|  |  |
| --- | --- |
| using System;  usingSystem.Collections.Generic;  usingSystem.Linq;  usingSystem.Text;  usingSystem.Threading.Tasks;  usingSystem.Windows;  usingSystem.Windows.Controls;  usingSystem.Windows.Data;  usingSystem.Windows.Documents;  usingSystem.Windows.Input;  usingSystem.Windows.Media;  usingSystem.Windows.Media.Imaging;  usingSystem.Windows.Navigation;  usingSystem.Windows.Shapes;  namespace HouseСreator3D  {  ///<summary>  ///Логика взаимодействия для MainWindow.xaml  ///</summary>  Public partial class MainWindow : Window  {  Public MainWindow()  {  InitializeComponent();  }  Private void Radius\_TextChanged (object sender, TextChangedEventArgs e)  {  }  Private void Volume\_TextChanged (object sender, TextChangedEventArgs e)  {  }  ///<summary>  /// Метод при нажатие на кнопку выполняет вычисление  ///</summary>  ///<param name="sender"></param>  ///<param name="e"></param>  Private void Calculation\_Click (object sender, RoutedEventArgs e)  {  double R = Convert.ToDouble(Radius.Text);  double V;  V = 4 / 3 \* Math.PI \* Math.Pow(R, 3);  Volume.Text = V.ToString();  }  System.Text.RegularExpressions.Regex Numbers = new system.Text.RegularExpressions.Regex(@"[0-9]|[,]|[.]"); //разрешения на ввод определённых символов  ///<summary>  /// Проверка какие данные хочет ввести пользователь  ///</summary>  ///<param name="sender"></param>  ///<param name="e"></param>  Private void Radius\_PreviewTextInput (object sender, TextCompositionEventArgs e)  {  System.Text.RegularExpressions.Match match = Numbers.Match(e.Text);  if (!match.Success)  {  e.Handled = true;  }  }  }  } | Не все имена переменных указывают на их предназначение |