

## № 8 Обобщения

### Задание

1. Создайте **обобщенный интерфейс** с операциями добавить, удалить, просмотреть.
2. Возьмите за основу лабораторную № 4 «Перегрузка операций» и сделайте из нее **обобщенный тип (класс) `CollectionType<T>`**, в который вложите обобщённую коллекцию. Наследуйте в обобщенном классе интерфейс из п.1. Реализуйте необходимые методы (добавления, удаления, поиска по предикату). Добавьте **обработку исключений** с `finally`. Наложите какое-либо **ограничение** на обобщение.
3. Проверьте использование обобщения для стандартных типов данных (в качестве стандартных типов использовать целые, вещественные и т.д.).

<https://docs.microsoft.com/en-us/dotnet/api/system.collections.generic?view=netframework-4.8>

4. Определить **пользовательский класс**, который будет использоваться в качестве параметра обобщения. Для пользовательского типа взять класс из лабораторной №5 «Наследование».
5. Добавьте методы сохранения объектов обобщённого типа `CollectionType<T>` в файл и чтения из него ( на выбор: текстовый | xml | json).

### Вопросы

1. Что такое обобщение (generic)?
2. Пусть дан фрагмент листинга. В какой строчке содержится ошибка?

```
class Gen<T,G> //1
{
    G ob; //2
    T bo; //3
    public Gen(G o) { ob = o; } //4
    public T GetOb() { return bo; } //5
}
```

3. Как можно наложить определенное ограничение на параметр?
4. Как можно наложить несколько ограничений на параметр?
5. Перечислите все существующие ограничения на типы данных обобщения?
6. Какое ограничение на тип задано в следующем фрагменте листинга?

```
class A { }
```

```
class B : A { }  
class C { }  
class Test<T> where T : A { }
```

7. Какое ограничение на тип задано в следующем фрагменте листинга?

```
interface A { }  
class Test<T> where T : class { }
```

8. Какое ограничение на тип задано в следующем фрагменте листинга?

```
interface A { }  
class Test<T> where T : struct { }
```

9. Приведите примеры, когда обобщенный класс может действовать как базовый или производный класс.
10. В каких случаях в обобщениях может использоваться оператор default?
11. Поясните как использовать статические переменные в обобщенных классах.
12. Приведите пример обобщенного интерфейса.
13. В чем отличие обобщенных классов от обобщенных структур?
14. Какие классы для работы с файлами вы знаете? Приведите пример

## Краткие теоретические сведения

### Обобщения

Термин *обобщение* означает параметризованный тип. Особая роль параметризованных типов состоит в том, что они позволяют создавать классы, структуры, интерфейсы, методы и делегаты, в которых обрабатываемые данные указываются в виде параметра. Схожие с обобщениями черты имеют шаблоны C++. Однако между шаблонами C++ и обобщениями .NET есть большая разница. В C++ при создании экземпляра шаблона с конкретным типом необходим исходный код шаблонов. В отличие от шаблонов C++, обобщения являются не только конструкцией языка C#, но также определены для CLR. Это позволяет создавать экземпляры шаблонов с определенным типом-параметром на языке Visual Basic, даже если обобщенный класс определен на C#.

Общая форма объявления обобщенного класса:

```
class имя_класса<список_параметров_типа> { // ...
```

А вот как выглядит синтаксис объявления ссылки на обобщенный класс:

```
имя_класса<список_аргументов_типа> имя_переменной =  
new имя_класса<список_параметров_типа> (список_аргументов_конструктора);
```

Рассмотрим пример использования нескольких обобщенных классов:

```
namespace ConsoleApplication1  
{  
    // Создадим обобщенный класс имеющий параметр типа T  
    class MyObj<T>  
    {  
        T obj;  
  
        public MyObj(T obj)  
        {  
            this.obj = obj;  
        }  
  
        public void objectType()  
        {  
            Console.WriteLine("Тип объекта: " + typeof(T));  
        }  
    }  
  
    // Обобщенный класс с несколькими параметрами  
    class MyObjects<T, V, E>  
    {  
        T obj1;  
        V obj2;  
        E obj3;  
  
        public MyObjects(T obj1, V obj2, E obj3)  
        {  
            this.obj1 = obj1;  
            this.obj2 = obj2;  
            this.obj3 = obj3;  
        }  
  
        public void objectsType()  
        {  
            Console.WriteLine("\nТип объекта 1: " + typeof(T) +  
                "\nТип объекта 2: " + typeof(V) +  
                "\nТип объекта 3: " + typeof(E));  
        }  
    }  
  
    class Program  
    {  
        static void Main()  
        {  
            // Создадим экземпляр обобщенного класса типа int  
            MyObj<int> obj1 = new MyObj<int>(25);  
        }  
    }  
}
```

```

obj1.objectType();

    MyObjects<string, byte, decimal> obj2 = new MyObjects<string,
byte, decimal>("Alex", 26, 12.333m);
    obj2.objectsType();
    Console.ReadLine();
}
}
}

```

Когда для класса `MyObj` указывается аргумент типа, например, `int` или `string`, то создается так называемый в C# закрыто сконструированный тип. В частности, `MyObj<int>` является закрыто сконструированным типом. А конструкция, подобная `MyObj<T>`, называется в C# открыто сконструированным типом, поскольку в ней указывается параметр типа `T`, но не такой конкретный тип, как `int`.

## Ограниченные типы

Допустим, что требуется создать метод, оперирующий содержимым потока, включая объекты типа `FileStream` или `MemoryStream`. На первый взгляд, такая ситуация идеально подходит для применения обобщений, но при этом нужно каким-то образом гарантировать, что в качестве аргументов типа будут использованы только типы потоков, но не `int` или любой другой тип. Кроме того, необходимо уведомить компилятор о том, что методы, определяемые в классе потока, будут доступны для применения. Так, в обобщенном коде должно быть каким-то образом известно, что в нем может быть вызван метод `Read()`.

Для выхода из подобных ситуаций в C# предусмотрены ограниченные типы. Указывая параметр типа, можно наложить определенное ограничение на этот параметр. Это делается с помощью оператора `where` при указании параметра типа:

```
class имя_класса<параметр_типа> where параметр_типа : ограничения { // ...
```

где ограничения указываются списком через запятую.

## Связь между параметрами типа с помощью ограничений

Существует разновидность ограничения на базовый класс, позволяющая установить связь между двумя параметрами типа. В качестве примера рассмотрим следующее объявление обобщенного класса:

```
class MyObj<T, V> where V : T { ...
```

В этом объявлении оператор `where` уведомляет компилятор о том, что аргумент типа, привязанный к параметру типа `V`, должен быть таким же, как

и аргумент типа, привязанный к параметру типа T, или же наследовать от него. Если подобная связь отсутствует при объявлении объекта типа MyObj, то во время компиляции возникнет ошибка. Такое ограничение на параметр типа называется *неприкрытым ограничением типа*.

С параметром типа может быть связано несколько ограничений. В этом случае ограничения указываются списком через запятую. В этом списке первым должно быть указано ограничение class либо struct, если оно присутствует, или же ограничение на базовый класс, если оно накладывается. Указывать ограничения class или struct одновременно с ограничением на базовый класс не разрешается. Далее по списку должно следовать ограничение на интерфейс, а последним по порядку — ограничение new().

Например, следующее объявление считается вполне допустимым:

```
class MyObj<T> where T : MyClass, IMyInterface, new() {  
    // ...
```

В данном случае параметр типа T должен быть заменен аргументом типа, наследующим от класса MyClass, реализующим интерфейс IMyInterface и использующим конструктор без параметра.

Если же в обобщении используются два или более параметра типа, то ограничения на каждый из них накладываются с помощью отдельного оператора where.

## **Обзор коллекций**

В C# **коллекция** представляет собой совокупность объектов. В среде .NET Framework имеется немало интерфейсов и классов, в которых определяются и реализуются различные типы коллекций.

Главное преимущество коллекций заключается в том, что они стандартизируют обработку групп объектов в программе. Все коллекции разработаны на основе набора четко определенных интерфейсов. Некоторые встроенные реализации таких интерфейсов, в том числе ArrayList, Hashtable, Stack и Queue, могут применяться в исходном виде и без каких-либо изменений. Имеется также возможность реализовать собственную коллекцию, хотя потребность в этом возникает редко.

В среде .NET Framework поддерживаются пять типов коллекций: необобщенные, специальные, с поразрядной организацией, обобщенные и параллельные.

### *Необобщенные коллекции*

Реализуют ряд основных структур данных, включая динамический массив, стек, очередь, а также словари, в которых можно хранить пары "ключ-значение". В отношении необобщенных коллекций важно иметь в виду следующее: они оперируют данными типа object. Таким образом, необобщенные коллекции могут служить для хранения данных любого типа, причем в одной коллекции допускается наличие разнотипных данных.

Очевидно, что такие коллекции не типизированы, поскольку в них хранятся ссылки на данные типа `object`. Классы и интерфейсы необобщенных коллекций находятся в пространстве имен **System.Collections**.

#### *Специальные коллекции*

Оперируют данными конкретного типа или же делают это каким-то особым образом. Например, имеются специальные коллекции для символьных строк, а также специальные коллекции, в которых используется однонаправленный список. Специальные коллекции объявляются в пространстве имен **System.Collections.Specialized**.

#### *Поразрядная коллекция*

В прикладном интерфейсе Collections API определена одна коллекция с поразрядной организацией — это `BitArray`. Коллекция типа `BitArray` поддерживает поразрядные операции, т.е. операции над отдельными двоичными разрядами, например И, ИЛИ, исключающее ИЛИ, а следовательно, она существенно отличается своими возможностями от остальных типов коллекций. Коллекция типа `BitArray` объявляется в пространстве имен `System.Collections`.

#### *Обобщенные коллекции*

Обеспечивают обобщенную реализацию нескольких стандартных структур данных, включая связанные списки, стеки, очереди и словари. Такие коллекции являются типизированными в силу их обобщенного характера. Это означает, что в обобщенной коллекции могут храниться только такие элементы данных, которые совместимы по типу с данной коллекцией. Благодаря этому исключается случайное несовпадение типов. Обобщенные коллекции объявляются в пространстве имен **System.Collections.Generic**.

#### *Параллельные коллекции*

Поддерживают многопоточный доступ к коллекции. Это обобщенные коллекции, определенные в пространстве имен **System.Collections.Concurrent**.

В пространстве имен `System.Collections.ObjectModel` находится также ряд классов, поддерживающих создание пользователями собственных обобщенных коллекций.

Основополагающим для всех коллекций является понятие *перечислителя*, который поддерживается в необобщенных интерфейсах `IEnumerator` и `IEnumerable`, а также в обобщенных интерфейсах `IEnumerator<T>` и `IEnumerable<T>`. Перечислитель обеспечивает стандартный способ поочередного доступа к элементам коллекции. Следовательно, он перечисляет содержимое коллекции. В каждой коллекции должна быть реализована обобщенная или необобщенная форма интерфейса `IEnumerable`, поэтому элементы любого класса коллекции должны быть доступны посредством методов, определенных в интерфейсе `IEnumerator` или `IEnumerator<T>`. Это означает, что, внося минимальные изменения в код циклического обращения к коллекции одного типа, его можно использовать для аналогичного обращения к коллекции другого типа. Любопытно, что для

поочередного обращения к содержимому коллекции в цикле `foreach` используется перечислитель.

С перечислителем непосредственно связано другое средство, называемое *итератором*. Это средство упрощает процесс создания классов коллекций, например специальных, поочередное обращение к которым организуется в цикле `foreach`.

Классы коллекций по своей сути подобны классам стандартной библиотеки шаблонов (Standard Template Library — STL), определенной в C++. То, что в программировании на C++ называется контейнером, в программировании на C# называется коллекцией.