

HW6

班級	姓名	學號	日期
四機械四乙	吳宇昕	B10831020	12/20/2022

Q3A

[source code](#) and [replit](#)

終端機輸出

```
Student ID: B10831020
The two points farthest apart are (-9.5, -2.1) and (10.3, -2.1)
With distance 19.800
```

計算最長距離

題目給7個點的x,y座標，求最遠兩點的距離。求解過程如下：

1. 找出擁有最大與最小x,y座標值的四個點，最遠距離一定是此四點其中兩點距離
2. 設一變數紀錄最長距離
3. 計算此四點兩兩之間的距離，若當下的兩點距離大於紀錄的最長距離，就取而代之

心得

計算歐式距離需要開根號，耗費較多計算資源，應盡可能降低開根號次數。若要計算每一個點與其他6個點之間的距離，須至少開C(7,2)次根號。但是可以確定最大距離一定發生在四個邊界點之間，只需要計算四個邊界點兩兩之間的距離，開C(4,2)次根號就夠了。若題目加入更多點的座標，不會增加開根號次數。

尋找四個邊界點所需的時間會隨題目的點數增加而線性上升，比起指數型上升是相當大的改善。

或許這個題目還有更好的解法，進一步減少計算成本，目前這是我想到最好的做法。

Q3B

[source code](#) and [replit](#)

終端機輸出

Student	Grades			Stu Avg
0	90	90	80	86.667
1	80	80	70	76.667
2	50	60	70	60.000
3	40	80	80	66.667
4	60	60	70	63.333
5	70	80	70	73.333
6	90	60	50	66.667
7	30	80	60	56.667
8	60	60	50	56.667
Avg	63.333	72.222	66.667	

心得

C#有個很好用的關鍵字`readonly`，讓一個class attribute的值經初始化後便改為唯讀，不可變更。這比C++的`const`關鍵字好用，因為一個const member沒辦法初始化賦值。C#好像不讓我們把的class member設為const，若要一個class member值固定不變，必須用`readonly`。因此這題我把學生的成績設為`readonly int[,]`，放在class Program裡面。

```

59         private static readonly int[,] sGrades =
60         {
61             {90, 90, 80},
62             {80, 80, 70},
63             {50, 60, 70},
64             {40, 80, 80},
65             {60, 60, 70},
66             {70, 80, 70},
67             {90, 60, 50},
68             {30, 80, 60},
69             {60, 60, 50}
70         };

```

Q5

source code [main.cs](#) [Deck.cs](#) [Card.cs](#) [Player.cs](#) and [replit](#)

三份cs檔分別包含class Program、class Deck、class card及class Player，皆屬於namespace Q5

終端機輸出

Studnet ID: B10831020

The entire deck after shuffling

Q--flower	8--diamond	3--diamond	2--heart
6--berry	10--berry	7--heart	K--heart
3--berry	K--berry	2--diamond	3--heart
5--berry	4--flower	A--berry	4--heart
8--flower	7--flower	8--berry	6--heart
7--berry	9--diamond	2--berry	A--diamond
5--diamond	4--diamond	7--diamond	8--heart
Q--heart	10--diamond	J--flower	Q--berry
K--diamond	A--heart	6--flower	2--flower
5--flower	4--berry	6--diamond	9--flower
10--heart	J--berry	3--flower	J--heart
9--berry	9--heart	Q--diamond	A--flower
10--flower	K--flower	J--diamond	5--heart

Deal #0

Player 0 :	Q--flower	8--diamond
Player 1 :	3--diamond	2--heart
Player 2 :	6--berry	10--berry

Deal #1

Player 0 :	7--heart	K--heart
Player 1 :	3--berry	K--berry
Player 2 :	2--diamond	3--heart

Deal #2

Player 0 :	5--berry	4--flower
Player 1 :	A--berry	4--heart
Player 2 :	8--flower	7--flower

Deal #3

Player 0 :	8--berry	6--heart
Player 1 :	7--berry	9--diamond
Player 2 :	2--berry	A--diamond

自定義Card class

```
namespace Q5
{
    class Card
    {
        public readonly static string[] sSuit = {"berry", "flower", "diamond",
"heart"};
        public readonly static string[] sNumber = {"A", "2", "3", "4", "5", "6",
"7", "8", "9", "10", "J", "Q", "K"};
        public readonly int SuitIdx;
        public readonly int NumberIdx;

        public Card(int _suitIdx, int _numberIdx)
```

```

        {
            this.SuitIdx = _suitIdx;
            this.NumberIdx = _numberIdx;
        }
    }
}

```

每張牌都有一個花色與一個數值，兩者都應該是string。然而，過去似乎聽說string是指向heap的char pointer，在程式裡生成過多string容易使記憶體零散。因此，每張牌的花色與數值欄位我並沒有用string的方式儲存，而是以int儲存，作為索引另外兩個static string array `sSuit`與`sNumber`的索引值。如此一來，每個card instance只佔據記憶體連續的16個byte。

不知道這樣做是否真的可以提升程式效能，減少記憶體零散，或是只是我自找麻煩？

這個寫法犧牲一些程式可讀性，印出一張牌的程式如此一來必須寫成這樣

```

Card c = new Card(2, 10);
Console.WriteLine($"{Card.sNumber{c.NumberIdx}--Card.sSuit{c.SuitIdx}}");
// Actual output
// Diamond--J

```

而不是這樣

```

Card c = new Card(2, 10);
Console.WriteLine($"{c.Number}--{c.Suit}");
// Desired output
// Diamond--J

```

自定義Deck class

含有一個長度52的Card陣列`this.AllCards`，代表整副牌的所有卡片。

Shuffle方法

打亂`this.AllCards`陣列各元素的順序。隨機取陣列中的兩張牌，互換位置52次。

```

public void Shuffle : Deck()
{
    this.shuffledFlag = true;
    Random rnd = new Random();
    for(int i = 0; i < 52; i++){
        int card1Idx = rnd.Next() % 52;
        int card2Idx = rnd.Next() % 52;
        // swapping the loactions of two cards
        Card tmp = this.AllCards[card1Idx];
        this.AllCards[card1Idx] = this.AllCards[card2Idx];
        this.AllCards[card2Idx] = tmp;
    }
}

```

```
    }
}
```

或許其實洗牌不需要互換那麼多次，整副牌的順序就會夠亂了？

Deal方法

發牌的方法`this.Deal` pass by reference輸入一個玩家陣列，發兩張牌給每位玩家。每個Deck instance都會用一個int `this.lastGivenCardIdx`記錄自己`this.AllCards`陣列發到第幾張牌了，避免一張牌在不同次發牌間重複出現。

```
public void Deal(ref Player[] _players, int nCardsEachPerson = 2)
{
    Card[] cardsGivenToAPlayer = new Card[nCardsEachPerson];
    for (int i = 0; i < _players.GetLength(0); i++) {
        for (int j = 0; j < nCardsEachPerson; j++){
            cardsGivenToAPlayer[j] = this.AllCards[this.lastGivenCardIdx];
            this.lastGivenCardIdx++; // keeps track of which card in array
            this.AllCards has been given out
        }
        _players[i].ReceiveCards(cardsGivenToAPlayer);
    }
}
```

這個發牌的方法在牌發完的時候會產生index out of range exception，玩家人數或每個人拿到的排數量太多時會出問題。

自定義Player class

每個Player instance只有一個attribute，是`List<Card>`，代表該玩家的手牌。除此之外，Player class也定義了一些method，例如`ReceiveCard`、`ShowCard`等等，代表玩家可能做的事。還有一個static method `AllPlayersShowCards`，輸入一個玩家陣列，顯示所有玩家的手牌。

心得

C#確實比C++好寫很多。唯一比較想抱怨的，是它不太讓我們把物件存在stack上，而且所有物件都需要一個個初始化。像是我的`Player`陣列：

```
Player players = new Player[3];
```

這樣寫只有初始化陣列本身，而沒有初始化到陣列裡的player instance。要走訪這個陣列，初始化一個個player instance，甚至不能用foreach loop。這樣寫行不通

```
foreach(Player p in players){
    p = new Player();
    // p is a foreach loop variable, cannot be reassigned
```

```
// or initialized
}
```

必須用傳統的for loop，寫成這樣：

```
for(int i = 0; i < players.GetLength(0); i++){
    players[i] = new Player();
}
```

創建instance的程式碼比C++ stack-allocate物件複雜，但這恐怕是在C#或Java都無法避免的。

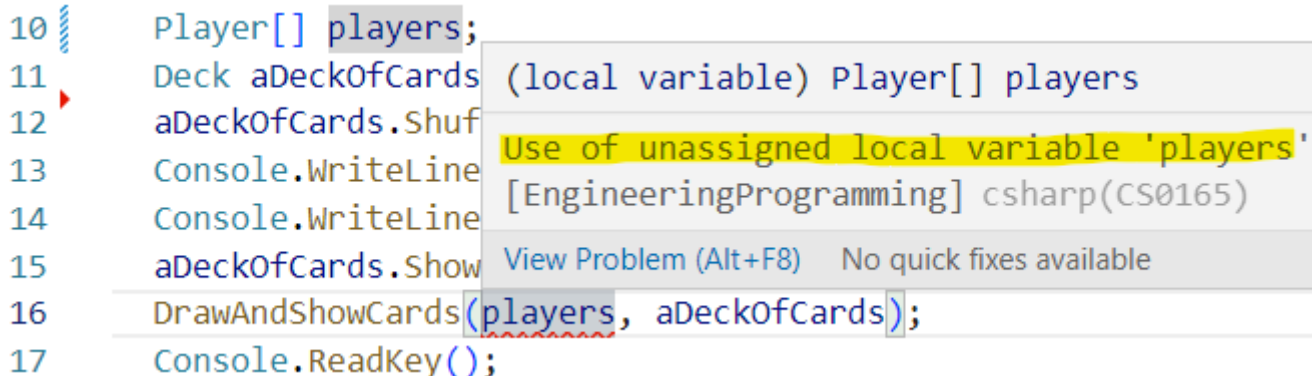
Q6

使用Q5的程式碼測試vscode intellisense跟debugging功能。使用dotnet sdk 7.0，建置vscode開發環境。

Compile time error

C#每個物件都需要用new關鍵字初始化。下圖是我創建了一個Player陣列，稱為player，卻沒有使用new初始化陣列本身。當我試圖把這個陣列拿來用，傳進別的method時，vscode intellisense在compile time就劃紅線顯示錯誤訊息，告訴我這個陣列尚未初始化。

雖然不太清楚為甚麼錯誤訊息是說*Use of unassigned local variable*而不是*uninitialized local variable*。



```
10 Player[] players;
11 Deck aDeckOfCards (local variable) Player[] players
12 aDeckOfCards.Shuf Use of unassigned local variable 'players'
13 Console.WriteLine [EngineeringProgramming] csharp(CS0165)
14 Console.WriteLine View Problem (Alt+F8) No quick fixes available
15 aDeckOfCards.Show
16 DrawAndShowCards(players, aDeckOfCards);
17 Console.ReadKey();
```

加上new關鍵字後，紅線就消失，可以編譯了。

Run time error

但是這不代表不會出現run time error。剛才的player陣列本身加上new關鍵字以後成功初始化了，但是裡面的元素，一個個Player instance沒有初始化，造成*NullReference Exception*

```

29         Console.WriteLine($"Deal #{i}");
30         foreach (Player p in _allPlayers){
31             p.ClearCards();

```

Exception has occurred: CLR/System.NullReferenceException ×

An unhandled exception of type 'System.NullReferenceException' occurred in EngineeringProgramming.dll: 'Object reference not set to an instance of an object.'

at Q5.Program.DrawAndShowCards(Player[] _allPlayers, Deck _aDeckOfCards, Int32 times) in

D:\NTUST_Not_Sync\EngineeringProgramming\code\HW6\Q5\main.cs:line 31

at Q5.Program.Main(String[] args) in

D:\NTUST_Not_Sync\EngineeringProgramming\code\HW6\Q5\main.cs:line 18

查看vscode debug工具列裡面的local variable watch視窗，可以看到陣列本身存在了，但是裡面的三個元素走到這一步還是null

WATCH

▼ **_allPlayers: {Q5.Play...**

- [0] [Player]: null
- [1] [Player]: null
- [2] [Player]: null

```

26         static void DrawAndShowCards(Player[] _allPlayers, D
27         {
28             for (int i = 0; i < times; i++){
29                 Console.WriteLine($"Deal #{i}");
30                 foreach (Player p in _allPlayers){
31                     p.ClearCards();

```

Exception has occurred: CLR/System.NullReferenceException ×

An unhandled exception of type 'System.NullReferenceException' occurred in EngineeringProgramming.dll: 'Object reference not set to an instance of an object.'

在別處用for loop初始化這個陣列以後，就解決這個run time error了。

Xml-style comments

書裡有提到C# xml-style comment的功能，試著幫Q5的程式碼加上一些註解。

```

52         /// <summary>
53         /// Prints all the cards each player has into console
54         /// </summary>
55         /// <param name="_allPlayers">Array of players in the game</param>
56         1 reference
57         public static void AllPlayersShowCards(Player[] _allPlayers)
58         {
59             int nPlayers = _allPlayers.GetLength(0);
60             for (int i = 0; i < nPlayers; i++){
61                 Console.Write("Player {0:d}: {1:S}", i, _allPlayers[i].ShowCards());
62             }
63             Console.WriteLine("");
64         }

```

同一個C# project使用到這個method的地方，只要把游標移到函式名稱上方，就會依summery, output, parameter自動顯示xml comment的內容。

```
    p.C void Player.AllPlayersShowCards(Player[] _allPlayers)
  }
  _aDeck0 Prints all the cards each player has into console
  Player.AllPlayersShowCards(_allPlayers);
}
```

但是有點疑惑的是，它只有顯示出<summery></summery>的內容，其他像<para name></para name>裡的，都沒有顯示出來。不知道我是哪裡做錯了，還是有什麼vscode套件的問題。

心得

vscode的intellisense非常人性化，可以自己用xml語法控制註解內容真是一大福音。加上精心設計task.json跟launch.json的內容，f5一按下去就自動編譯並開始偵錯程式，一切流程自動化太方便了。

更棒的是，vscode免費。