

Системные коллекции

№ урока: 2 Курс: C# Professional

Средства обучения: Компьютер с установленной Visual Studio

Обзор, цель и назначение урока

Надлежащая организация и хранение данных является первоочередной и наиболее важной задачей для каждого программиста. Для решения этой проблемы .NET Framework предлагает широкий спектр наборов, позволяющих хранить и эффективно обрабатывать данные. На данном уроке демонстрируется все разнообразие основных классов для группировки связанных объектов и последующей их обработки.

Изучив материал данного занятия, учащийся сможет:

- Управлять группами однотипных и разнотипных данных в .NET приложениях с использованием наборов и специализированных наборов.
- Повышать производительность и эффективность контроля типов в .NET приложениях с использованием обобщенных наборов.
- В зависимости от поставленной задачи и ее специфики, своевременно и правильно использовать специализированные наборы для оптимизации производительности.

Содержание урока

1. Использование `ArrayList` и сбор элементов данных. Предназначение и использование интерфейса `IComparer`.
2. Работа с последовательными списками (`Queue`, `Stack`).
3. Работа со словарями (`Hashtable`, `SortedList`, `ListDictionary`, `HybridDictionary`, `OrderedDictionary`).
4. Роль интерфейса `IEqualityComparer`.
5. Применение специализированных наборов.
6. Работа с двоичными значениями с помощью `BitArray` и `BitVector32`.
7. Использование методов `CreateMask` и `CreateSection`.
8. Хранение строк в наборах (`StringCollection`, `StringDictionary`, `NameValueCollection`).
9. Обобщенные наборы.

Резюме

- **Наборы** — классы, предназначенные для группировки связанных объектов, управления ими и обработки их в циклах, — являются одним из основных инструментов программиста.
- В .NET Framework в пространстве имен `System.Collections` реализовано большое количество специализированных наборов, которые значительно упрощают и ускоряют процесс разработки.
- `ArrayList` — простой, поддерживающий индексирование и изменение размера набор объектов. Является простым неупорядоченным контейнером для объектов любого типа. В наборах разрешается хранить значимые типы, но сначала их необходимо преобразовать к ссылочному типу, выполнив операцию упаковки (boxing). Метод `AddRange` позволяет добавлять диапазоны (или группу элементов) любых объектов, поддерживающих интерфейс `ICollection` (включая массивы, объекты `ArrayList` и большинство других наборов). Методы `Add` и `AddRange` добавляют элементы в конец набора. Поскольку наборы `ArrayList` являются динамическими, они поддерживают вставку объектов в заданном положении. Для этого `ArrayList` предоставляет методы `Insert` и `InsertRange`. Интерфейс `IEnumerable` унифицирует перебор элементов набора в цикле. .NET Framework также поддерживает общий интерфейс — образец API наборов. Этот интерфейс называется `ICollection` и происходит от интерфейса `IEnumerable`. Это означает, что любой набор, поддерживающий интерфейс `ICollection`, также поддерживает интерфейс `IEnumerable`. Интерфейс

ICollection содержит в себе 3 свойства (Count, IsSynchronized, SyncRoot) и один метод (CopyTo).

- .NET Framework поддерживает еще один интерфейс для доступа к элементам списка: **IList**. Этот интерфейс наследуется непосредственно от **ICollection**. Если класс поддерживает интерфейс **IList**, он также поддерживает интерфейсы **ICollection** и **IEnumerable**.
- Последовательные списки рекомендуется использовать в том случае, когда необходимо обрабатывать списки объектов последовательно, а не в произвольном порядке. Последовательные списки представлены двумя классами (**Queue** и **Stack**).
- **Queue** – набор объектов, организованный по принципу «первым вошел, первым вышел» (FIFO; first-in, first-out). В отличие от **ArrayList**, в котором обращение к элементу и удаление его из набора представлены различными операциями, **Queue** объединяет эти операции в комбинированном методе Dequeue. Эти операции исходно логически связаны в силу специфики класса **Queue**. Создав экземпляр класса, можно вызывать метод Enqueue для добавления элементов в очередь и метод Dequeue для удаления элементов из нее. Класс **Queue** позволяет добавлять в список дублирующиеся элементы и null-значения, поэтому стандартные методы Dequeue и Peek не помогут определить, пуста ли очередь **Queue**.
- **Stack** – набор объектов, организованный по принципу «последним вошел, первым вышел» (LIFO; last-in, first-out). Работу данного класса можно сравнить с колодой карт из которой карты можно убрать и положить обратно только сверху. Работа с классом **Stack** похожа на работу с классом **Queue**: создают экземпляр класса **Stack**, затем для добавления элементов в стек вызывают метод Push, а для удаления — метод Pop. Оба класса **Stack** и **Queue** поддерживают метод Peek для просмотра следующего элемента в наборе без его удаления.
- **Hashtable** – набор пар объектов «имя-значение», предоставляющих доступ к элементам как по имени, так и по индексу в наборе. Чтобы получить доступ к данным, уже добавленным в словарь, достаточно вызвать индексатор с требуемым ключом. Если из словаря требуется вывести значения, следует указать итератору, что он работает с объектами типа **DictionaryEntry**. Класс **Hashtable** требует уникальности хэш-кодов, а не связанных с ними значений. Если же попытаться сохранить разные значения с одним и тем же ключом, то второе значение заменит первое. Класс **Hashtable** чувствителен к регистру. Существенным недостатком данного класса является высокое потребление ресурсов, при использовании маленьких наборов (меньше десяти элементов) это снижает производительность.
- Интерфейс **IEqualityComparer** предоставляет возможность реализовать настраиваемое сравнение коллекций в отношении равенства. Это означает, что можно создать свое собственное определение равенства и указать, что это определение должно использоваться для типа коллекции, которая принимает интерфейс **IEqualityComparer**. В .NET Framework конструкторы типов коллекций **Hashtable**, **NameValueCollection** и **OrderedDictionary** принимают этот интерфейс. Данный интерфейс поддерживает только сравнения в отношении равенства. Настройка сравнения для сортировки или упорядочения реализуется с помощью интерфейса **IComparer**.
- **SortedList** – упорядоченный набор пар объектов «имя-значение». Чтобы упорядочить коллекцию, представленную **SortedList** вызов метода Sort не требуется. **SortedList** сам упорядочит элементы в момент добавления.
- **ListDictionary** – набор, подходящий для хранения небольших списков объектов. Он оптимален для небольших наборов (до 10-ти элементов), поскольку устроен как простой массив.
- **HybridDictionary** – набор, в котором элементы хранятся в **ListDictionary**, если их мало, либо в **Hashtable**, если их много. Используется в тех случаях, когда определить размер коллекции изначально невозможно.
- **BitArray** – компактный набор значений типа **Boolean**. Класс **BitArray** поддерживает нединамическое изменение размера. Размер набора необходимо указывать при создании экземпляра класса **BitArray**. После этого для изменения размера можно воспользоваться свойством Length. Элементы набора **BitArray** принимают одно из двух значений: **true** или **false**, поэтому сама концепция добавления или удаления элементов к такому набору неприменима.
- Структура **BitVector32** очень удобна для управления отдельными битами больших чисел. **BitVector32** хранит свои данные как 32-разрядное целое число. Все операции над

объектами [BitVector32](#) в действительности изменяют значение целого внутри структуры. Структура [BitVector32](#) позволяет последовательно создавать битовые маски, вызывая статический метод `CreateMask`. Эти маски можно использовать вместе с индексатором структуры [BitVector32](#) для установки или получения значения отдельного бита, соответствующего маске. Также коллекция [BitVector32](#) очень удобна для работы с отдельными битами и поддерживает упаковку битов. Упаковка часто позволяет сэкономить память, необходимую для хранения маленьких чисел.

- [StringCollection](#) – простой, поддерживающий изменение размера, набор строк. Код, добавляющий строки в набор, выглядит так же, как и в приведенном выше примере с использованием [ArrayList](#). Единственное отличие в том, что попытка добавления объекта с типом, отличным от строкового, влечет ошибку компиляции. К тому же теперь, получая строки из набора, вы работаете не с объектами, а именно со строками, что устраняет необходимость приведения типов.
- [StringDictionary](#) – набор пар строк «имя-значение», предоставляющих доступ к элементам как по имени, так и по индексу в наборе. Он работает как [Hashtable](#), но и ключ, и значение должны быть строками. Важно понимать, что по умолчанию ключи для объектов [StringDictionary](#) нечувствительны к регистру, поэтому ключи "Fourth" и "FOURTH" эквиваленты.
- [NameValueCollection](#) – набор пар строк «имя-значение», предоставляющих доступ к элементам как по имени, так и по индексу в наборе. В классе [NameValueCollection](#) допускается несколько значений, соответствующих одному ключу, к тому же, значения можно получать не только по ключу, но и по индексу. Таким образом, при работе с классом [NameValueCollection](#) можно хранить несколько значений с одним ключом. Метод `Add` позволяет делать это.
- Класс [CollectionUtil](#) поддерживает создание объектов [Hashtable](#) и [SortedList](#), нечувствительных к регистру. Для создания этих объектов достаточно вызвать метод `CreateCaseInsensitiveHashtable` или `CreateCaseInsensitiveSortedList`.
- **Обобщения** — это типы, которые принимают имена других типов в качестве параметров и используют их. Вместо того, чтобы создавать строго типизированные наборы для каждого типа, достаточно создать набор, которые можно настроить на работу с любым типом.
- Класс-обобщение [LinkedList](#) имеет одну особенность — реализацию перечислителя [ILinkedListEnumerator](#), что позволяет перечислять значения списка без использования объектов [LinkedListNode](#).

Закрепление материала

- Что представляет собой коллекция [ArrayList](#)?
- В каких случаях лучше использовать [Hashtable](#), [ListDictionary](#), [HybridDictionary](#), [OrderedDictionary](#)?
- Благодаря какому интерфейсу в коллекциях можно реализовать настраиваемое сравнение в отношении равенства? Для каких коллекций данный интерфейс можно применить?
- Как получить все значения, соответствующие отдельному ключу в наборе [NameValueCollection](#)?
- Перечислите основные отличия между [NameValueCollection](#) и [StringDictionary](#)?
- Сравните [ArrayList](#) и [StringCollection](#) опишите основные преимущества [StringCollection](#).
- Перечислите основные коллекции, которые не чувствительны к регистру. Как можно исправить данную проблему?
- В чем основное преимущество обобщенных коллекций? Какие обобщенные коллекции вам известны?

Дополнительное задание

Используя класс [SortedList](#), создайте небольшую коллекцию и выведите на экран значения пар «ключ- значение» сначала в алфавитном порядке, а затем в обратном.

Самостоятельная деятельность учащегося

Задание 1

Выучите основные конструкции и понятия, рассмотренные на уроке.

Задание 2

Создайте коллекцию, в которую можно добавлять покупателей и категорию приобретенной ими продукции. Из коллекции можно получать категории товаров, которые купил покупатель или по категории определить покупателей.

Задание 3

Несколькими способами создайте коллекцию, в которой можно хранить только целочисленные и вещественные значения, по типу «счет предприятия – доступная сумма» соответственно.

Задание 4

Создайте коллекцию типа `OrderedDictionary` и реализуйте в ней возможность сравнения значений.

Задание 5

Зайдите на сайт MSDN.

Используя поисковые механизмы MSDN, найдите самостоятельно описание темы по каждому примеру, который был рассмотрен на уроке, так, как это представлено ниже, в разделе «Рекомендуемые ресурсы», описания данного урока. Сохраните ссылки и дайте им короткое описание.

Рекомендуемые ресурсы

MSDN: Пространство имен System.Collections

<http://msdn.microsoft.com/ru-ru/library/k166wx47.aspx>

MSDN: Введение в универсальные шаблоны. (Руководство по программированию на C#)

[http://msdn.microsoft.com/ru-ru/library/0x6a29h6\(v=VS.100\)](http://msdn.microsoft.com/ru-ru/library/0x6a29h6(v=VS.100))

MSDN: Коллекции и структуры данных

<http://msdn.microsoft.com/ru-ru/library/7y3x785f.aspx>

MSDN: Когда следует использовать универсальные коллекции

<http://msdn.microsoft.com/ru-ru/library/ms172181.aspx>

MSDN: Пространство имен System.Collections.Generic

<http://msdn.microsoft.com/ru-ru/library/system.collections.generic.aspx>