МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ

ЛЬВІВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ ІМЕНІ ІВАНА ФРАНКА

**Звіт**

про виконання лабораторної роботи № 3

на тему:

«Класи в мові C#»

**Виконав:**

студент групи ФеП-12

Козачок А.А.

**Перевірив:**

Щербак С.С

**Львів 2020**

***Мета роботи*:** ознайомитися з класами та методами мови програмування C#.

***Обладнання:*** ноутбук, інтегроване середовище розробки програмного забезпечення Microsoft Visual Studio (2019).

**Теоретичні відомості**

**Клас** - це абстрактний тип даних, деякий шаблон, на основі якого будуть створюватися його екземпляри - об'єкти.

У Сі-шарп класи оголошуються за допомогою ключового слова class. Загальна структура оголошення виглядає наступним чином:

[модифікатор доступу] class [ім'я\_класу]

{

// тіло класу

}

**Модифікаторів** **доступу** для класів є два:

- **Public** - доступ до класу можливий з будь-якого місця однієї збірки або з іншої збірки, на яку є посилання;

- **Internal** - доступ до класу можливий тільки з збірки, в якій він оголошений.

**Збірка** (assembly) - це готовий функціональний модуль у вигляді exe або dll файлу (файлів), який містить скомпільований код для .NET. Збірка надає можливість повторного використання коду.

При оголошенні класу модифікатор доступу можна не вказувати, при цьому застосовуватиметься режим за замовчуванням internal.

Клас слід оголошувати всередині простору імен namespace, але за межами іншого класу (можливо також оголошення класу всередині іншого - вкладені типи).

Приклад оголошення класів Student і Pupil:

namespace HelloWorld

{

class Student // без вказівки модифікатор доступу, клас буде internal

{

// тіло класу

}

public class Pupil

{

// тіло класу

}

}

Класи в Сі-шарп можуть містити наступні члени:

- Поля;

- Константи;

- Властивості;

- Конструктори;

- Методи;

- Події;

- Оператори;

- Індексатори;

- Вкладені типи.

Всі члени класу, як і сам клас, мають свій рівень доступу. Тільки у членів їх може бути вже п'ять:

- **Public** - доступ до члена можливий з будь-якого місця однієї збірки, або з іншої збірки, на яку є посилання;

- **Protected** - доступ до члена можливий тільки усередині класу, або в класі-спадкоємця (при спадкуванні);

- **Internal** - доступ до члена можливий тільки з збірки, в якої він проголошений;

- **Private** - доступ до члена можливий тільки всередині класу;

- **Protected** **internal** - доступ до члена можливий з однієї збірки, або з класу-спадкоємця інший збірки.

Не вказавши модифікатор доступу для члена, за замовчуванням йому буде присвоєно режим private.

За допомогою модифікаторів доступу в Сі-шарп реалізується один із базових принципів ООП - **інкапсуляція**.

**Поля** **класу**

**Поле** - це змінна, оголошена усередині класу. Як правило, поля оголошуються за модифікаторами доступу private або protected, щоб заборонити прямий доступ до них. Для отримання доступу до полів слід використовувати властивості або методи.

Приклад оголошення полів у класі:

class Student

{

private string firstName;

private string lastName;

private int age;

public string group;

}

Створення об'єктів відбувається за допомогою ключового слова new і імені класу:

namespace HelloWorld

{

class Student

{

private string firstName;

private string lastName;

private int age;

public string group;

}

class Program

{

static void Main (string [] args)

{

Student student1 = new Student ();

Student student2 = new Student ();

}

}

}

Доступ до членів об'єкта здійснюється за допомогою оператора точка «.»:

static void Main (string [] args)

{

Student student1 = new Student ();

Student student2 = new Student ();

student1.group = "Group1";

student2.group = "Group2";

Console.WriteLine (student1.group); // Виводить на екран "Group1"

Console.Write (student2.group);

Console.ReadKey ();

}

Такі поля класу Student, як firstName, lastName і age вказані з модифікатором доступу private, тому доступ до них буде заборонений поза класом:

static void Main (string [] args)

{

Student student1 = new Student ();

student1.firstName = "Nikolay"; // помилка, немає доступу

}

**Константи**

**Константа** - це змінна, значень якої не можна змінити. Константа оголошується за допомогою ключового слова const. Приклад оголошення константи:

class Math

{

private const double Pi = 3.14;

}

**Метод** - це невелика підпрограма, яка виконує, в ідеалі, тільки одну функцію. Методи дозволяють скоротити обсяг коду. Методи разом з полями, є основними членами класу.

Статичний метод - це метод, який не має доступу до полів об'єкта, і для виклику такого методу не потрібно створювати екземпляр (об'єкт) класу, в якому він оголошений.

Простий метод - це метод, який має доступ до даних об'єкта, і його виклик виконується через об'єкт. Прості методи служать для обробки внутрішніх даних об'єкта.

Клас Телевізор, у нього є поле switchedOn, яке відображає стан включений / виключений, і два методи - включення і виключення:

class TVSet

{

private bool switchedOn;

public void SwitchOn()

{

switchedOn = true;

}

public void SwitchOff()

{

switchedOn = false;

}

}

class Program

{

static void Main(string[] args)

{

TVSet myTV = new TVSet();

myTV.SwitchOn(); // включаємо телевізор, switchedOn = true;

myTV.SwitchOff(); // виключаємо телевізор, switchedOn = false;

}

}

Щоб викликати простий метод, перед його ім'ям, вказується ім'я об'єкта. Для виклику статичного методу необхідно вказувати ім'я класу.

Статичні методи, зазвичай, виконують якусь глобальну, загальну функцію, обробляють «зовнішні дані». Наприклад, сортування масиву, обробка рядка, зведення числа в ступінь і інше.

Приклад статичного методу, який обрізає рядок до вказаної довжини, і додає крапки:

class StringHelper

{

public static string TrimIt(string s, int max)

{

if (s == null)

return string.Empty;

if (s.Length <= max)

return s;

return s.Substring(0, max) + "...";

}

}

class Program

{

static void Main(string[] args)

{

string s ="Дуже довгий рядок, який необхідно обрізати до зазначеної довжини і додати три крапки";

Console.WriteLine(StringHelper.TrimIt(s, 20)); //"Дуже довгий рядок ..."

Console.ReadLine();

}

}

Статичний метод не має доступу до нестатичних полів класу:

class SomeClass

{

private int a;

private static int b;

public static void SomeMethod()

{

a=5; // помилка

b=10; // допустимо

}

}

**ПОРЯДОК ВИКОНАННЯ РОБОТИ:**

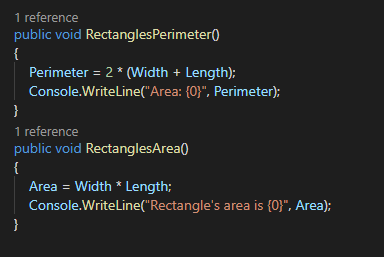
1. Не використовуючи System.Math реалізувати клас Rectangle з методами, що дозволяють обрахувати периметр та площу прямокутника. Кординати лівого верхнього та правого нижнього кута передаються параметрими в констуктор класу Rectangle.

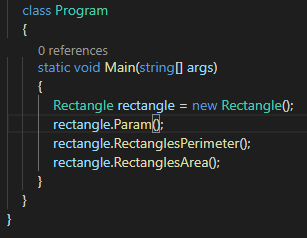
2. Реалізувати завдання 1 використовуючи автоматично реалізовані властивості (AutoImplemented Properties) замість методів.

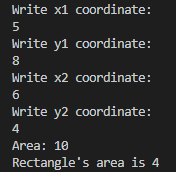
3. Не використовуючи System.Math реалізувати клас Circle з методами, що дозволяють обрахувати довжину кола та площу круга. Радіус передається параметром в відповідний метод. Константи для підрахунків повинні знаходитись в класі Circle.  
4. Ознайомитись з теоретичними відомостями, написати висновок. В звіті привести приклади та зображення коду.

**Завдання 1**

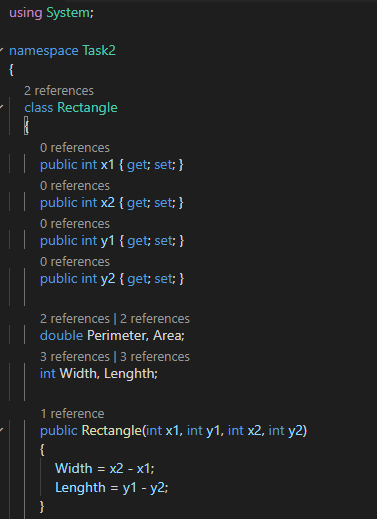


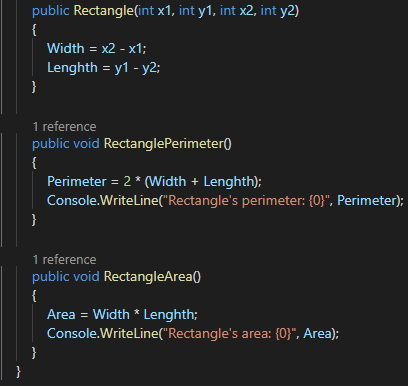


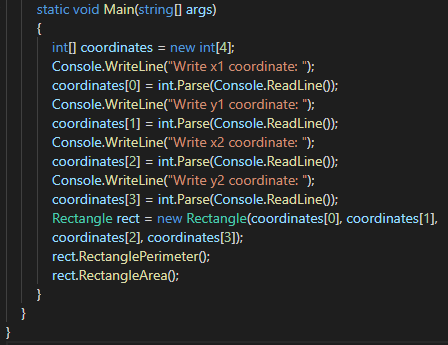


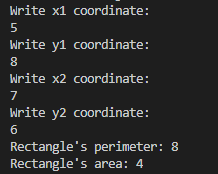


**Завдання 2**

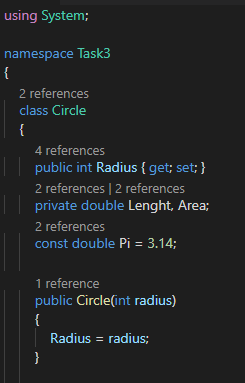


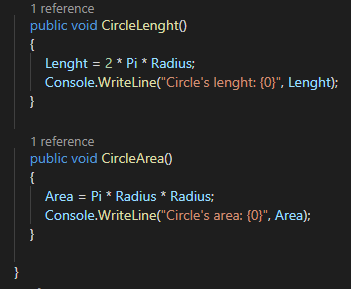


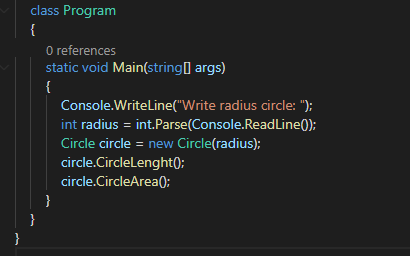


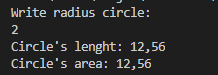


**Завдання 3**









**Висновок:** на даній лабораторній роботі я ознайомився з класами та методами мови програмування. А також написав 3 програми на мовi програмування C# .