3. Что выведет следующий код?

```
Console.WriteLine("0.1 + 0.2 {0} 0.3",
    0.1 + 0.2 == 0.3 ? "==" : "!=");
```

[Решение](#)

4. Что выведет следующий код?

```
var zero = 0;
try
{
    Console.WriteLine(42 / 0.0);
    Console.WriteLine(42.0 / 0);
    Console.WriteLine(42 / zero);
}
catch (DivideByZeroException)
{
    Console.WriteLine("DivideByZeroException");
}
```

Решение

5. Что выведет следующий код?

```
var maxInt32 = Int32.MaxValue;
var maxDouble = Double.MaxValue;
var maxDecimal = Decimal.MaxValue;
checked
{
    Console.Write("Checked Int32 increased max: ");
    try { Console.WriteLine(maxInt32 + 42); }
    catch { Console.WriteLine("OverflowException"); }
    Console.Write("Checked Double increased max: ");
    try { Console.WriteLine(maxDouble + 42); }
    catch { Console.WriteLine("OverflowException"); }
    Console.Write("Checked Decimal increased max: ");
    try { Console.WriteLine(maxDecimal + 42); }
    catch { Console.WriteLine("OverflowException"); }
}
unchecked
{
    Console.Write("Unchecked Int32 increased max: ");
    try { Console.WriteLine(maxInt32 + 42); }
    catch { Console.WriteLine("OverflowException"); }
    Console.Write("Unchecked Double increased max: ");
    try { Console.WriteLine(maxDouble + 42); }
    catch { Console.WriteLine("OverflowException"); }
    Console.Write("Unchecked Decimal increased max: ");
    try { Console.WriteLine(maxDecimal + 42); }
    catch { Console.WriteLine("OverflowException"); }
}
```

Решение

6. Что выведет следующий код?

```
int a = 0;
int Foo()
{
    a = a + 42;
    return 1;
}
void Main()
{
    a += Foo();
    Console.WriteLine(a);
}
```

[Решение](#)

4 Значимые типы (Задачи)

1. Что выведет следующий код?

```
struct Foo
{
    int value;
    public override string ToString()
    {
        if (value == 2)
            return "Baz";
        return (value++ == 0) ? "Foo" : "Bar";
    }
}
void Main()
{
    var foo = new Foo();
    Console.WriteLine(foo);
    Console.WriteLine(foo);
    object bar = foo;
    object qux = foo;
    object baz = bar;
    Console.WriteLine(baz);
    Console.WriteLine(bar);
    Console.WriteLine(baz);
    Console.WriteLine(qux);
}
```

[Решение](#)

2. Что выведет следующий код?

```
public struct Foo
{
    public int Value;
    public void Change(int newValue)
    {
        Value = newValue;
    }
}
public class Bar
{
    public Foo Foo { get; set; }
}
void Main()
{
    var bar = new Bar { Foo = new Foo() };
    bar.Foo.Change(5);
    Console.WriteLine(bar.Foo.Value);
}
```

[Решение](#)

3. Что выведет следующий код?

```
var x = new
{
    Items = new List<int> { 1, 2, 3 }.GetEnumerator()
};
while (x.Items.MoveNext())
    Console.WriteLine(x.Items.Current);
```

[Решение](#)

4. Что выведет следующий код?

```
public struct Foo
{
    public byte Byte1;
    public int Int1;
}
public struct Bar
{
    public byte Byte1;
    public byte Byte2;
    public byte Byte3;
    public byte Byte4;
    public int Int1;
}
void Main()
{
    Console.WriteLine(Marshal.SizeOf(typeof(Foo)));
    Console.WriteLine(Marshal.SizeOf(typeof(Bar)));
}
```

[Решение](#)

5 Строки (Задачи)

1. Что выведет следующий код?

```
Console.WriteLine(1 + 2 + "A");
Console.WriteLine(1 + "A" + 2);
Console.WriteLine("A" + 1 + 2);
```

[Решение](#)

2. Что выведет следующий код?

```
Console.WriteLine(1 + 2 + 'A');
Console.WriteLine(1 + 'A' + 2);
Console.WriteLine('A' + 1 + 2);
```

[Решение](#)

3. Что выведет следующий код?

```
try
{
    Console.WriteLine(((string)null + null + null) == null);
}
catch (Exception e)
{
    Console.WriteLine(e.GetType());
}
```

[Решение](#)

4. Являются ли следующие способы сравнения строк **a** и **b** без учёта регистра эквивалентными:

```
Console.WriteLine(
    string.Compare(a.ToUpper(), b.ToUpper()));
Console.WriteLine(
    string.Compare(a, b, StringComparison.OrdinalIgnoreCase));
```

[Решение](#)

5. Допишите следующий код так, чтобы он выводил на консоль содержимое строки **Foo**, не переопределяя стандартный метод **Console.WriteLine**?

```
// ???
Console.WriteLine(-42);
```

[Решение](#)

6. Рассмотрим следующий код:

```
Thread.CurrentThread.CurrentUICulture =
    CultureInfo.CreateSpecificCulture("ru-RU");
Thread.CurrentThread.CurrentCulture =
    CultureInfo.CreateSpecificCulture("en-US");
var dateTime = new DateTime(2014, 12, 31, 13, 1, 2);
Console.WriteLine(dateTime);
```

В какой локали будет отформатирована дата?

[Решение](#)

7. Могут ли две строки совпасть по методу **String.CompareTo**, но различаться по методу **String.Equals**? Как с ними связан оператор **==**?

[Решение](#)

8. Допишите следующий код так, чтобы он вывел на консоль строку "aaaaa", не переопределяя стандартный метод `Console.WriteLine`?

```
// ???  
Console.WriteLine("Hello");
```

[Решение](#)

9. Что выведет следующий код?

```
var x = "AB";  
var y = new StringBuilder().Append('A').Append('B').ToString();  
var z = string.Intern(y);  
Console.WriteLine(x == y);  
Console.WriteLine(x == z);  
Console.WriteLine((object)x == (object)y);  
Console.WriteLine((object)x == (object)z);
```

[Решение](#)

10. Допустим, мы поместили сборку атрибутом:

```
[assembly: CompilationRelaxationsAttribute  
    (CompilationRelaxations.NoStringInterning)]
```

Значит ли это, что литеральные строки в этой сборке не будут интернироваться?

[Решение](#)

11. Если механизм интернирования строк под данную версию CLR отключен, а в коде литеральная строчка "Hello" встречается дважды, то сколько раз она будет встречаться в метаданных сборки?

[Решение](#)

12. Хранить в обычных строках секретные данные (например, пароль) нельзя, т.к. строка хранится в памяти в открытом виде, злоумышленники могут легко до неё добраться. Какими стандартными средствами можно защитить данные?

[Решение](#)

13. Пусть у нас имеется массив различных строк. Может ли метод сортировки от раза к разу давать разные результаты?

[Решение](#)

14. Может ли количество текстовых элементов (которые можно получить через `TextElementEnumerator`) строки отличаться от количества образующих её char-символов?

[Решение](#)

6 Многопоточность (Задачи)

1. Что выведет следующий код?

```
[ThreadStatic]
static readonly int Foo = 42;

void Main()
{
    var thread = new Thread(() => Console.WriteLine(Foo));
    thread.Start();
    thread.Join();
}
```

[Решение](#)

2. Что выведет следующий код?

```
class Foo
{
    private readonly ReaderWriterLockSlim lockSlim;

    public Foo(ReaderWriterLockSlim lockSlim)
    {
        this.lockSlim = lockSlim;
        lockSlim.EnterReadLock();
    }

    ~Foo()
    {
        Console.WriteLine("~Foo: start");
        try
        {
            if (lockSlim != null)
                lockSlim.ExitReadLock();
        }
        catch (Exception e)
        {
            Console.WriteLine("Exception: " + e.GetType().Name);
        }
        Console.WriteLine("~Foo: finish");
    }
}

void Main()
{
    var foo = new Foo(new ReaderWriterLockSlim());
    GC.Collect();
    GC.WaitForPendingFinalizers();
}
```

[Решение](#)

Решения

7 ООП (Решения)

1. [Задача «Oop:OverloadResolutionBasic»](#)

Ответ

```
params object[]
params object[]
params T[]
params T[]
object, object
```

Объяснение

Итак, у нас имеются методы:

- `void Foo(object a) -> object`
- `void Foo(object a, object b) -> object, object`
- `void Foo(params object[] args) -> params object[]`
- `void Foo<T>(params T[] args) -> params T[]`

Рассмотрим каждый вызов отдельно.

- `Foo()` -> `params object[]`

Варианты `object` и `object, object` не подходят по количеству аргументов. Вариант `params T[]` не подходит, т.к. невозможно определить тип `T`. Таким образом, правильный вариант — `params object[]`.

- `Foo(null)` -> `params object[]`

Вариант `object, object` не подходит по количеству аргументов. Вариант `params T[]` не подходит, т.к. невозможно определить тип `T`. Вариант `params object[]` подходит в `expanded` и `unexpanded` формах, в этом случае мы выбираем `expanded`-форму, т.е. сигнатура будет выглядеть как `Foo(object[] args)`. Из двух оставшихся вариантов `object` и `object[]` компилятор выберет более специфичный, т.е. `object[]` (он же `params object[]`).

- `Foo(new Bar())` -> `params T[]`

Вариант `object`, `object` не подходит по количеству элементов. Варианты `object` и `params object[]` будут требовать дополнительной конвертации `Bar` в `object`, поэтому вариант `params T[]` (который, по сути, становится `params Bar[]`) более предпочтителен.

- `Foo(new Bar(), new Bar()) -> params T[]`

Вариант `object` не подходит по количеству элементов. Варианты `object` и `params object[]` будут требовать дополнительной конвертации `Bar` в `object`, поэтому вариант `params T[]` (который, по сути, становится `params Bar[]`) более предпочтителен.

- `Foo(new Bar(), new object()) -> object, object` Вариант `object` не подходит по количеству элементов. Среди оставшихся вариантов существует ровно одна версия без `params`: `object, object`. Она будет более предпочтительна.

Ссылки

- «[Overload resolution](#)», «[Method invocations](#)», «[Applicable function member](#)» в MSDN
- Глава «[Overloading](#)» в книге «[C# in Depth](#)»

2. [Задача «Oop:OverloadResolutionOverride»](#)

Ответ

```
Bar.Quux(object)
Baz.Quux(params T[])
```

Объяснение

Есть такое правило: если при вызове некоторого метода в «текущем» классе находится подходящая сигнатура, то компилятор не будет даже смотреть на родительские классы. В данной задаче классы `Bar` и `Baz` имеют собственные версии метода `Quux`. Их сигнатуры подходят под передаваемый набор параметров, а значит они и будут вызваны, а перегруженный `Quux` базового класса будет проигнорирован.

Ссылки

- Глава «[Overloading](#)» в книге «[C# in Depth](#)»

3. [Задача «Oop:OverloadResolutionInheritance»](#)

Ответ

```
Bar.Quux(),
Bar.Quux(params object[])
Bar.Quux(), Baz
```

Объяснение

Ниже представлен схематический порядок вызовов в приведённом коде:


```

Main();
    new Baz(); // Baz.ctor
    base.ctor(); // Bar.ctor
    base.ctor(); // Foo.ctor
    Quux();
        // Будет вызван Bar.Quux(),
        // т.к. Quux() имеет перегрузку в дочернем классе
        Console.WriteLine("Bar.Quux(), " + name);
        // в name пока ничего не хранится
    name = "Bar";
name = "Baz";
Quux();
    // Будет вызван Bar.Quux(params object[] args),
    // т.к. в классе Bar есть подходящий метод
    Console.WriteLine("Bar.Quux(params object[])");
((Foo)this).Quux();
    // Будет вызван Bar.Quux(),
    // т.к. Quux() имеет перегрузку в дочернем классе
    Console.WriteLine("Bar.Quux(), " + name);
    // name == "Baz"

```

Ссылки

- [Задача «OverloadResolutionOverride»](#)
4. [Задача «Oop:InheritanceNestedClass»](#)

Ответ

```
Foo.Quux()
```

Объяснение

Класс `Bar.Quux` имеет область видимости `private` и не может быть использован из дочернего класса. Поэтому при вызове метода `Quux` из класса `Baz` будет использован класс `Foo.Quux`.

8 LINQ (Решения)

1. [Задача «Linq:EnumerableToArray»](#)

Ответ

```

GetString: Foo
EnumerableToArray: Foo
GetString: Bar
EnumerableToArray: Bar

```

```
GetString: Foo  
GetString: Bar
```

Объяснение

LINQ-запросы являются ленивыми, т.е. реализуют отложенное исполнение. Это означает, что если сформировать запрос и не вызвать для него явно метод вроде `ToArray()` или `ToList()`, то выполнение запроса будет отложено до того момента, пока мы явно не затребуем результатов. Таким образом, строка

```
var strings = GetStringEnumerable();
```

не выведет на консоль ничего. Далее, в цикле

```
foreach (var s in strings)  
    Console.WriteLine("EnumerableToArray: " + s);
```

произойдёт выполнение запроса. Причём, сначала выполнится первый `yield` (вывод строки `GetString: Foo`), а после него выполнится тело цикла для первого значения перечисления (вывод строки `EnumerableToArray: Foo`). Далее, цикл `foreach` запросит второй элемент перечисления, будет выполнен второй `yield` (вывод строки `GetString: Bar`) и второй раз будет выполнено тело цикла для полученного элемента (вывод строки `EnumerableToArray: Bar`).

Далее следует строка

```
return strings.ToArray();
```

Тут можно наблюдать повторное исполнение LINQ-запроса, а значит мы вновь произойдёт вывод строк `GetString: Foo` и `GetString: Bar`.

2. [Задача «Linq:LifeAfterYield»](#)

Ответ

```
BarBaz
```

Объяснение

Приведённый код превращаются в следующее (часть генерированного кода специально удалена для лучшего понимания):

```
private sealed class FooEnumerable :  
    IEnumerable<string>, IEnumerator<string>  
{  
    private int state;  
    public string Current { get; private set; }  
}
```

```

object IEnumerator.Current
{
    get { return Current; }
}

public FooEnumerable(int state)
{
    this.state = state;
}

public IEnumerator<string> GetEnumerator()
{
    FooEnumerable fooEnumerable;
    if (state == -2)
    {
        state = 0;
        fooEnumerable = this;
    }
    else
        fooEnumerable = new FooEnumerable(0);
    return fooEnumerable;
}

IEnumerator IEnumerable.GetEnumerator()
{
    return GetEnumerator();
}

bool IEnumerator.MoveNext()
{
    switch (state)
    {
        case 0:
            Current = "Bar";
            state = 1;
            return true;
        case 1:
            state = -1;
            Console.WriteLine("Baz");
            break;
    }
    return false;
}

void IEnumerator.Reset()
{
    throw new NotSupportedException();
}

```

```

    void IDisposable.Dispose()
    {
    }
}

IEnumerable<string> Foo()
{
    return new FooEnumerable(-2);
}

void Main()
{
    var enumerator = Foo().GetEnumerator();
    while (enumerator.MoveNext())
        Console.Write(enumerator.Current);
}

```

3. [Задача «Linq:ClosureAndForeach»](#)

Ответ

В старых версиях компиляторов: 3 3 3.

В новых версиях компиляторов: 1 2 3.

Объяснение

В старых версиях компиляторов приведённый код превращался в следующую конструкцию:

```

public void Run()
{
    var actions = new List<Action>();
    DisplayClass c1 = new DisplayClass();
    foreach (int i in Enumerable.Range(1, 3))
    {
        c1.i = i;
        list.Add(c1.Action);
    }
    foreach (Action action in list)
        action();
}

private sealed class DisplayClass
{
    public int i;

    public void Action()
    {
        Console.WriteLine(i);
    }
}

```

```
}  
}
```

Таким образом, все три элемента списка на самом деле являются одним и тем же делегатом, поэтому в консоли мы увидим три одинаковых значения, равных последнему значению `i`.

В современных версиях компиляторов произошли изменения, новый вариант кода:

```
public void Run()  
{  
    var actions = new List<Action>();  
    foreach (int i in Enumerable.Range(1, 3))  
    {  
        DisplayClass c1 = new DisplayClass();  
        c1.i = i;  
        list.Add(c1.Action);  
    }  
    foreach (Action action in list)  
        action();  
}  
  
private sealed class DisplayClass  
{  
    public int i;  
  
    public void Action()  
    {  
        Console.WriteLine(i);  
    }  
}
```

Теперь каждый элемент списка ссылается на собственный делегат, так что все полученные значения будут разными.

Примеры:

```
Mono compiler 2.4.4 : 3 3 3  
Mono compiler 3.10.0 : 1 2 3  
Mono compiler 3.10.0 langversion=4 : 1 2 3  
MS compiler 3.5.30729.7903 : 3 3 3  
MS compiler 4.0.30319.1 : 3 3 3  
MS compiler 4.0.30319.33440 : 1 2 3  
MS compiler 4.0.30319.33440 langversion=4 : 1 2 3
```

Ссылки

- [ItDepends.NET: ClosureAndForeach](#)

- [Eric Lippert: Closing over the loop variable considered harmful](#)
- [Eric Lippert: Closing over the loop variable, part two](#)

4. [Задача «Linq:QueryAfterRemove»](#)

Ответ

1

Объяснение

При вызове `list.Where(c => c.StartsWith("B"))` запрос будет только построен, но не выполнен. Реальное выполнение начнётся в момент вызов `query.Count()`. К этому времени значение `list` будет { "Foo", "Baz" }, а значит, будет найден только один элемент, начинающийся с буквы 'B'.

5. [Задача «Linq:ClosureAndVariable»](#)

Ответ

2

Объяснение

Приведённый код примет следующий вид:

```
class DisplayClass
{
    public string startLetter;

    public bool Method1(string c)
    {
        return c.StartsWith(this.startLetter);
    }

    public bool Method2(string c)
    {
        return c.StartsWith(this.startLetter);
    }
}

void Main()
{
    DisplayClass displayClass = new DisplayClass();
    var list1 = new List<string> { "Foo", "Bar", "Baz" };
    var list2 = list1;
    displayClass.startLetter = "F";
    IEnumerable<string> source = list2.Where(displayClass.Method1);
    displayClass.startLetter = "B";
}
```

```
Console.WriteLine(source.Where(displayClass.Method2).Count());  
}
```

Выполнение запроса начнётся только в самой последней строчке кода. Как можно видеть, для обоих замыканий созданся один и тот же вспомогательный класс. Сначала выполнится первый запрос `list2.Where(displayClass.Method1)` и вернёт { "Bar", "Baz" }, т.к. `displayClass.startLetter` к моменту исполнения равна "B". Далее выполнится запрос `source.Where(displayClass.Method2)`, который также вернёт { "Bar", "Baz" }. Количество элементов в результате равно двум.

6. [Задача «Linq:QueryWithInc»](#)

Ответ

```
Inc: 0  
Inc: 1  
Number: 2  
Inc: 2  
Inc: 3  
Number: 4
```

Объяснение

Императивная версия кода выглядит следующим образом:

```
var numbers = new[] { 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 };  
var takenAmount = 0;  
for (int i = 0; i < numbers.Length; i++)  
{  
    var number = numbers[i];  
    Console.WriteLine("Inc: " + number);  
    var number2 = number + 1;  
    if (number2 % 2 == 0)  
    {  
        Console.WriteLine("Number: " + number2);  
        takenAmount++;  
        if (takenAmount == 2)  
            break;  
    }  
}
```

7. [Задача «Linq:ExceptionYieldYield»](#)

Ответ

При вызове `evenNumbers.FirstOrDefault()`.

Объяснение

Строчки

```
var numbers = GetSmallNumbers();  
var evenNumbers = numbers.Select(n => n * 2);
```

только строят запрос, но не исполняют его. Логика `GetSmallNumbers()` начнёт исполняться при первом вызове метода `MoveNext()`, который соответствует вызову `evenNumbers.FirstOrDefault()`. В этот момент и произойдёт `Exception`.

8. [Задача «Linq:YieldExceptionYield»](#)

Ответ

Exception не произойдёт.

Объяснение

Действительно, строка

```
var numbers = GetSmallNumbers();
```

только строит запрос, но не выполняет его. Строка

```
var evenNumbers = numbers.Select(n => n * 2);
```

также строит ещё один запрос без непосредственного выполнения. Отдельный интерес представляет последняя строка метода `Main`:

```
Console.WriteLine(evenNumbers.FirstOrDefault());
```

Данный вызов оценит получит только первый элемент запроса (одиночные вызовы `MoveNext()` и `Current`), дальнейшее получение элементов перечисления происходить не будет. Таким образом, код отработает без исключений.

9. [Задача «Linq:TryYieldFinally»](#)

Ответ

```
Foo  
1
```

Ссылки

- [Eric Lippert: Iterator Blocks, Part Five: Push vs Pull](#)
- [Dan Crevier: Yield and usings - your Dispose may not be called!](#)
- [StackOverflow: yield return with try catch, how can i solve it](#)
- [StackOverflow: Yield return from a try/catch block](#)
- [StackOverflow: Finally block may not be called when enumerating over yielding method](#)
- [StackOverflow: Yield return from a try/catch block](#)

9 Математика (Решения)

1. [Задача «Math:Rounding1»](#)

Ответ

Number	Round	Floor	Ceiling	Truncate	Format
-2.9	-3	-3	-2	-2	-3
-0.5	0	-1	0	0	-1
0.3	0	0	1	0	0
1.5	2	1	2	1	2
2.5	2	2	3	2	3
2.9	3	2	3	2	3

Объяснение

Если число находится ровно посередине между двумя возможными вариантами, то работают следующие правила:

- [Math.Round](#) по умолчанию округляет к ближайшему чётному целому.
- [Math.Floor](#) округляет вниз по направлению к отрицательной бесконечности.
- [Math.Ceiling](#) округляет вверх по направлению к положительной бесконечности.
- [Math.Truncate](#) округляет вниз или вверх по направлению к нулю.
- [String.Format](#) округляет к числу, которое дальше от нуля.

Ссылки

- [Standard Numeric Format Strings](#)
- [Custom Numeric Format Strings](#)

2. [Задача «Math:Rounding2»](#)

Ответ

a	=	b	*	(a/b)	+	(a%b)
7	=	3	*	2	+	1
7	=	-3	*	-2	+	1
-7	=	3	*	-2	+	-1
-7	=	-3	*	2	+	-1

Объяснение

При целочисленном делении результат всегда округляется по направлению к нулю. При взятии остатка от деления должно выполняться следующее правило:
 $x \bmod y = x - (x / y) * y$.

3. [Задача «Math:Eps»](#)

Ответ

```
0.1 + 0.2 != 0.3
```

Объяснение

Числа типа `Double` представляются согласно спецификации IEEE 754 и хранятся в 64-разрядном бинарном формате. К сожалению, многие десятичные нецелые числа невозможно представить в таком формате, что часто сказывается при выполнении арифметических операций над числами с плавающей запятой:

```
// Displays '5.5511151231257827E-17'  
Console.WriteLine("{0:R}", 0.1+0.2-0.3);
```

4. [Задача «Math:DivideByZero»](#)

Ответ

```
Infinity  
Infinity  
DivideByZeroException
```

Объяснение

Первые две строчки выполняются и выведут `Infinity`. При делении произойдёт конвертация `int` к `double`, а операция `double operator / (double x, double y)` выполняется согласно IEEE 754 (ECMA-334, 14.7.2), а значит при делении положительного числа на положительный ноль должна вернуть положительную бесконечность. Операция `int operator / (int x, int y)` бросает `DivideByZeroException` в случае, если правый операнд равен нулю (ECMA-334, 14.7.2). Поэтому третья операция деления выбросит исключение, о чём будет выведено соответствующее сообщение.

5. [Задача «Math:Overflow»](#)

Ответ

```
Checked    Int32    increased max: OverflowException  
Checked    Double  increased max: 1,79769313486232E+308  
Checked    Decimal increased max: OverflowException  
Unchecked  Int32    increased max: -2147483607  
Unchecked  Double  increased max: 1,79769313486232E+308  
Unchecked  Decimal increased max: OverflowException
```

Объяснение

Операции с переполнением `sbyte`, `byte`, `short`, `ushort`, `int`, `uint`, `long`, `ulong`, `char` выбрасывают исключение `OverflowException` в зависимости от `checked/unchecked`-контекста (ECMA-334, 11.1.5).

Операции с переполнением `float`, `double` не выбрасывают исключение `OverflowException` (ECMA-334, 11.1.6).

Операции с переполнением `decimal` всегда выбрасывают исключение `OverflowException` (ECMA-334, 11.1.7).

6. [Задача «Math:AugmentedAssignment»](#)

Ответ

```
1
```

Объяснение

Конструкция

```
a += Foo();
```

развернётся в

```
a = a + Foo();
```

Сначала оценится левый операнд `a`, равный нулю. Затем оценится правый операнд, который вернёт 1. В итоге в `a` запишется значение 1, не смотря на то, что внутри метода `Foo` произошло переприсвоение поля `a`.

10 Значимые типы (Решения)

1. [Задача «ValueTypes:Boxing»](#)

Ответ

```
Foo
Foo
Foo
Bar
Baz
Foo
```

Объяснение

Ключевым моментом в понимании примера является тот факт, что при вызове `Console.WriteLine` используется перегруженный вариант метода, принимающий аргумент типа `object`. Поэтому передаваемая в него структура упаковывается. Это означает, что в управляемой куче создаётся копия структуры, метод `ToString()` отработывает для упакованной копии. Теперь разберём пример по строчкам:

```
var foo = new Foo();
Console.WriteLine(foo); // Displays "Foo" (value == 0)
Console.WriteLine(foo); // Displays "Foo" (value == 0)
```

Мы создали экземпляр структуры `Foo` и дважды выполнили для него `Console.WriteLine(foo)`. Дважды выполнялась копия и упаковка структуры, `ToString()` вызвалось для копии, не тронув оригинал. Изначально `Foo.value == 0`, так что в обоих случаях выведется `"Foo"`.

```
object bar = foo;
object qux = foo;
object baz = bar;
```

Тут мы явно выполняем упаковку структуры. Объекты `bar` и `qux` указывают на разные копии структуры, т.к. мы выполнили две отдельных операции упаковки. Объект `baz` указывает на ту же копию структуры, что и `bar`, т.к. в третьей строчке мы просто выполнили копирование ссылки.

```
Console.WriteLine(baz); // Displays "Foo" (value == 0)
Console.WriteLine(bar); // Displays "Bar" (value == 1)
Console.WriteLine(baz); // Displays "Baz" (value == 2)
```

В этих трёх строчках мы работаем с одной и той же копией структуры, обращаясь к ней по ссылке (`bar` и `baz` представляют собой одну и ту же ссылку).

```
Console.WriteLine(qux); // Displays "Foo" (value == 0)
```

А в этой строчке мы работаем с копией структуры, для которой метод `ToString()` ещё ни разу не вызывался. Поэтому выведется `"Foo"`.

2. [Задача «ValueTypes:MutableProperty»](#)

Ответ

0

Объяснение

Структуры, как мы знаем, копируются по значению. При обращении к свойству `bar.Foo` вызовется метод `bar.get_Foo()`, который вернёт нам копию структуры, для которой мы выполним метод `Change`. При этом оригинальная структура останется без изменений. В последней строчке метода `Main` мы вновь обращаемся к методу `bar.get_Foo()` и берём значение `Value` для новой копии `Foo`, равное нулю.

3. [Задача «ValueTypes:Enumerator»](#)

Ответ

Цикл зависнет, будут выводиться нули.

Объяснение

Для понимания этого факта необходимо вспомнить, что метод `GetEnumerator` для `List<T>` **возвращает** структуру. А значит, при каждом обращении к методу

`x.Items.MoveNext()` мы будем работать не с оригинальным енумератором, а с его копией, не меняя при этом внутреннее состояние исходного енумератора (а именно, его текущий элемент `x.Items.Current`). Таким образом, в условии цикла ничего полезного не происходит, текущий элемент на веки останется нулём.

4. [Задача «ValueTypes:StructLayout»](#)

Ответ

```
8
8
```

Объяснение

Если явно не задано, то CLR автоматически управляет размещением данных в структуре. В данном случае происходит выравнивание полей по границе 4 байт, в результате чего общий размер структуры составит 8 байт. Пользователь может явно управлять выравниванием. Например, если пометить `Foo` атрибутом `StructLayout` следующим образом:

```
[StructLayout(LayoutKind.Sequential, Pack=1)]
public struct Foo
```

то мы заставим CLR размещать поля последовательно, выравнивая их по границе 1 байта, в результате чего получим:

```
Console.WriteLine(Marshal.SizeOf(typeof(Foo))); // Displays '5'
```

11 Строки (Решения)

1. [Задача «Strings:PlusString»](#)

Ответ

```
3A
1A2
A12
```

Объяснение

Оператор `+` является лево-ассоциативным. Это означает, что в первом случае выполнится сначала целочисленное сложение, а затем сложение числа и строки, которое будет сопровождаться конвертированием числа в строку. Во втором и третьем случае результат первого сложения будет строкой.

```
1 + 2 + "A" = ((1 + 2) + "A") = 3 + "A" = "3A"
1 + "A" + 2 = ((1 + "A") + 2) = "1A" + 2 = "1A2"
"A" + 1 + 2 = (("A" + 1) + 2) = "A1" + 2 = "A12"
```

2. [Задача «Strings:PlusChar»](#)

Ответ

```
68
68
68
```

Объяснение

При сложении типов `Int32` и `Char` произойдёт конвертация `Char` в `Int32`. Таким образом, во всех трёх случаях результат будет представлять собой код символа `'A'` (65), увеличенный на 3.

3. [Задача «Strings:StringPlusNull»](#)

Ответ

```
False
```

Объяснение

Фрагмент из [C# Language Specification](#), раздел 7.8.4 Addition operator:

«String concatenation:

```
string operator +(string x, string y);
string operator +(string x, object y);
string operator +(object x, string y);
```

These overloads of the binary `+` operator perform string concatenation. **If an operand of string concatenation is null, an empty string is substituted.** Otherwise, any non-string argument is converted to its string representation by invoking the virtual `ToString` method inherited from type `object`. If `ToString` returns null, an empty string is substituted.»

Другими словами, при строковых операциях `null` превращается в пустую строку. Таким образом:

```
((string)null + null + null) == ("" + null + null) ==
  (("" + null) + null) == (("" + "") + null) == ("" + null) ==
  ("" + "") == ""
"" != null
```

Ссылки

- [Microsoft Reference Source](#)
- [Mono 3.10.0 Source](#)

4. [Задача «Strings:CaseInComparison»](#)

Ответ

Нет.

Объяснение

В некоторых локалях результат будет разный. Пример:

```
var a = "i";
var b = "I";
Thread.CurrentThread.CurrentCulture =
    CultureInfo.CreateSpecificCulture("tr-TR");
Console.WriteLine(
    string.Compare(a.ToUpper(), b.ToUpper())); //'1'
Console.WriteLine(
    string.Compare(a, b, StringComparison.OrdinalIgnoreCase)); //'0'
```

Ссылки

- [The Turkey Test](#)

5. [Задача «Strings:CorruptedNumber»](#)

Ответ

Задание можно выполнить с использованием пользовательской локали:

```
var culture = (CultureInfo) CultureInfo.InvariantCulture.Clone();
culture.NumberFormat.NegativeSign = "Foo";
Thread.CurrentThread.CurrentCulture = culture;
Console.WriteLine(-42); // Displays "Foo42"
```

6. [Задача «Strings:CurrentCulture»](#)

Ответ

Для форматирования даты будет использоваться `CurrentCulture`.

Объяснение

Таким образом, дата будет выведена с использованием `en-US` локали:

```
12/31/2014 1:01:02 PM
```

вместо локали `ru-RU`. В русской локали мы бы получили:

```
31.12.2014 13:01:02
```

7. [Задача «Strings:CompareToVsEquals»](#)

Ответ

Да

Объяснение

По умолчанию `CompareTo` выполняется с учётом региональных стандартов, а `Equals` — без.

Пример: строки "ß"(Эсцет) и "ss" совпадут по `CompareTo` в немецкой локали, несмотря на то, что они разной длины.

Выполнение оператора `==` совпадает с поведением метода `String.Equals`.

8. [Задача «Strings:CorruptedString»](#)

Ответ

Можно заинтернировать строку "Hello", а затем через `unsafe`-код добраться до соответствующего участка памяти и изменить целевое значение:

```
var s = "Hello";
string.Intern(s);
unsafe
{
    fixed (char* c = s)
        for (int i = 0; i < s.Length; i++)
            c[i] = 'a';
}
Console.WriteLine("Hello"); // Displays: "aaaaa"
```

9. [Задача «Strings:ExplicitlyInternment»](#)

Ответ

```
True
True
False
True
```

Объяснение

Первые две строчки содержат `True`, т.к. для выражений `x == y` и `x == z` будет вызвана перегрузка оператора `==` для строк, а строки совпадают. В последних двух строчках будет вызвана перегрузка оператора `==` для объектов, которая сравнит объекты по ссылке. Строка "AB" является заинтернированной и хранится в специальной таблице памяти. Переменная `x` указывает на интернированное значение, т.к. определена с помощью литерала. Переменная `z` указывает на это же значение, т.к. определена с помощью метода `string.Intern`. А переменная `y` будет указывать на другую область памяти, т.к. была определена через `StringBuilder`, который при вызове метода `ToString()` не учитывает интернированные значения.

10. [Задача «Strings:NoStringInterning»](#)

Ответ

Нет.

Объяснение

Документация [гласит](#), что в этом `NoStringInterning` лишь помечает сборку, как не требующую интернирования. Поэтому CLR только может не интернировать строки, но не обязана. Кроме того, мы всегда можем заинтернировать строку через метод `String.Intern`.

11. [Задача «Strings:InternmentAndMetadata»](#)

Ответ

Один.

Объяснение

Интернирование строк происходит во время выполнения программы и не имеет отношения к метаданным.

12. [Задача «Strings:Secure»](#)

Ответ

Нужно хранить строку с использованием класса `SecureString`.

Ссылки

- [MSDN: SecureString Class](#)

13. [Задача «Strings:StableSorting»](#)

Ответ

Да.

Объяснение

Стандартная сортировка в .NET является неустойчивой, а значит, если мы, скажем, сортируем строки без учёта регистра, то строки **"AAA"** и **"aaa"** могут расположиться в любом порядке.

14. [Задача «Strings:TextElementEnumerator»](#)

Ответ

Да.

Объяснение

FCL поддерживает кодировки, использующие больше 16-ти разрядов: один текстовый элемент может определяться несколькими `char`-символами.

12 Многопоточность (Решения)

1. [Задача «Multithreading:ThreadStaticVariable»](#)

Ответ

0

Ссылки

- [MSDN: ThreadStaticAttribute](#)
- [StackOverflow: How does the ThreadStatic attribute work?](#)

2. [Задача «Multithreading:LockSlimInFinalizer»](#)

Ответ

```
~Foo: start  
Exception: SynchronizationLockException  
~Foo: finish
```

Объяснение

Произойдёт [SynchronizationLockException](#), т.к. финализатор будет вызван сборщиком мусора, который работает в другом потоке.

Библиография

Некоторые хорошие книжки, которые помогут улучшить ваши познания в платформе .NET:

1. [Standard ECMA-335: Common Language Infrastructure \(CLI\)](#)
2. [Standard ECMA-334: C# Language Specification](#)
3. [«CLR via C#» by Jeffrey Richter](#)
4. [«C# in Depth» by Jon Skeet](#)
5. [«Pro C# 2010 and the .NET 4 Platform» by Andrew Troelsen](#)
6. [«C# 4.0: The Complete Reference» by Herbert Schildt](#)
7. [«C# Unleashed» by Joseph Mayo](#)
8. [«Essential C# 5.0» by Mark Michaelis, Eric Lippert](#)
9. [«Pro .Net Performance» by Sasha Goldshtein, Dima Zurbalev, Ido Flatow](#)
10. [«Under the Hood of .NET Memory Management» by Chris Farrell, Nick Harrison](#)
11. [«Effective C#: 50 Specific Ways to Improve Your C#» by Bill Wagner](#)
12. [«Expert .NET 2.0 IL Assembler» by Serge Lidin](#)
13. [«Advanced .NET Debugging» by Mario Hewardt, Patrick Dessud](#)
14. [«Essential .Net Volume 1: The Common Language Runtime» by Don Box](#)