

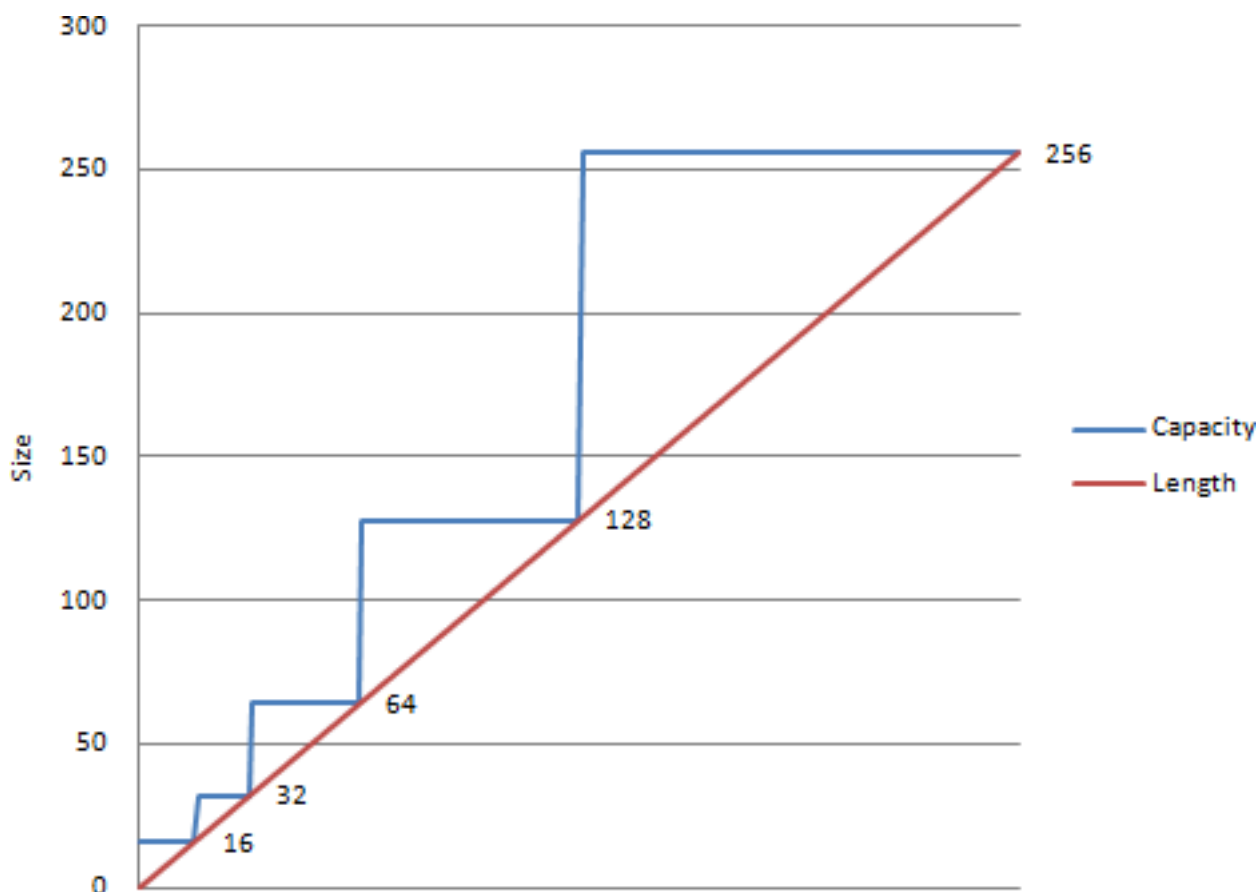
عنوان:	StringBuilder
نویسنده:	یوسف نژاد
تاریخ:	۱۶:۴۲ ۱۳۹۱/۰۴/۰۶
آدرس:	<a href="http://www.dotnettips.info">www.dotnettips.info</a>
برچسب‌ها:	C#, StringBuilder

بهترین روش برای تولید و دستکاری یک رشته (string) طولانی و یا دستکاری متناوب و تکراری یک رشته استفاده از کلاس `StringBuilder` است. این کلاس در فضای نام `System.Text` قرار دارد. شی `String` در دات‌نت فریمورک تغییرناپذیر (immutable)، بدین معنی که پس از ایجاد نمی‌توان محتوای اونو تغییر داد. برای مثال اگر شما بخواین محتوای یک رشته رو با اتصال به رشته‌ای دیگه تغییر بدین، اجازه اینکار را به شما داده نمی‌شه. در عوض به صورت خودکار رشته‌ای جدید در حافظه ایجاد میشه و محتوای دو رشته موجود پس از اتصال به هم درون اون قرار می‌گیره. این کار در صورتی که تعداد عملیات مشابه زیاد باشه می‌تونه تاثیر منفی بر کارایی و حافظه خالی در دسترس برنامه بگذاره.

کلاس `StringBuilder` با استفاده از آرایه‌ای از کاراکترها، راه‌حل مناسب و بهینه‌ای رو برای این مشکل فراهم کرده. این کلاس در زمان اجرا به شما اجازه می‌ده تا بدون ایجاد نمونه‌های جدید از کلاس `String`، محتوای یک رشته رو تغییر بدین. شما می‌تونید نمونه‌ای از این کلاس رو به صورت خالی و یا با یک رشته اولیه ایجاد کنید، سپس با استفاده از متدهای متنوع موجود، محتوای رشته رو با استفاده از انواع داده مختلف و به صورت دلخواه دستکاری کنید. هم‌چنین با استفاده از متد معروف `ToString()` این کلاس می‌تونید در هر لحظه دلخواه رشته تولیدی رو بدست بیارین. دو پراپرتی مهم کلاس `StringBuilder` رفتارشی رو در هنگام افزودن داده‌های جدید کنترل می‌کنن:

#### Capacity , Length

پراپرتی `Capacity` اندازه بافر کلاس `StringBuilder` را تعیین می‌کنه و `Length` طول رشته جاری موجود در این بافر رو نمایش می‌ده. اگر پس از افزودن داده جدید، طول رشته از اندازه بافر موجود بیشتر بشه، `StringBuilder` باید یه بافر جدید با اندازه‌ای مناسب ایجاد کنه تا رشته جدید رو بتونه تو خودش نگه داره. اندازه این بافر جدید به صورت پیش‌فرض دو برابر اندازه بافر قبلی در نظر گرفته می‌شه. بعد تمام رشته قبلی رو تو این بافر جدید کپی میکنه.



از برنامه ساده زیر می‌توانیم برای بررسی این مسئله استفاده کنیم:

```
using System.IO;
using System.Text;

class Program
{
    static void Main()
    {
        using (var writer = new StreamWriter("data.txt"))
        {
            var builder = new StringBuilder();
            for (var i = 0; i <= 256; i++)
            {
                writer.Write(builder.Capacity);
                writer.Write(",");
                writer.Write(builder.Length);
                writer.WriteLine();
                builder.Append('1'); // <-- Add one character
            }
        }
    }
}
```

دقت کنیم که برای افزودن یک کاراکتر استفاده از دستور Append با نوع داده char (همونطور که در بالا استفاده شده) بازدهی بهتری نسبت به استفاده از نوع داده string (با یک کاراکتر) دارد. خروجی کد فوق به صورت زیره:

```
16, 0
16, 1
16, 2
...
16,14
16,15
16,16
32,17
```

...

استفاده نامناسب و بی‌دقت از این کلاس می‌تونه منجر به بازسازی‌های متناوب این بافر شده که در نهایت فواید کلاس StringBuilder رو تحت تاثیر قرار میده. در هنگام کار با کلاس StringBuilder اگر از طول رشته مورد نظر و یا حد بالایی برای Capacity آن آگاهی حتی نسبی دارین، می‌تونید با مقداردهی مناسب این پراپرتی از این مشکل پرهیز کنید.

**نکته :** مقدار پیش‌فرض پراپرتی Capacity برابر 16 است.

هنگام مقداردهی پراپرتی‌های Capacity یا Length به موارد زیر توجه داشته باشید:

- مقداردهی Capacity به میزانی کمتر از طول رشته جاری (پراپرتی Length)، منجر به خطای زیر می‌شه:

System.ArgumentOutOfRangeException

خطای مشابهی هنگام مقداردهی پراپرتی Capacity به بیش از مقدار پراپرتی MaxCapacity رخ می‌دهه. البته این مورد تنها در صورتی که بخواین اونو به بیش از حدود 2 گیگابایت (Int32.MaxValue) مقداردهی کنید پیش میاد!

- اگر پراپرتی Length را به مقداری کمتر از طول رشته جاری تنظیم کنید، رشته به اندازه طول تنظیمی کوتاه (truncate) میشه.

- اگر مقدار پراپرتی Length را به میزانی بیشتر از طول رشته جاری تنظیم کنید، فضای خالی موجود در بافر با space پر میشه.

- تنظیم مقدار Length بیشتر از Capacity، منجر به مقداردهی خودکار پراپرتی Capacity به مقدار جدید تنظیم شده برای Length میشه.

در ادامه به یک مثال برای مقایسه کارایی تولید یک رشته طولانی با استفاده از این کلاس میپردازیم. تو این مثال از دو روش برای تولید رشته‌های طولانی استفاده میشه. روش اول که همون روش اتصال رشته‌ها (Concat) به هم هستش و روش دوم هم که استفاده از کلاس StringBuilder است. در قطعه کد زیر کلاس مربوط به عملیات تست رو مشاهده میکنین:

```
namespace StringBuilderTest
{
    internal class SbTest1
    {
        internal Action<string> WriteLog;
        internal int Iterations { get; set; }
        internal string TestString { get; set; }

        internal SbTest1(int iterations, string testString, Action<string> writeLog)
        {
            Iterations = iterations;
            TestString = testString;
            WriteLog = writeLog;
        }

        internal void StartTest()
        {
            var watch = new Stopwatch();

            //StringBuilder
            watch.Start();
            var sbTestResult = SbTest();
            watch.Stop();
            WriteLog(string.Format("StringBuilder time: {0}", watch.ElapsedMilliseconds));

            //Concat
            watch.Start();
            var concatTestResult = ConcatTest();
            watch.Stop();
            WriteLog(string.Format("ConcatTest time: {0}", watch.ElapsedMilliseconds));

            WriteLog(string.Format("Results are{0} the same", sbTestResult == concatTestResult ? string.Empty
```

```

: " NOT"));
}

private string SbTest()
{
    var sb = new StringBuilder(TestString);
    for (var x = 0; x < Iterations; x++)
    {
        sb.Append(TestString);
    }
    return sb.ToString();
}

private string ConcatTest()
{
    string concat = TestString;
    for (var x = 0; x < Iterations; x++)
    {
        concat += TestString;
    }
    return concat;
}
}
}

```

دو روش بحث شده در کلاس مورد استفاده قرار گرفته و مدت زمان اجرای هر کدام از عملیات‌ها به خروجی فرستاده می‌شود. برای استفاده از این کلاس هم همیشه از کد زیر در یک برنامه کنسول استفاده کرد:

```

do
{
    Console.Write("Iteration: ");
    var iterations = Convert.ToInt32(Console.ReadLine());
    Console.Write("Test String: ");
    var testString = Console.ReadLine();
    var test1 = new SbTest1(iterations, testString, Console.WriteLine);
    test1.StartTest();
    Console.WriteLine("-----");
} while (Console.ReadKey(true).Key == ConsoleKey.C); // C = continue

```

برای نمونه خروجی زیر در لپ‌تاپ من (Corei7 2630QM) بدست اومد:

```

C:\windows\system32\cmd.exe
Iteration: 100
Test String: salam
StringBuilder time: 0
ConcatTest time: 0
Results are the same
-----
Iteration: 1000
Test String: salam
StringBuilder time: 0
ConcatTest time: 1
Results are the same
-----
Iteration: 1000
Test String: kjasdfjasgdfagdsfjkjhagsdfhagsdkfhgasdfgakjsdfgashdgfkajsdgfkjasdgfk
jasgdfkjasgdfkjasgdfkhagsdfkjagsdfkhagsdkfjagsdkjfgaskdjfgaskjdfgafgakjshdfgakjs
dgfkjasdgfkjagfkjasdgfkjasgdfkjasgdfkjasgdfkjagsdkfjgasdkjfgashdfgafgaksfgaksjdh
fgakjsdfgkasjdhgfkajsdgfkj
StringBuilder time: 0
ConcatTest time: 89
Results are the same
-----
Iteration: 10000
Test String: salam
StringBuilder time: 0
ConcatTest time: 115
Results are the same
-----
Iteration: 100000
Test String: salam
StringBuilder time: 2
ConcatTest time: 18661
Results are the same
-----

```

تنظیم خاصیت Capacity به یک مقدار مناسب می‌تونه تو کارایی تاثیرات زیادی بگذاره. مثلاً در مورد مثال فوق همیشه به متد دیگه برای آزمایش تاثیر این مقداردهی به صورت زیر به کلاس برنامه‌مون اضافه کنیم:

```

private string SbCapacityTest()
{
    var sb = new StringBuilder(TestString) { Capacity = TestString.Length * Iterations };
    for (var x = 0; x < Iterations; x++)
    {
        sb.Append(TestString);
    }
    return sb.ToString();
}

```

تو این متد قبل از ورود به حلقه مقدار خاصیت Capacity به میزان موردنظر تنظیم شده و نتیجه بدست اومده:

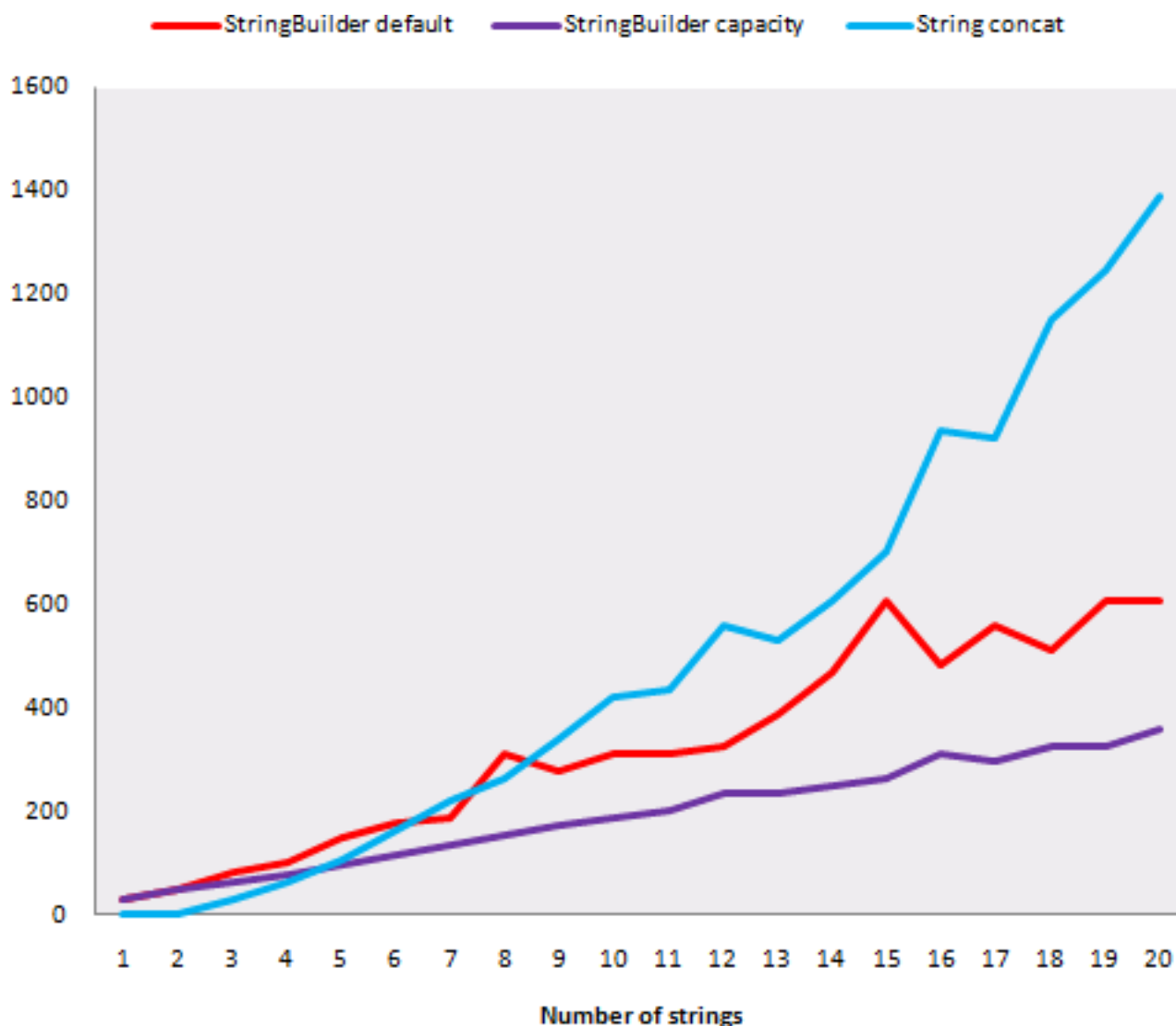
```
C:\windows\system32\cmd.exe
Iteration: 100000
Test String: .NET Tips is awesome!
StringBuilder Capacity time: 5
StringBuilder time: 12
ConcatTest time: 89098
Results are the same
-----
```

مشاهده میشه که روش concat خیلی کنده (دقت کنین که طول رشته اولیه هم بیشتر شده) و برای ادامه کار مقایسه اون رو کامنت کردم و نتایج زیر بدست اومد:

```
C:\windows\system32\cmd.exe
Iteration: 1000000
Test String: .NET Tips is awesome!
StringBuilder Capacity time: 37
StringBuilder time: 115
-----
Iteration: 10000000
Test String: .NET Tips is awesome!
StringBuilder Capacity time: 372
StringBuilder time: 1151
-----
Iteration: 15000000
Test String: .NET Tips is awesome!
Exception of type 'System.OutOfMemoryException' was thrown.
-----
```

می‌بینین که استفاده مناسب از مقداری به خاصیت Capacity میتونه تا حدود 300 درصد سرعت برنامه ما رو افزایش بده. البته همیشه اینطوری نخواهد بود. ما در این مثال مقدار دقیق طول رشته نهایی رو میدونستیم که باعث میشه عملیات افزایش بافر کلاس StringBuilder هیچوقت اتفاق نیفته. این امر در واقعیت کمتر پیش میاد.

مقاله موجود در سایت [dotnetperls](http://dotnetperls.com) شکل زیر رو به عنوان نتیجه تست بازدهی ارائه میده:



- در مواقعی که عملیاتی همچون مثال بالا طولانی و حجیم ندارین بهتره که از این کلاس استفاده نکنین چون عملیات‌های داخلی این کلاس در عملیات کوچک و سبک (مثل ابتدای نمودار فوق) موجب کندی عملیات میشه. همچنین استفاده از اون نیاز به کدنویسی بیشتری داره.

- این کلاس فشار کمتری به حافظه سیستم وارد میکنه. درمقابل استفاده از روش concat موجب اشغال بیش از حد حافظه میشه که خودش باعث اجرای بیشتر و متناوب‌تر GC میشه که در نهایت کارایی سیستم رو کاهش میده.

- استفاده از این کلاس برای عملیات Replace (و یا عملیات مشابه) در حلقه‌ها جهت کار با رشته‌های طولانی و یا تعداد زیادی رشته میتونه بسیار سریعتر و بهتر عمل کنه چون این کلاس برخلاف کلاس string اشیای جدید تولید نمیکنه.

- یه اشتباه بزرگ در استفاده از این کلاس استفاده از "+" برای اتصال رشته‌های درون StringBuilder هست. هرگز از این کارها نکنین. (فکر کنم واضحه که چرا)

## نظرات خوانندگان

نویسنده:

پویان

تاریخ:

۱۳۹۱/۰۴/۰۷ ۱۰:۲۲

بسیار مفید بود این اطلاعات ممنون

نویسنده:

بهروز راد

تاریخ:

۱۳۹۱/۰۴/۰۷ ۱۳:۱۹

بهتره بعد از اتمام کار با شی ایجاد شده از کلاس StringBuilder، متد Clear اون رو فراخوانی کنید تا حافظه‌ی اشغال شده سریعتر توسط GC آزاد بشه.

نویسنده:

یوسف نژاد

تاریخ:

۱۳۹۱/۰۴/۰۷ ۱۵:۸

دقیقا (با تشکر بابت یادآوری).  
اما این متد از دات نت 4.0 به بعد اضافه شده. برای نسخه‌های قدیمی میشه از مقداردی متغیر موردنظر به یک اینستنس جدید از کلاس (برای از بین بردن تمام ریفرنسهای اولیه به آبجکت قدیمی تا GC این نمونه قدیمی رو garbage تشخیص بده) استفاده کرد. یا از راه حل ساده‌تر مقداردی پراپرتی Length به صفر بهره برد. (یا [^](#))

نویسنده:

hossein101211

تاریخ:

۱۳۹۲/۰۳/۲۳ ۱۴:۱۸

با تشکر از مطلب خوبتون

میخواستم ببینم چه تفاوتی با stringWriter داره؟

اگه امکان داره دلایل استفاده از هر کدوم رو بیان نمایید

آیا این درسته که زمانی از string Writer استفاده میکنیم که فقط قصد نوشتن متن رو در memory داریم بدون اینکه مثلا عملیات اضافی مثل append داشته باشیم؟

وزمانی از StringBuilder استفاده میکنیم که میخوایم عملیات‌های اضافی‌تری و طولانی‌تری انجام بدیم؟

نویسنده:

یوسف نژاد

تاریخ:

۱۳۹۲/۰۳/۲۴ ۲۰:۴۲

[StringWriter](#) یک [TextWriter](#) است (درواقع از آن مشتق شده است) که برای نوشتن متن درون حافظه موقت سیستم طراحی شده است. بنابراین هر جا که نیاز به یک TextWriter باشد میتوان از آن استفاده کرد تا رشته تولیدی درون حافظه نگهداری شود. مثل [این مثال درباره HtmlTextWriter](#).

درضمن StringWriter برای تولید تکست، از StringBuilder استفاده میکند و حتی متدی برای برگرداندن نمونه داخلی از StringBuilder خود دارد.

بنابراین برای تولید رشته با تعداد زیاد عملیات چسباندن رشته‌ها (معمولا بیش از 5 بار) از StringBuilder استفاده میشود و درصورت نیاز به یک نمونه از TextWriter بدون اینکه مکان ذخیره تکست نهایی برای ما مهم باشد از StringWriter استفاده میشود (چون این تکست به صورت موقت درون حافظه سیستم نگهداری میشود). [اطلاعات بیشتر](#) و [بیشتر](#)