

Apprenez à programmer en C# sur .NET

Par Narvarth



www.openclassrooms.com

*Licence Creative Commons 4.0
Dernière mise à jour le 5/10/2012*

Sommaire

Sommaire	2
Lire aussi	2
Apprenez à programmer en C# sur .NET	4
Partie 1 : Les fondamentaux	5
Introduction	6
Préface	6
À qui s'adresse ce tutoriel ?	6
Esprit du tutoriel	6
Durée d'apprentissage	6
Composition du cours	6
Le code	7
Allez plus loin !	7
Comment sont créés les programmes ?	8
Un programme : qu'est-ce que c'est ?	8
Comment créer des programmes "simplement" ?	8
Le langage C# et le framework .NET	11
Aperçu historique	12
Exemple de programme : Paint .NET	13
À quoi ressemble le C# ?	13
Installer un IDE pour programmer	16
Lequel choisir ?	16
Installation de Microsoft Visual C# 2010 Express Edition	16
Tour d'horizon de Visual C# Express 2010	23
Allure générale	23
Fonctionnement	24
Bonus	24
Premiers pas sur console	27
Création de la solution	27
Lancement depuis l'invite de commandes (console)	30
Les variables	33
Qu'est-ce que c'est ?	33
Donner un nom à ses variables	33
Types de variables de base	33
Illustration avec sizeof et typeof	34
Conventions d'écriture pour le typage des données écrites "en dur" dans le code	35
Utiliser des variables	35
Déclaration	35
Valeur par défaut	35
Attribuer une valeur	36
Type valeur ou référence ?	36
Type valeur	36
Type référence	36
Les énumérations	37
Les opérateurs	39
Les opérateurs mathématiques	39
Simplifications d'écriture	40
Priorités des opérateurs	41
Les opérateurs logiques	41
Autres opérateurs	42
L'opérateur d'affectation	42
Les opérateurs de comparaison	42
L'opérateur ternaire "?"	43
Les conditions et les boucles conditionnelles	43
if et sa famille	44
switch : un if spécial	45
while	46
for	47
Les méthodes	49
Créer une méthode	49
Appeler une méthode	50
Passage par valeur	50
Passage par référence	52
La surcharge	54
Les classes (1/2)	55
Créer une classe	56
Créer un objet	59
Utiliser un objet	61
Accéder aux membres d'un objet	61
Les propriétés	61
La comparaison d'objets	63
Des méthodes importantes	64
Les classes (2/2)	65
Le modificateur "static"	66
Application console : étude du code	67

Les espaces de noms	68
La classe Program	68
Les tableaux	68
Tableaux simples	69
Tableaux à deux dimensions	69
Tableaux de tableaux	70
Effectuer des conversions	72
Conversions implicites	73
Conversions explicites (casts)	74
Les casts	74
Classes et méthodes de conversion	75
Les Classes Convert et TypeConverter	75
Méthodes	75
Manipuler les chaînes de caractères	76
La concaténation	77
L'opérateur +	77
La méthode Concat	77
Les chaînes de formatage	77
La classe StringBuilder	79
Nouveautés sur la console et les opérateurs	80
Envoyer des arguments à un programme qui démarre	81
Interagir avec la console	81
Évaluations paresseuses des opérateurs && et 	82
TP : Plus ou moins	84
Le jeu	85
But	85
Informations indispensables	85
Correction	85
Partie 2 : Notions importantes	88
Les WinForms (ou Windows Forms)	88
Création de la solution	88
Program.cs	88
Boîte à outils et contrôles	92
Propriétés	93
La classe MessageBox	94
Les événements	96
Les gestionnaires d'événements	97
But	97
Fonctionnement	97
Exemples d'événements	98
Les paramètres passés	99
Envoyer	99
Arguments d'événement	101
Travailler avec le temps	102
Les structures DateTime et TimeSpan	103
DateTime	103
TimeSpan	104
Les contrôles MonthCalendar et DateTimePicker	105
MonthCalendar	105
DateTimePicker	105
Les classes Timer	105
Gérer les exceptions	108
Lancer et interceppter des exceptions	109
Créer ses propres exceptions	110
Quelques exceptions courantes	110
Les interfaces	112
Créer une interface	112
Utiliser une interface existante	112
Utiliser plusieurs interfaces	113
Lire et écrire dans un fichier	116
Structure d'un fichier	116
Lire et écrire via des boîtes de dialogue	117
Lire	117
Écrire	122
Les collections	124
Aperçu des génériques	124
Méthodes génériques	124
Classes génériques	124
Les listes	125
Comparaison avec les tableaux	125
Utiliser une liste	126
Les dictionnaires	126
Utiliser un dictionnaire	126
Les piles	128
Fonctionnement	128
En pratique	128
foreach ... in	129
Présentation	129
Exemples	129



Apprenez à programmer en C# sur .NET

Image loaded
 1 030 586
 Par Narvarth
 194 758
 distinct IPs
 Mise à jour : 05/10/2012
 Difficulté : Facile Durée d'étude : 2 mois
 (CC) BY-NC-ND
 1 visites depuis 7 jours, classé 25/807

Vous avez entendu parler du langage C, du C++, et voilà qu'on vous présente maintenant le C# !

Encore un langage me direz-vous ? Oui, mais pas n'importe lequel !

Il existe des centaines de langages de programmation, comme [le C](#), [le C++](#), [Python](#), [Java...](#) Chacun a ses avantages et défauts. Le C# (aussi écrit C Sharp et prononcé "cé sharp" voire "ci sharp" à l'anglaise) n'est peut-être *qu'un langage de plus* à vos yeux, mais il est en fait très important dans le monde de la programmation !

Alors, qu'est-ce qui caractérise le C# ?

- **Récent** : il a été créé par Microsoft au début des années 2000, ce qui en fait un langage assez jeune (comparé au C, au C++ et à Java).
- **Idéal sous Windows & Windows Phone 7** : c'est le langage recommandé pour développer sous Windows aujourd'hui, mais on s'en sert aussi pour créer des applications Windows Phone 7, pour Silverlight, ASP...
- **Libre** : le langage est ouvert, et on peut s'en servir pour développer des applications sous Linux notamment. Le fait qu'il soit issu de Microsoft ne l'empêche pas d'avoir son lot d'*aficionados* dans le monde du libre.
- **Inspiré de Java** : même s'il a ses spécificités, il ressemble globalement plus au Java qu'au C ou au C++ contrairement à ce que son nom pourrait laisser penser.
- **Associé au framework .NET** : un langage seul comme le C# ne permet pas de faire grand chose. On l'associe en général à une boîte à outils que l'on appelle le framework .NET (aussi écrit Dot NET et prononcé "dotte nette") qui offre toutes les possibilités que l'on peut imaginer : accès réseau, création de fenêtres, appel à une base de données...
- **Apprécié en entreprise** : si Java reste un des langages les plus utilisés en entreprise, C# se présente comme un sérieux challenger. C'est aujourd'hui une compétence recherchée en entreprise.

J'ai écrit ce tutoriel spécialement pour les débutants qui veulent découvrir le C#, comme le veut la tradition du Site du Zéro. 😊

Peut-être qu'il y en a parmi vous qui connaissent déjà le C, le C++ ou Java. Cela pourra vous aider à apprendre plus rapidement, mais ce n'est absolument pas grave si vous n'avez jamais fait de programmation avant.

Bonne lecture, amusez-vous bien ! 😊



Paint .NET



Windows Phone 7



Visual Studio

Paint .NET (programme C#), Windows Phone 7 et le code sous Visual Studio

Partie 1 : Les fondamentaux

Alors, par quoi on commence ? Par les bases pardi !

Dans cette première partie, nous allons découvrir à quoi ressemble le langage C# et ce qu'est .NET. Nous apprendrons à manipuler Visual Studio, l'outil de travail du développeur C#. Enfin et surtout, nous allons créer nos premiers programmes console en manipulant nos premières instructions en C#.

Cette partie ne sera pas la plus graphique et la plus interactive, mais il faut bien commencer quelque part ! Prenez le soin de bien apprendre toutes les notions théoriques, elles vous seront indispensables pour la suite.

Nous aurons l'occasion de pratiquer avec deux petits TP pour vérifier que vous avez bien suivi les premiers chapitres.

Vous êtes prêts ? Moi aussi, ça tombe bien ! Allez c'est parti, on y va ! 

Introduction

Dans ce tout premier chapitre, nous allons découvrir ce qu'est le C#, son histoire et son rapport avec le framework .NET. D'ailleurs, vous ne savez pas ce qu'est un framework ? Ce n'est pas grave, je vous rappelle que c'est un cours pour débutants, tout cela sera expliqué ! 

Avant d'aller plus loin, une petite préface vous présentera l'esprit du tutoriel et vous donnera quelques conseils pour le suivre dans les meilleures conditions.

Préface

À qui s'adresse ce tutoriel ?

Aux débutants ! Pas besoin d'avoir fait de la programmation avant pour suivre ce tutoriel ! Je vais donc faire de mon mieux pour détailler au maximum mes explications, c'est promis. 

Mon but est réellement de rendre ce tutoriel accessible pour les débutants.

Bien sûr, il y en a peut-être parmi vous qui ont déjà fait du C, du C++, du Java... Évidemment, si vous avez déjà programmé, ce sera plus facile pour vous (surtout pour la première partie qui présente les bases du langage). Attention néanmoins de ne pas vouloir aller trop vite : le C# ressemble à d'autres langages mais il a quand même ses spécificités !

Esprit du tutoriel

Nous allons découvrir ensemble de nombreuses choses en apprenant à programmer en C#. Il y aura bien entendu des TP pour vous faire pratiquer, afin que vous puissiez vous rendre compte de ce que vous êtes capables de faire après avoir lu plusieurs chapitres plus théoriques.

Néanmoins, je veux que vous soyez actifs ! Ne vous contentez pas de lire passivement mes explications, même lorsque les chapitres sont plutôt théoriques ! Testez les codes et les manipulations au fur et à mesure. Essayez les petites idées que vous avez pour améliorer ou adapter légèrement le code. Sortez un peu des sentiers battus du tutoriel : cela vous fera pratiquer et vous permettra de découvrir rapidement si vous avez compris ou non le chapitre.

Pas d'inquiétude, si jamais vous bloquez sur quoi que ce soit qui n'est pas expliqué dans ce cours, la communauté qui sillonne les forums saura vous apporter son aide précieuse. Au passage, je tiens à vous rappeler que la section "Commentaires" est exclusivement destinée aux commentaires et n'a pas pour vocation de regrouper les questions concernant ce tutoriel ; les forums sont là pour ça.

Durée d'apprentissage

Il faut compter plusieurs semaines, voire plusieurs mois, pour atteindre un niveau solide, vous permettant de commencer à faire des choses sérieuses plutôt que de "bricoler". D'ailleurs merci de m'informer du temps que vous a pris la lecture de ce cours pour que je puisse indiquer aux autres lecteurs une durée moyenne de lecture. 

Composition du cours

Un lecteur attentif aura remarqué que le titre est "Apprenez à programmer en C# sur .NET" (qui se prononce "Apprenez à

programmer en C# ou le .NET").

Alors, allez-vous apprendre le C# ou le .NET ? En fait, vous allez voir que l'un ne va pas sans l'autre :

- **C#** : c'est le langage, la "langue" dans laquelle vous allez parler. Vous allez par exemple pouvoir dire "*Ouvre une fenêtre en haut à gauche de l'écran*".
- **.NET** : ce sont les outils dont vous avez besoin pour travailler. C'est bien beau de parler, avec le langage, mais sans le marteau et le tournevis pour mettre en place la fenêtre, vous ne ferez pas grand chose.
.NET est un ensemble de composants informatiques, que l'on appelle **framework**, qui vous permet d'avoir accès à la création et manipulation de fenêtres, à l'écriture de fichiers, aux fonctionnalités réseau de la machine, à la manipulation de fichiers XML, etc.

Le tutoriel est loin d'être fini, vous ne voyez donc pas toutes les parties. Voici ce que j'envisage, pour l'instant, de traiter :

- Les fondamentaux
- Notions importantes
- Créer des applications riches en design avec WPF
- Notions avancées
- Communiquer grâce au réseau

Le début de ce cours sera plutôt théorique. Pour savoir coder, il faut commencer par apprendre les bases du langage, c'est un passage obligé. 😊

Petit à petit j'introduirai la pratique pour illustrer certains points importants ; cela vous permettra de mieux comprendre des fonctionnements et surtout de bien mémoriser le cours.

Le code

Parce que c'est la norme chez la quasi-totalité des développeurs professionnels, le code source que nous allons voir sera écrit **en anglais**. On prend l'habitude d'écrire en anglais car le code peut ensuite facilement être relu par des personnes d'autres nationalités, anglophones ou non.

Imaginez qu'un espagnol souhaite corriger le code d'un allemand, et que le tout est relu par un français... Si chacun écrit dans sa langue natale, cela donne quelque chose de vraiment horrible (ça sent le vécu 🍑).

Rassurez-vous ! Ce n'est pas parce que, dans le code source, la "fenêtre" sera appelée "window" que ce cours sera plus difficile ! Toutes mes explications seront en français, et les commentaires dans le code pour vous guider seront en général en français.

J'ai fait le choix d'écrire le code source en anglais pour vous habituer à travailler avec du code anglais, car c'est ce que font les programmeurs dignes de ce nom (pas que chez les professionnels d'ailleurs). Pas besoin d'être un génie en anglais pour lire et écrire du code dans cette langue. 😊



Si vous avez vraiment du mal à parler anglais, utilisez un dictionnaire ou des traductions en ligne. Vous y trouverez forcément votre bonheur et ce n'est pas grave si vous ne faites pas des traductions parfaites, l'important c'est de pouvoir être compris par des gens qui ne parlent pas le français.

On dit qu'il vaut mieux programmer en mauvais anglais qu'en bon français, et c'est un conseil très sérieux !

En outre, je vous conseille de prendre les mêmes habitudes d'écriture que moi, aussi bien pour la mise en forme que pour la façon de nommer les choses. Pourquoi ? Parce que coder c'est bien, mais coder proprement, c'est **mieux**. En fait, il s'agit de conventions de codage respectées par "ceux qui savent programmer". Respecter ces conventions montre déjà que vous n'êtes pas le premier venu qui écrit n'importe quoi. Après assimilation de ce tutoriel, vous serez un vrai développeur qui a des habitudes de développeur. Il vous sera ainsi plus facile de communiquer avec d'autres personnes.

Allez plus loin !

N'hésitez pas à regarder d'autres tutoriels portant sur le sujet. Il est toujours bon de diversifier ses sources pour avoir différentes approches du sujet.

De manière générale, je vous recommande de ne pas hésiter à tester les codes que je présenterai au fur et à mesure. Surtout, si vous avez des idées pour les améliorer un peu, faites-le ! Ça ne marchera pas à tous les coups, mais cela vous fera beaucoup plus

progresser que vous ne le pensez ! Ne comptez donc pas uniquement sur les TP pour pratiquer, ce serait vraiment dommage.

Sachez aussi que je suis ouvert à toutes remarques, critiques, questions, ~~insultes~~... portant sur ce tutoriel. N'hésitez donc pas à poster des commentaires, surtout si votre message peut être utile pour d'autres personnes. Par contre, veuillez ne pas m'envoyer de MP, sauf en cas de force majeure, parce que je n'aurai pas le temps de vous répondre individuellement (la rédaction de ce tutoriel en elle-même nécessite déjà beaucoup de temps), et que s'il s'agit d'une demande d'aide, les forums sont là pour ça et on vous y répondra plus rapidement que moi.

Comment sont créés les programmes ?

Un programme : qu'est-ce que c'est ?

Comme vous le savez, votre ordinateur exécute des programmes pour effectuer des tâches. Vous utilisez des programmes tous les jours :

- votre navigateur web ;
- votre traitement de texte ;
- votre lecteur de musique ;
- vos jeux vidéo.

Ce sont tous des programmes !

Votre ordinateur ne peut exécuter ces programmes que s'ils sont écrits dans le seul langage qu'il comprend, le **binnaire** :



L'ordinateur lit les programmes en langage binaire.

Le processeur de votre ordinateur lit et comprend ce code, qui lui indique ce qu'il doit faire.



Mais... on ne va pas écrire des programmes en binaire quand même ?! C'est trop compliqué !

Bien sûr que non. Personne n'écrit sérieusement des programmes directement en binaire. C'est, comme vous le dites, trop compliqué. Voilà pourquoi on écrit les programmes dans des langages plus simples et plus "humains".

Il est en fait possible de "coder directement en binaire". Ça s'appelle l'**assembleur**. Les instructions sont très basiques, pour que le processeur les comprenne directement. Néanmoins, dans ce langage, il faut beaucoup de temps et d'efforts pour faire quelque chose d'aussi simple qu'une calculatrice.

Code : Autre

```
mov    %eax    , %edx
mov    $4      , %eax
mov    $1      , %ebx
mov    $BUFF   , %ecx
int    $0x80
```



Les instructions assembleur que vous voyez ci-dessus correspondent directement à du binaire comme 00101111 01000101.

Comment créer des programmes "simplement" ?

Il existe des centaines de langages de programmation dont le but est de simplifier l'écriture de ce code binaire/assembleur. En effet, les langages que l'on utilise traditionnellement pour programmer, comme le C et le C++, nous permettent de créer des programmes bien plus facilement qu'en assembleur (binaire).

Je vais vous expliquer rapidement le principe de fonctionnement des langages "traditionnels" comme le C et le C++, puis je vous présenterai le fonctionnement du C#. Comme le C# est plus récent, on a pu améliorer son fonctionnement par rapport au C et au C++ comme nous allons le voir.

Langages traditionnels : la compilation

Avec des langages traditionnels comme le C et le C++, on écrit des instructions simplifiées, lisibles par un humain comme :

Code : C

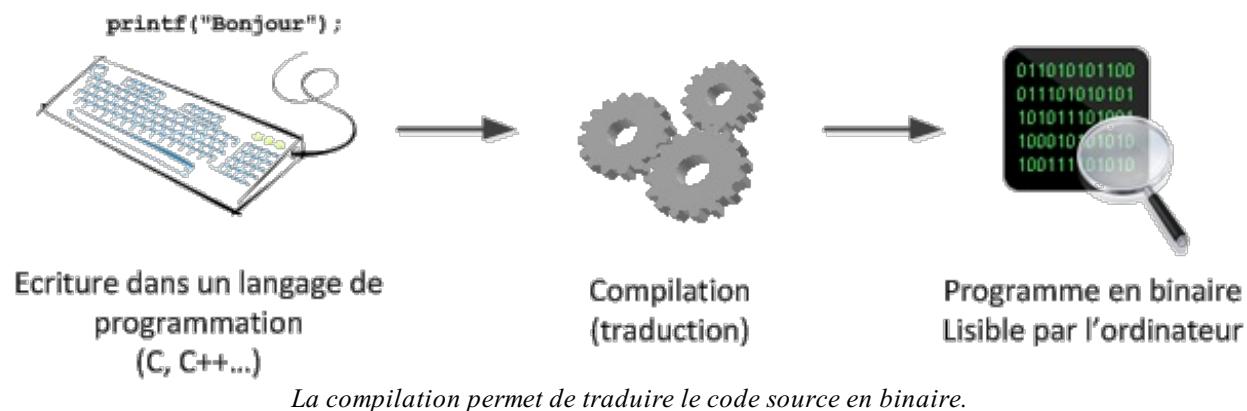
```
printf("Bonjour");
```

Ce n'est pas vraiment du français, mais c'est quand même beaucoup plus simple que le binaire ou l'assembleur vous avouerez !

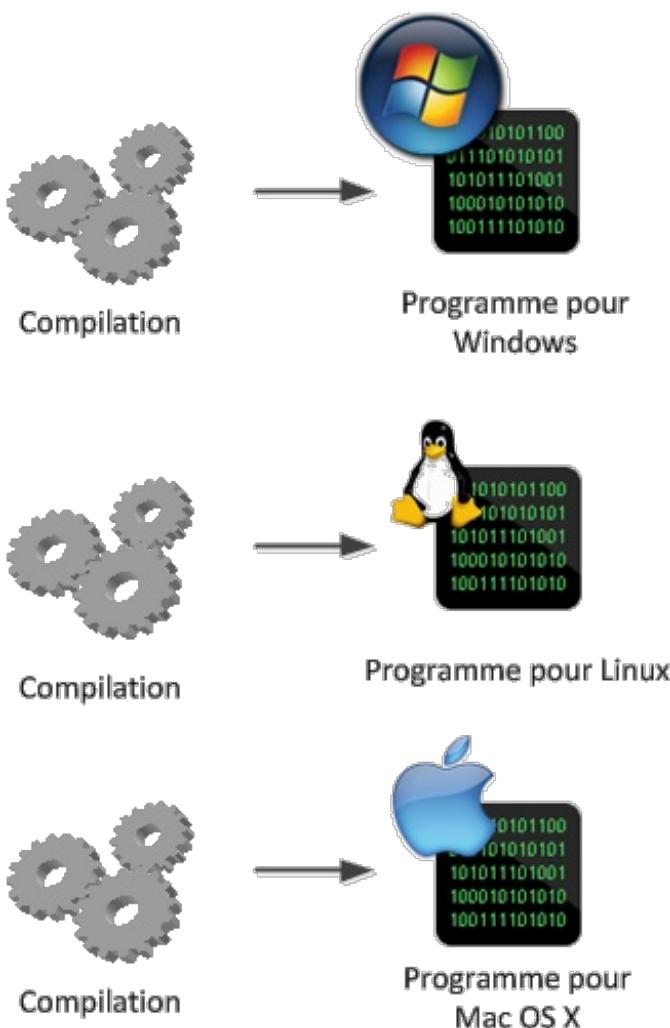


Bien entendu, l'ordinateur ne comprend pas ces instructions. Lui, il veut du binaire, du vrai. 🤖

Pour obtenir du binaire à partir d'un code écrit en C ou C++, on doit effectuer ce qu'on appelle une **compilation**. C'est un programme qui traduit le code source en binaire exécutable :



Cette méthode est efficace et a fait ses preuves. De nombreuses personnes développent toujours en C et C++ aujourd'hui. Néanmoins, ces langages ont aussi un certain nombre défauts dus à leur ancienneté. Par exemple, un programme compilé (binaire) ne fonctionne que sur la plateforme sur laquelle il a été compilé. Cela veut dire que si vous compilez sous Windows, vous obtenez un programme qui fonctionne sous Windows uniquement (et sur un type de processeur particulier). Impossible de le faire tourner sous Mac OS X ou Linux simplement, à moins de le recompiler sous ces systèmes d'exploitation (et d'effectuer au passage quelques modifications).



Il faut compiler pour chaque environnement (système d'exploitation) différent.

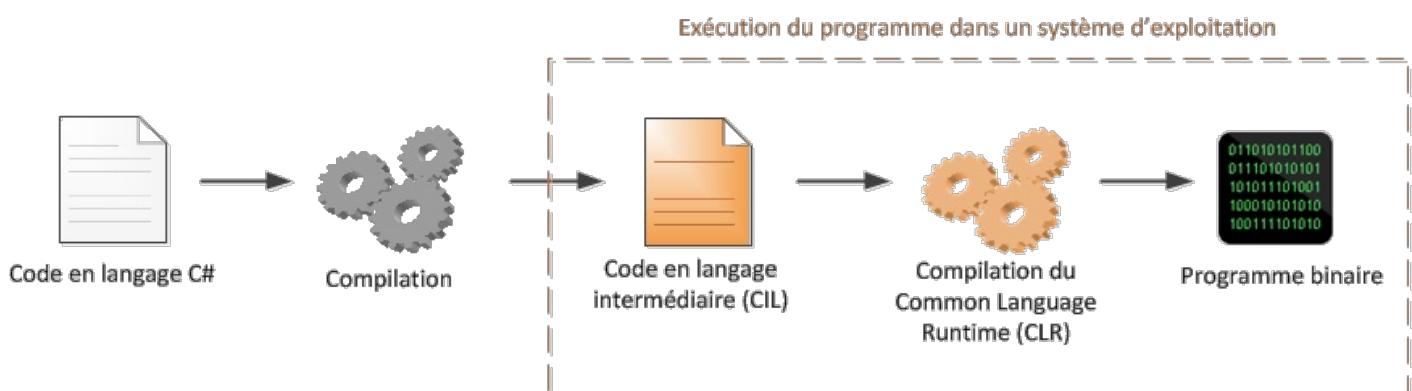
Les programmes binaires ont ce défaut : ils ne fonctionnent que pour un seul type de machine. Pour les développeurs qui écrivent le code, c'est assez fastidieux à gérer.

Langages récents : le code managé

Les langages récents, comme le C# et le Java, résolvent ce problème de compatibilité tout en ajoutant de nombreuses fonctionnalités appréciables au langage, ce qui permet de réaliser des programmes beaucoup plus efficacement. 😊

La compilation en C# ne donne pas un programme binaire, contrairement au C et au C++. Le code C# est en fait transformé dans un langage intermédiaire (appelé CIL, autrefois MSIL) que l'on peut ensuite distribuer à tout le monde. Ce code, bien sûr, n'est pas exécutable lui-même, car l'ordinateur ne comprend que le binaire.

Regardez bien ce schéma pour comprendre comment cela fonctionne :



Traitement du code pour en faire un programme exécutable.

Le code en langage intermédiaire (CIL) correspond au programme que vous allez distribuer. Sous Windows, il prend l'apparence d'un .exe comme les programmes habituels, mais il ne contient en revanche pas de binaire.

Lorsqu'on exécute le programme CIL, celui-ci est lu par un autre programme (une machine à analyser les programmes, appelée CLR) qui le compile cette fois en vrai programme binaire. Cette fois, le programme peut s'exécuter, ouf ! 😊



Ça complique bien les choses quand même ! Est-ce bien utile ?

Cela offre beaucoup de souplesse au programmeur. Le code en langage intermédiaire (CIL) peut être distribué à tout le monde. Il suffit d'avoir installé la machine CLR sur son ordinateur, qui peut alors lire les programmes en C# et les compiler "à la volée" en binaire. Avantage : le programme est toujours adapté à l'ordinateur sur lequel il tourne.



La CLR vérifie aussi la sécurité du code ; ainsi en C du code mal pensé (par exemple une mauvaise utilisation des pointeurs) peut entraîner des problèmes pour votre PC, ce que vous risquez beaucoup moins avec le C#. De plus, la CLR dispose du JIT debugger qui permet de lancer Visual Studio (le logiciel qui va nous servir à faire des programmes) si une erreur survient dans un programme .NET pour voir ce qui a causé cette erreur.

Cette complexité ralentit légèrement la vitesse d'exécution des programmes (par rapport au C ou au C++), mais la différence est aujourd'hui vraiment négligeable par rapport aux gains que cela apporte. On parle de **code managé**.

Le langage C# et le framework .NET



Qu'est-ce que le langage C# ? Qui l'a créé ? Quel est le rapport avec .NET ? Et puis, qu'est-ce que c'est .NET ?

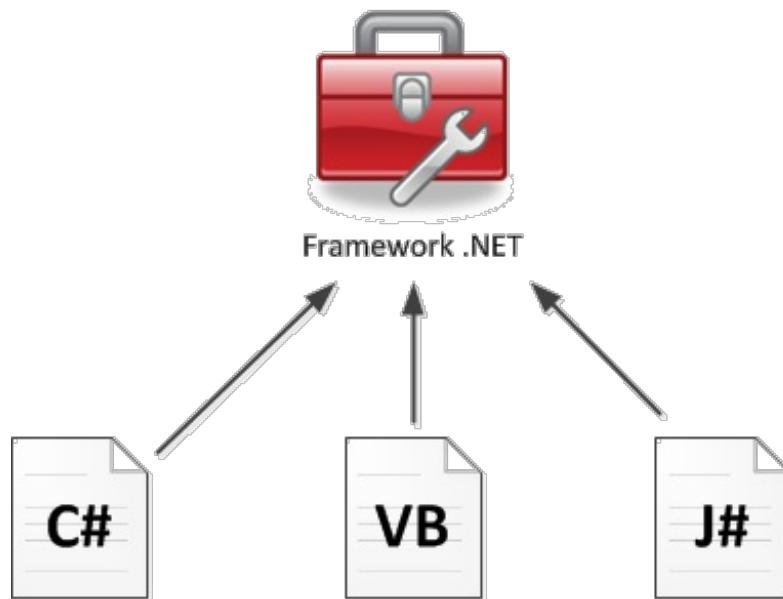
Autant de questions auxquelles nous allons répondre maintenant. 😊

Le C# ressemble beaucoup au Java dont il est inspiré, bien que les deux langages présentent des différences notables. Il reprend aussi certaines notions du C/C++ mais s'en démarque sensiblement.

Seul, il ne sert pas à grand chose. En effet, le langage a besoin d'une boîte à outils pour exécuter facilement des actions courantes, comme ouvrir un fichier, communiquer sur le réseau, ouvrir une fenêtre, réduire une fenêtre, accéder à une base de données, etc.

Cette boîte à outils, que l'on utilise quasi-systématiquement en C#, c'est le **framework .NET**. C'est un peu comme un énorme couteau suisse qui offre toutes les possibilités dont vous pouvez rêver. 😊

Ce framework .NET n'est pas forcément lié au langage C#. Il est aussi possible de l'utiliser dans d'autres langages comme Visual Basic (plus simple, pour les programmeurs occasionnels), J# (plus proche de Java pour les habitués de Java) ou encore F# (langage fonctionnel).



Quelques langages permettant d'utiliser le framework .NET.

On dit que .NET n'est pas une technologie mais un ensemble de technologies (c'est vous dire si c'est énorme en termes de possibilités !). Je me doute bien que "ensemble de technologies" ne vous dit pas concrètement ce qu'est .NET alors voici ces technologies ci-contre (cf. image 010.010.20100).

Tous ces mots techniques ne doivent pas vous effrayer, c'est normal de ne rien y comprendre pour le moment. 😊

En revanche, il est intéressant de comprendre que .NET est divisé en plusieurs blocs (on parle de **bibliothèques**) qui offrent chacun des services différents.

Vous voyez en particulier les **WinForms** qui sont les fenêtres graphiques d'un programme, **ADO.NET** qui permet d'utiliser des bases de données, et **WPF** qui est une franche amélioration des WinForms (notamment sur le plan du design).

Aperçu historique



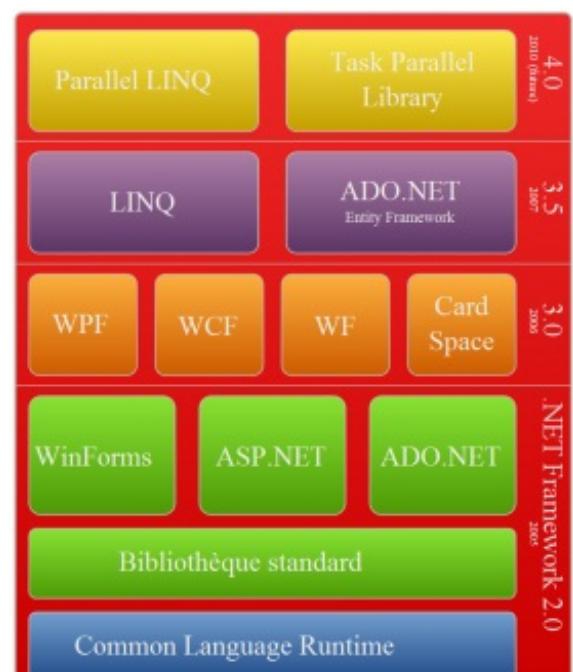
Anders Hejlsberg.

Image 010.010.20000

C'est Microsoft qui est à l'origine du projet .NET et de son langage C#. En 2001, [Anders Hejlsberg](#) (le créateur du langage Delphi), employé chez Microsoft, crée le **framework .NET** (prononcé comme "*dotte nette*") et son langage phare : le **C#** (écrit **C Sharp** et prononcé comme "*cé charpe*"). Les deux sont complémentaires, comme nous allons le voir plus loin.

En 2002, la première version du .NET voit le jour et l'environnement de développement de Microsoft, Visual Studio, passe à la version 7.0 pour intégrer le .NET. S'ensuivent plusieurs versions importantes du framework .NET : 2.0, 3.0, 3.5, 4.0.

Actuellement, la dernière version du framework .NET est la 4.0, parue en **avril 2010**. Pour accompagner cette sortie, l'environnement de développement (le logiciel qui permet de programmer) a lui aussi évolué. Pour travailler en C#, .NET on utilise désormais Visual Studio 2010 (version 10.0). Les anciennes versions fonctionnent toujours mais il est recommandé de se mettre à jour.



Pile de composants de .NET Framework

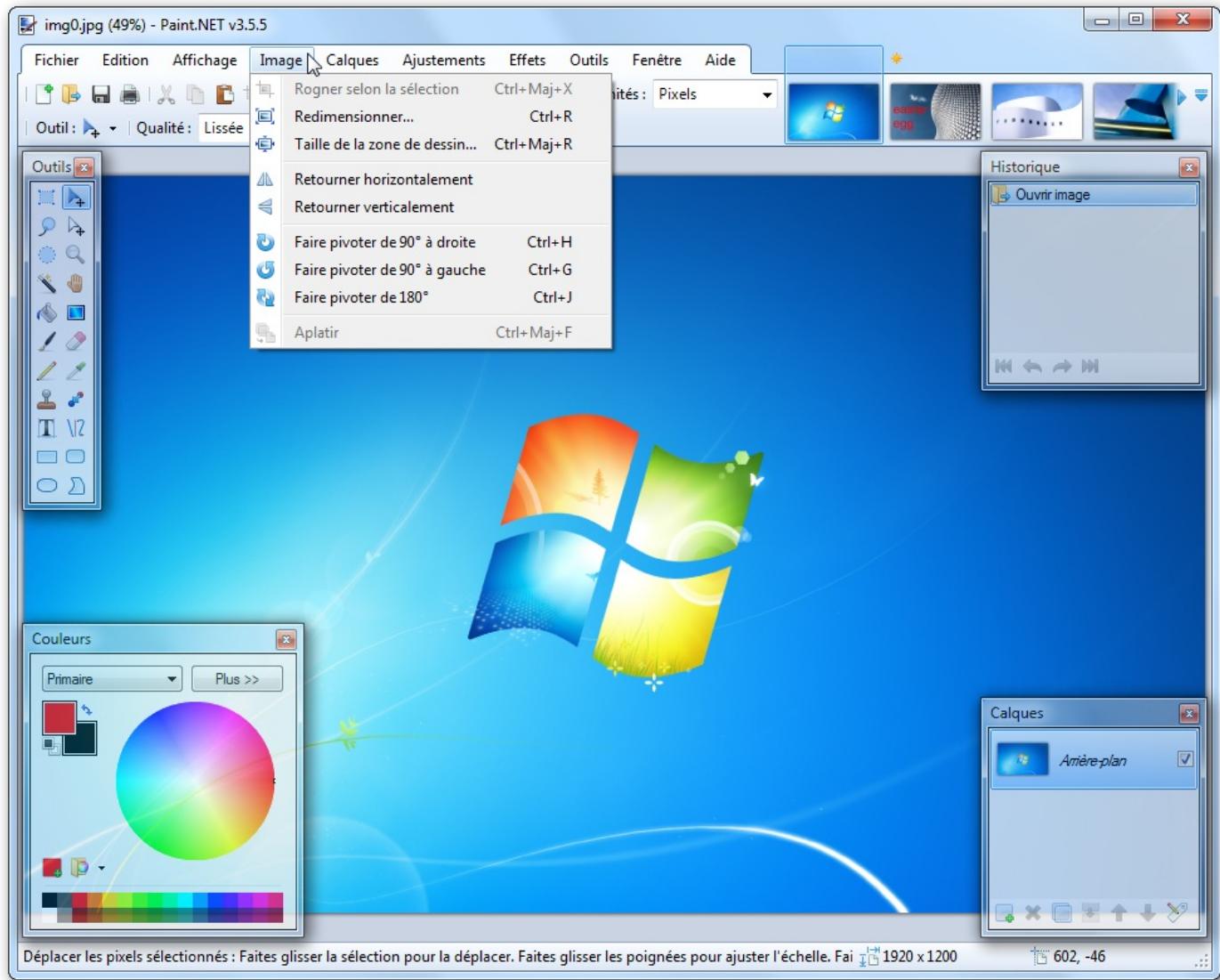
Les différentes couches du framework .NET.

Image 010.010.20100

Petite anecdote : savez-vous pourquoi le langage s'appelle le "C#" ? Au départ, il y avait le C. Ensuite, le C++ est sorti ; c'est un jeu de mots car ++ permet d'incrémenter une variable dans beaucoup de langages : un clin d'œil de programmeurs pour indiquer que le C++ est la version améliorée du C. Enfin, le C# est aussi un clin d'œil, car en musique # signifie la note au-dessus ; donc C# est censé être un cran au-dessus du C et du C++. 😊

Exemple de programme : Paint .NET

Paint .NET est un éditeur d'images gratuit entièrement écrit à l'aide du framework .NET, dont voici un screenshot :



Paint .NET, éditeur d'images gratuit entièrement écrit à l'aide du framework .NET.

Image 010.010.20200

Vous pouvez d'ailleurs le télécharger sur le site de Paint .NET

À quoi ressemble le C# ?

Voici un code minimal qui affiche "Hello World!" :

Code : C#

```
using System;
```

```
class Program
{
    public static void Main()
    {
        Console.WriteLine("Hello World!");
    }
}
```

Nous aurons l'occasion de comprendre ce que tout cela veut dire plus loin. 😊

Voici un code un peu plus long et complet qui gère (en partie) l'affichage d'une fenêtre, pour vous faire une idée. Je ne vous donne ce bout de code qu'à titre illustratif là encore :

Code : C#

```
#region File Description
//-----
-----
// MainForm.cs
//
// Microsoft XNA Community Game Platform
// Copyright (C) Microsoft Corporation. All rights reserved.
//-----
-----
#endregion

#region Using Statements
using System;
using System.IO;
using System.Reflection;
using System.Windows.Forms;
using Microsoft.Xna.Framework.Content;
using Microsoft.Xna.Framework.Graphics;
#endregion

namespace WinFormsContentLoading
{
    /// <summary>
    /// Custom form provides the main user interface for the
    program.
    /// In this sample we used the designer to fill the entire form
    with a
    /// ModelViewerControl, except for the menu bar which provides
    the
    /// "File / Open..." option.
    /// </summary>
    public partial class MainForm : Form
    {
        ContentBuilder contentBuilder;
        ContentManager contentManager;

        /// <summary>
        /// Constructs the main form.
        /// </summary>
        public MainForm()
        {
            InitializeComponent();

            contentBuilder = new ContentBuilder();

            contentManager = new
ContentManager(modelViewerControl.Services,
contentBuilder.OutputDirectory);
        }
    }
}
```

```
        /// Automatically bring up the "Load Model" dialog when
        // we are first shown.
        thisShown += OpenMenuClicked;
    }

    /// <summary>
    /// Event handler for the Exit menu option.
    /// </summary>
void ExitMenuClicked(object sender, EventArgs e)
{
    Close();
}

    /// <summary>
    /// Event handler for the Open menu option.
    /// </summary>
void OpenMenuClicked(object sender, EventArgs e)
{
    OpenFileDialog fileDialog = new OpenFileDialog();

    // Default to the directory which contains our content
    files.
    string assemblyLocation =
Assembly.GetExecutingAssembly().Location;
    string relativePath = Path.Combine(assemblyLocation,
"../../../../Content");
    string contentPath = Path.GetFullPath(relativePath);

    fileDialog.InitialDirectory = contentPath;

    fileDialog.Title = "Load Model";

    fileDialog.Filter = "Model Files (*.fbx;*.x)|*.fbx;*.x|"
+
                    "FBX Files (*.fbx)|*.fbx|" +
                    "X Files (*.x)|*.x|" +
                    "All Files (*.*)|*.*";

    if (fileDialog.ShowDialog() == DialogResult.OK)
    {
        LoadModel(fileDialog.FileName);
    }
}

    /// <summary>
    /// Loads a new 3D model file into the ModelViewerControl.
    /// </summary>
void LoadModel(string fileName)
{
    Cursor = Cursors.WaitCursor;

    // Unload any existing model.
modelViewerControl.Model = null;
contentManager.Unload();

    // Tell the ContentBuilder what to build.
contentBuilder.Clear();
contentBuilder.Add(fileName, "Model", null,
"ModelProcessor");

    // Build this new model data.
string buildError = contentBuilder.Build();

    if (string.IsNullOrEmpty(buildError))
    {
        // If the build succeeded, use the ContentManager
        to
    }
}
```

```
// load the temporary .xnb file that we just  
created.  
modelViewerControl.Model =  
contentManager.Load<Model>("Model");  
}  
else  
{  
    // If the build failed, display an error message.  
    MessageBox.Show(buildError, "Error");  
}  
  
Cursor = Cursors.Arrow;  
}  
}  
}
```

Installer un IDE pour programmer

Un IDE ("Environnement de Développement Intégré", en français) est un éditeur de texte qui propose toute une panoplie d'outils pour développer des logiciels. S'il est en théorie possible de programmer avec n'importe quel éditeur de texte, les IDE nous simplifient beaucoup la vie en colorant le code et en offrant des outils pour automatiser certaines tâches répétitives. Malheureusement, ils n'écrivent pas encore le code à notre place ! 😊

Lequel choisir ?



Logo de Visual Studio 2010 Express.

Image 010.010.30000

Nous allons utiliser l'IDE associé au .NET, à savoir **Visual Studio**. Il ne fonctionne que sous Windows. Nous n'avons pas nécessairement besoin de la version complète, qui de surcroît est payante. Nous utiliserons la version gratuite qui est largement suffisante pour nous : **Visual Studio Express**.

Il existe une implémentation libre du .NET qui regroupe une grande partie de ses technologies : [Mono](#). Il permet de faire tourner les programmes .NET sous Linux. Mono dispose même d'un IDE libre, [MonoDevelop](#), qui permet de coder en C# sous Windows, Mac OS et Linux.

Dans ce cours, nous utiliserons uniquement Visual Studio car la majorité des gens disposent de Windows et qu'à la base c'est l'IDE fait pour le .NET (il offre donc la possibilité de travailler avec toutes les technologies de cette plate-forme).



Logo de Mono.

Image 010.010.30100



Logo de SharpDevelop.

Image 010.010.30101

Une autre alternative à Visual Studio est **SharpDevelop**, un IDE Open Source conçu pour développer du .NET. Par contre, il n'est disponible que pour Windows, au regret des utilisateurs de Mac OS X et de Linux.

i

Nous allons travailler avec la version anglaise de Visual Studio pour différentes raisons. La première est que j'ai moi-même la version anglaise, il vous sera donc plus facile de suivre ce que je fais si vous voyez la même chose que moi à l'écran ! Ensuite, sachez que si vous avez des problèmes, étant donné que c'est un logiciel américain, vous trouverez plus de réponses à vos questions dans les aides en anglais. Enfin, certaines traductions françaises ne sont pas très propices lorsqu'il s'agit de termes techniques.

Installation de Microsoft Visual C# 2010 Express Edition

Vous pouvez télécharger Visual Studio sur le site de Microsoft :

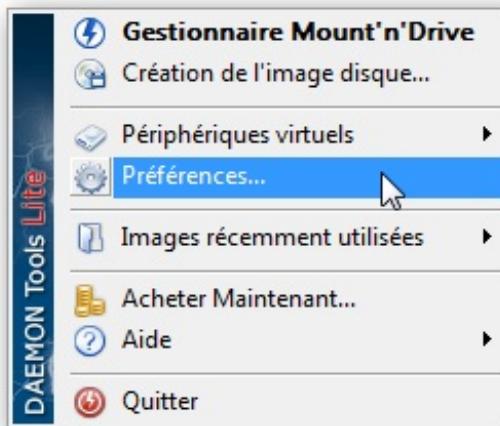
Télécharger l'ISO de Visual Studio Express 2010

Si le lien n'est pas valide, allez sur [cette page](#), cliquez sur "All - Offline Install ISO image file", en veillant à bien sélectionner "English" pour la langue.

Cet ISO contient Microsoft Visual C# 2010 Express. Vous aurez besoin d'un émulateur pour accéder au contenu de l'iso.

DAEMON Tools Lite fait l'affaire ; si vous n'avez pas d'émulateur, installez-le et lancez-le.

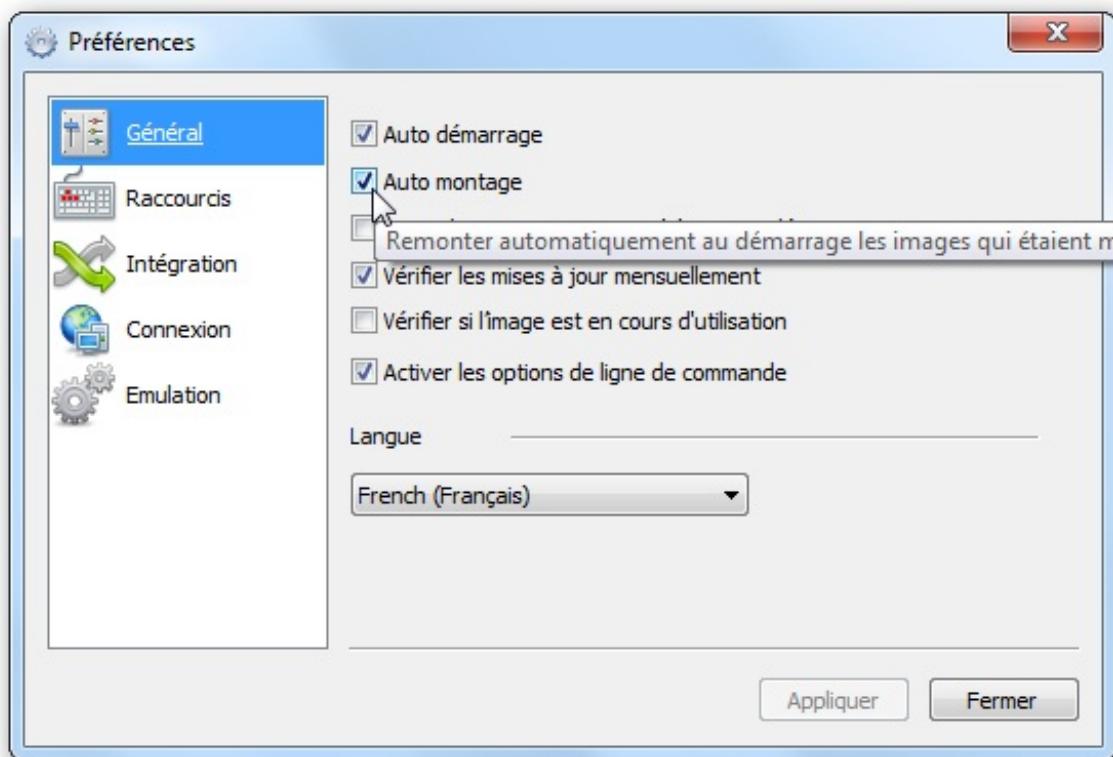
Avant toute chose, faites un **clic-droit** sur l'icône de DAEMON Tools Lite dans la barre des tâches et **cliquez sur "Préférences"**:



Options de DAEMON Tools Lite dans la barre des tâches.

Image 010.010.30200

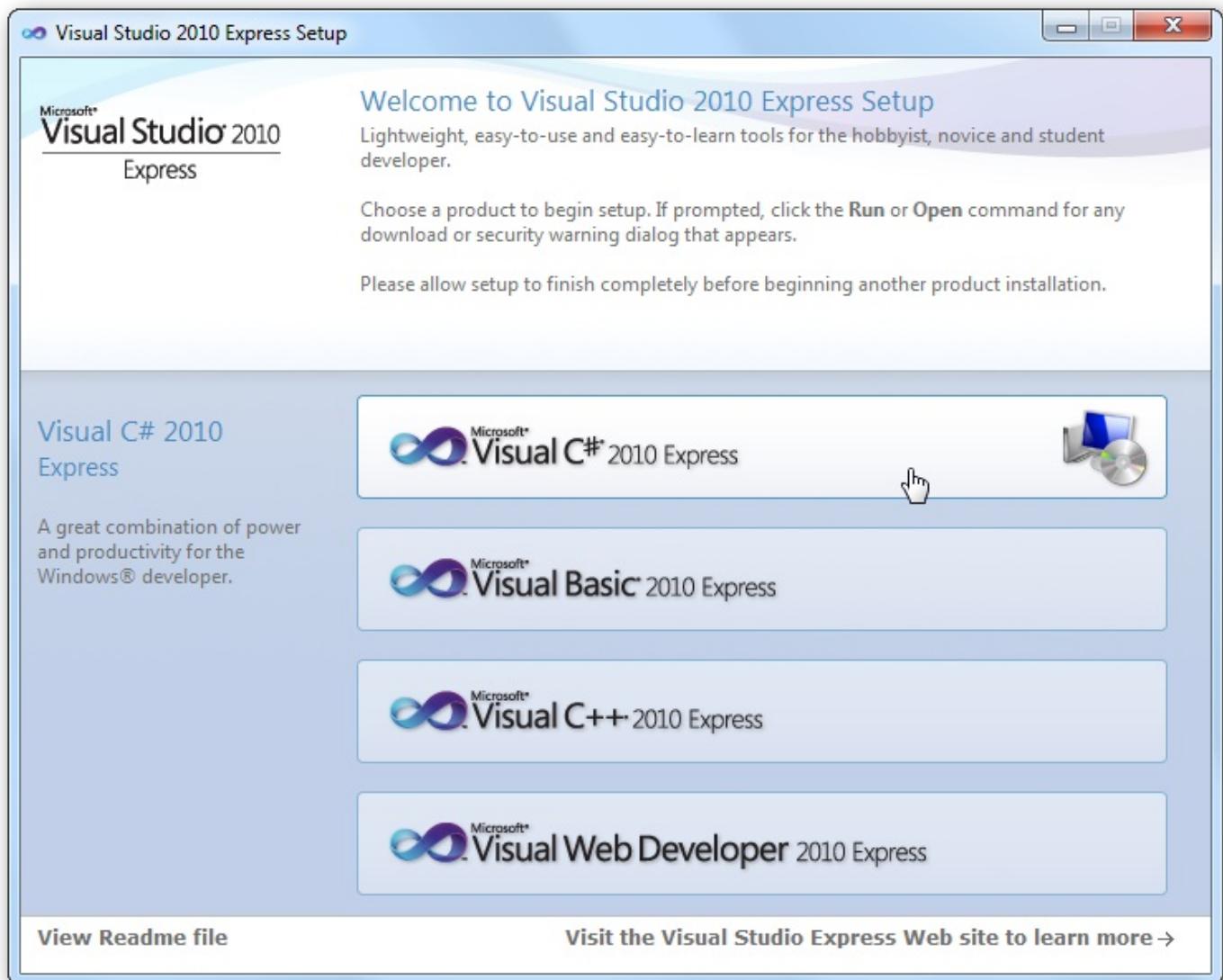
Cochez la case "**Auto montage**" (cf. image 010.010.30300) ; cela permet de remonter automatiquement les images montées avant l'arrêt de votre ordinateur. Étant donné que l'installation de Visual Studio requiert un redémarrage, sans cette option une erreur se produira au redémarrage : l'installeur ne pourra plus accéder au disque virtuel.



Préférences de DAEMON Tools Lite.

Image 010.010.30300

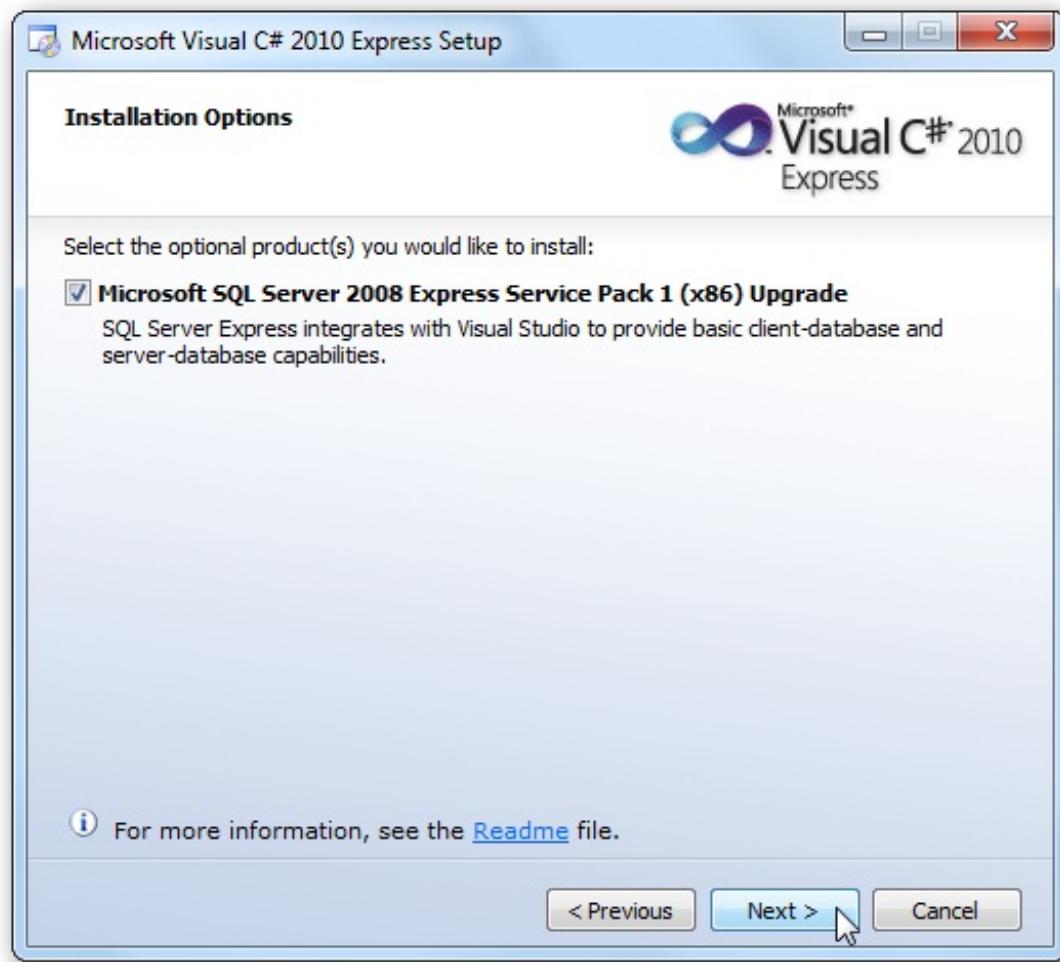
Montez une image avec l'ISO, ouvrez l'Explorateur Windows et lancez l'installateur du disque virtuel de Visual Studio. Sélectionnez **Visual C#** :



*Cliquez sur **Visual C# 2010 Express** dans l'installateur.*

Image 010.010.30400

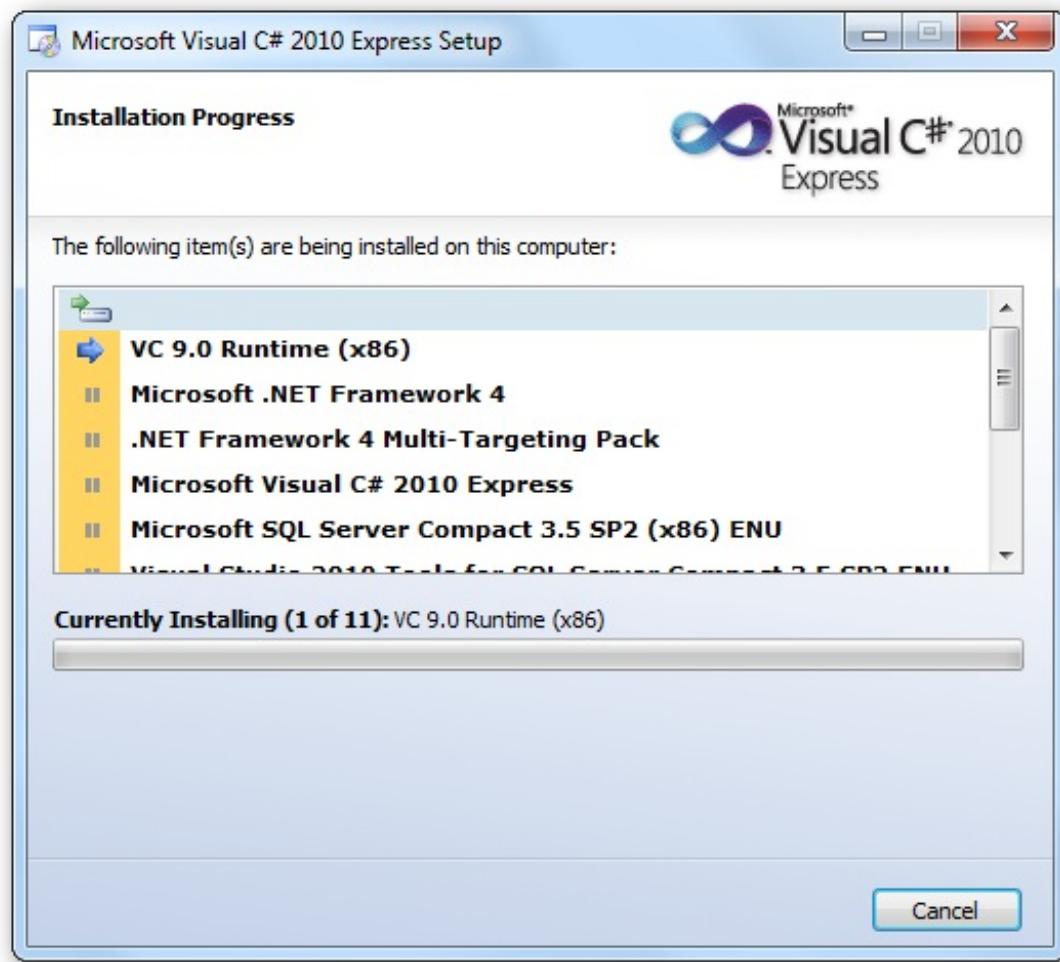
Avancez dans l'installation jusqu'à voir l'image 010.010.30500. Cochez la case pour **SQL Server 2008**. Il se peut que vous ayez aussi une case pour **Silverlight** ; si c'est le cas laissez-la cochée aussi (case absente sur l'image car sur mon PC Silverlight est déjà installé).



Installeur de Visual Studio 2010 Express.

Image 010.010.30500

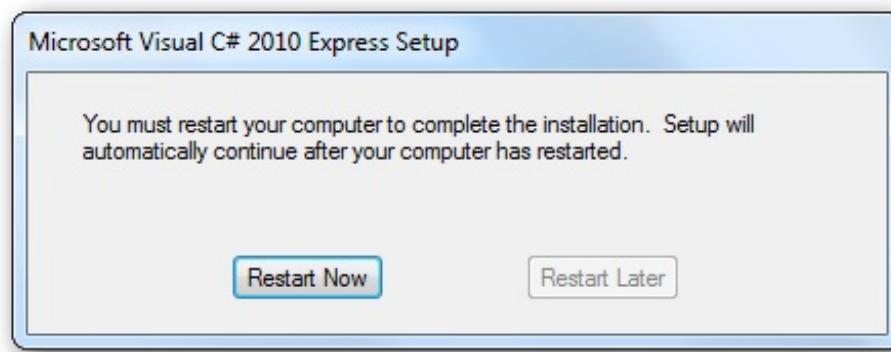
Lorsque l'installation commence, vous devriez avoir :



Progression de l'installation.

Image 010.010.30600

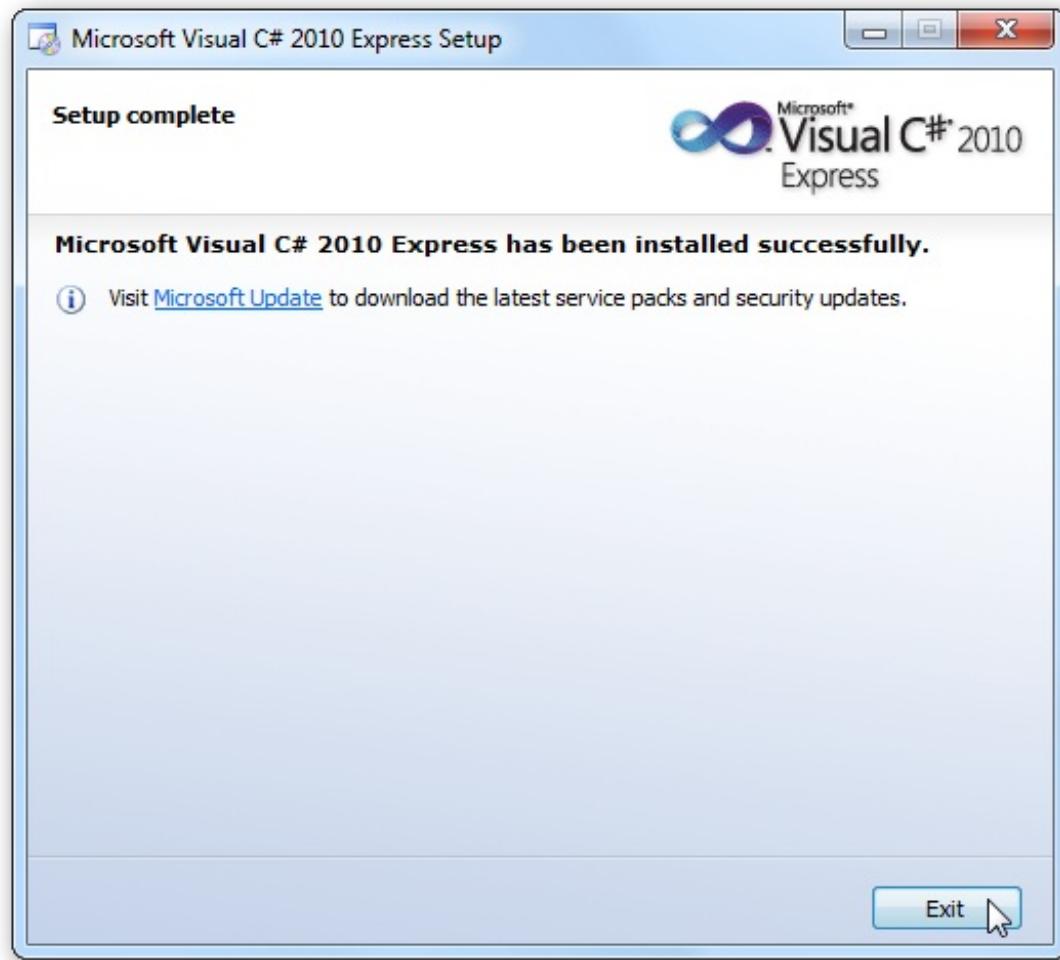
Au bout d'un certain temps (pour ne pas dire un temps certain), l'installeur va vous demander de redémarrer votre PC :



Redémarrage requis pour continuer l'installation.

Image 010.010.30700

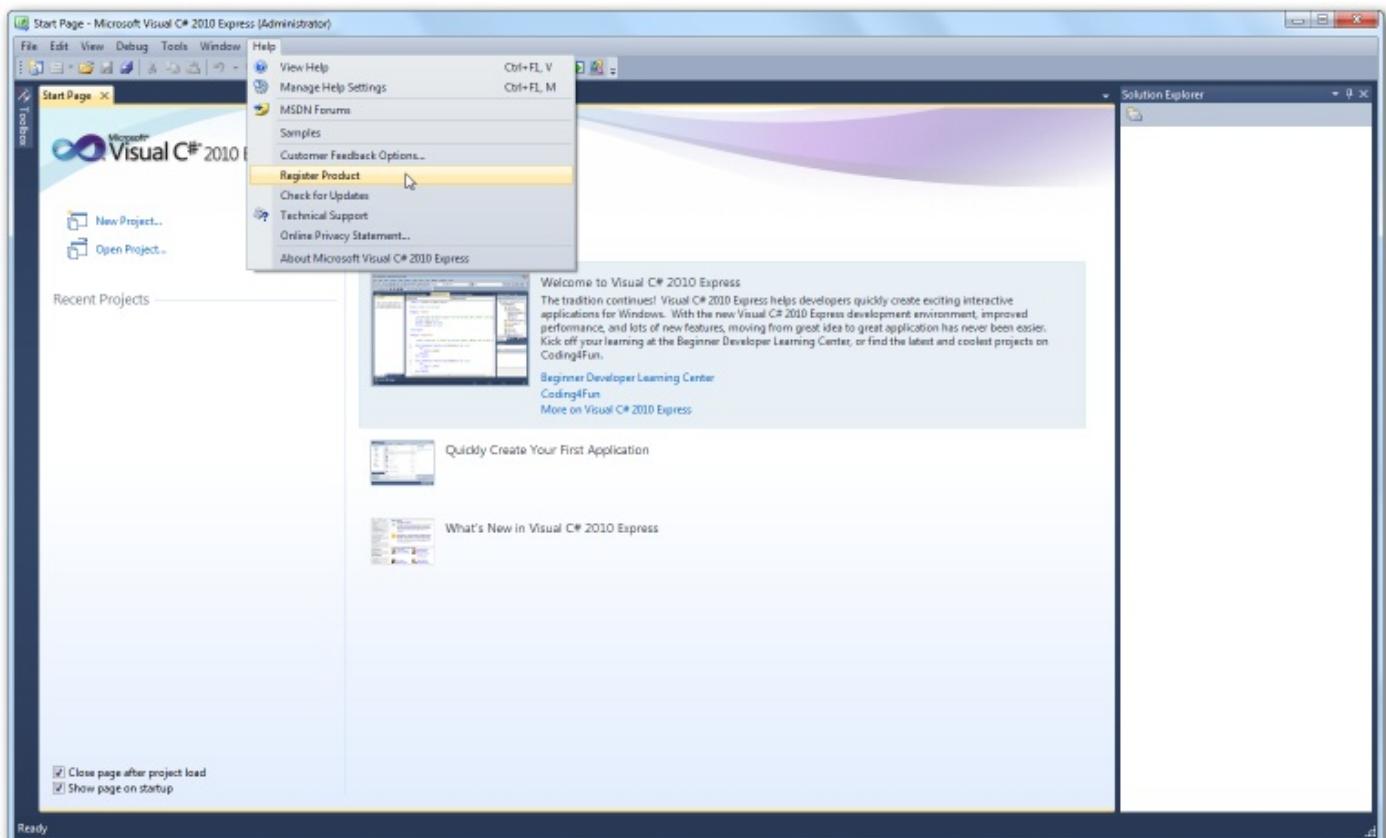
Une fois l'installation terminée, vous devez voir :



Installation achevée avec succès.

Image 010.010.30800

Cliquez sur "Help" > "Register Product" :



Enregistrement du produit.

Image 010.010.30900

Cliquez sur "Obtain a register key online" pour enregistrer votre produit :



Obtention d'une clef d'activation.

Image 010.010.31000

Cela va ouvrir une page web. Il faut que vous vous connectiez avec une **Windows Live ID** (adresse e-mail chez un service Microsoft ; ex: toto@live.fr ou toto@msn.com ou encore toto@hotmail.fr devraient faire l'affaire). Vous devez à présent vous farcir tout le formulaire d'enregistrement. Vous y êtes malheureusement obligés si vous voulez pouvoir utiliser Visual C# Express autant que vous voudrez.

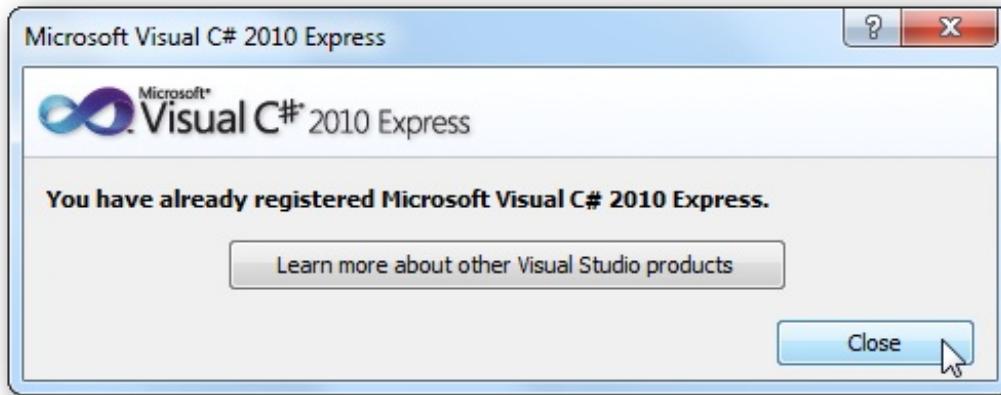


Entrez une adresse e-mail valide car un e-mail vous sera envoyé pour continuer.



Vous allez recevoir votre clé d'enregistrement par e-mail. Dans certains e-mails, on vous donne aussi une clé pour essayer Visual Studio Pro, mais nous n'en avons pas besoin.

Dans Visual Studio, cliquez à nouveau sur "Help" > "Register Product". Vous voyez la même fenêtre que tout à l'heure. Entrez votre clé et cliquez sur "Register Now". Si tout s'est passé correctement, vous voyez ça :



Enregistrement déjà réalisé.

Image 010.010.31100

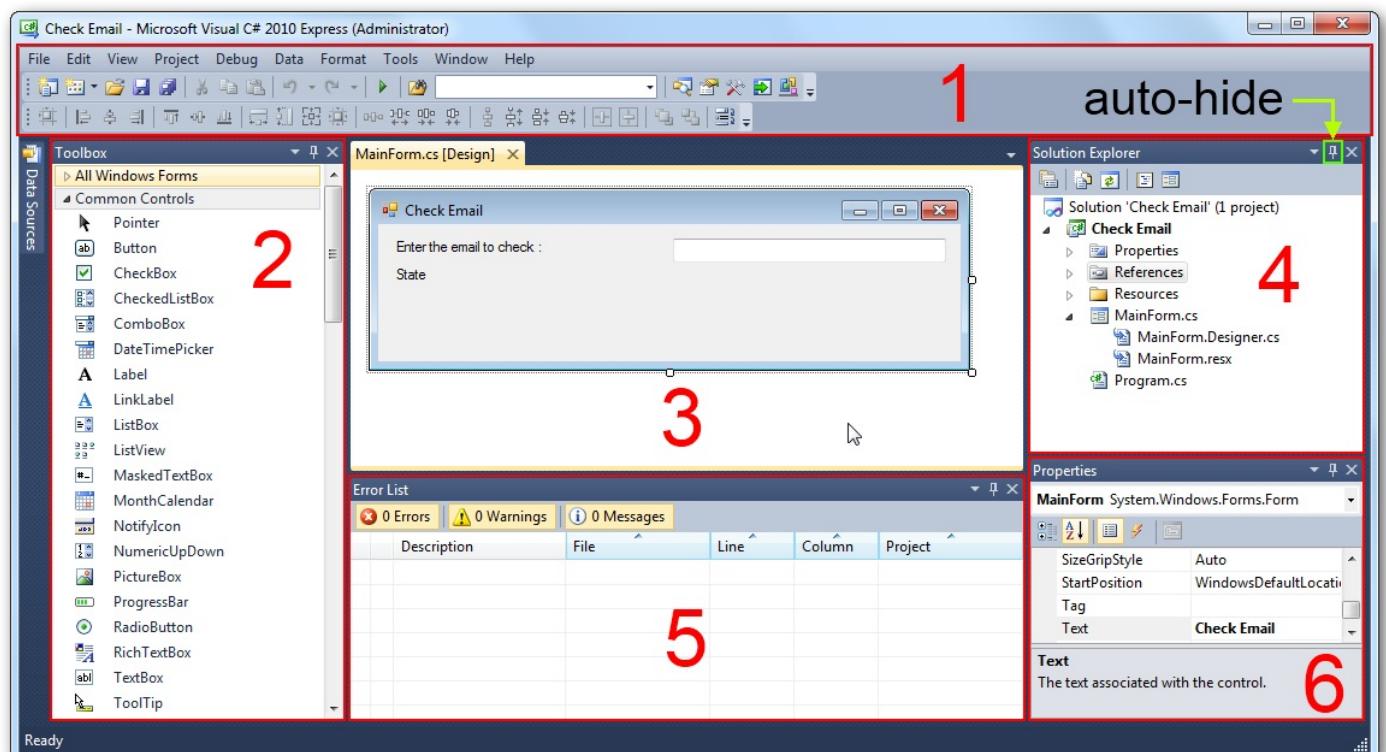
Et voilà, l'installation est finie. Maintenant, faisons un petit tour d'horizon de votre nouvel IDE.

Tour d'horizon de Visual C# Express 2010

Allure générale

Ce n'est pas très compliqué d'apprendre à se servir de Visual Studio alors je vais vous dire les grandes lignes. 😊

Vous devez avoir quelque chose qui ressemble à ça :



Les principaux éléments de Visual Studio.

Image 010.010.40000

- **1** : Rien de spécial, c'est une barre de menus.
- **2** : La **boîte à outils** est utile si vous voulez faire des applications avec des fenêtres. Elle contient des **contrôles** ; ce sont des objets que vous allez manipuler.
Vous pouvez **glisser-déposer** des contrôles pour les ajouter à vos fenêtres.
- **3** : La vue "**Design**" vous permet de voir le rendu graphique de votre application.
- **4** : L'**explorateur de la solution** permet de voir l'arborescence de votre solution (la solution est l'ensemble des éléments qui servent à fabriquer l'application). Vous pouvez voir les différents projets, dossiers et fichiers qu'elle contient.
- **5** : En mode normal vous voyez la liste d'erreurs, d'avertissements, et d'autres messages.
- **6** : La fenêtre des propriétés affiche les caractéristiques de l'objet qui est sélectionné (toutes ne sont pas modifiables).



Il se peut que vous n'ayez pas tout à fait la même chose que moi. Comme vous pouvez le voir, certaines fenêtres bénéficient d'un bouton "**auto hide**", qui permet de les cacher automatiquement sur le côté. Lorsqu'une fenêtre est cachée, seul son nom est visible sur le côté où elle est normalement. Quand vous passez la souris sur le nom, la fenêtre apparaît. Si vous enlevez la souris de la fenêtre, cette dernière se cache à nouveau. Ici, j'ai tout dévoilé pour que vous voyez à quoi ça ressemble.

Fonctionnement

Le code d'un programme est placé dans des **fichiers**. Ces fichiers sont rangés dans des **projets** qui eux-mêmes font partie d'une **solution**. La solution est le plus grand "conteneur".

Bonus

Une autre raison pour laquelle j'ai choisi de travailler avec Visual Studio est que cet IDE fournit des fonctionnalités très intéressantes puisqu'elles nous simplifient le travail.

Le compilateur

Le compilateur vérifie la syntaxe de votre code. Si votre code est écrit correctement, le compilateur le convertit pour qu'il puisse par la suite être exécuté. Tant que votre programme n'est pas converti en CIL, il ne peut pas être utilisé.
Vous pourriez avoir un autre compilateur, mais étant donné que Visual Studio en intègre déjà un, ne nous compliquons pas la vie !
Pour compiler votre solution, cliquez sur "**Debug**" > "**Build Solution**" (F6 sur les nouvelles versions et Ctrl + Shift + B sur les anciennes).

Le debugger

J'imagine que vous savez ce qu'est un bug : c'est une erreur dans un programme. Faire du **debug** correspond donc à traquer ces erreurs. Pour cela, on utilise un **debugger** ; il permet de lancer votre programme **en mode test**. C'est *indispensable* pour dénicher la plupart des bugs. En cas d'erreur, vous êtes avertis et on vous montre l'erreur, ce n'est pas comme quand une application crashe et qu'on doit soudainement fermer le programme.

Pour ce faire, cliquez sur "**Debug**" > "**Start Debugging**" (F5).

Pour afficher la barre d'outils pour le debug, cliquez sur "**View**" > "**Toolbars**" et assurez-vous que "**Debug**" est sélectionné.
Normalement, vous avez dans votre barre d'outils des boutons semblables à des boutons de lecture :



Barre d'outils relative au mode debug.

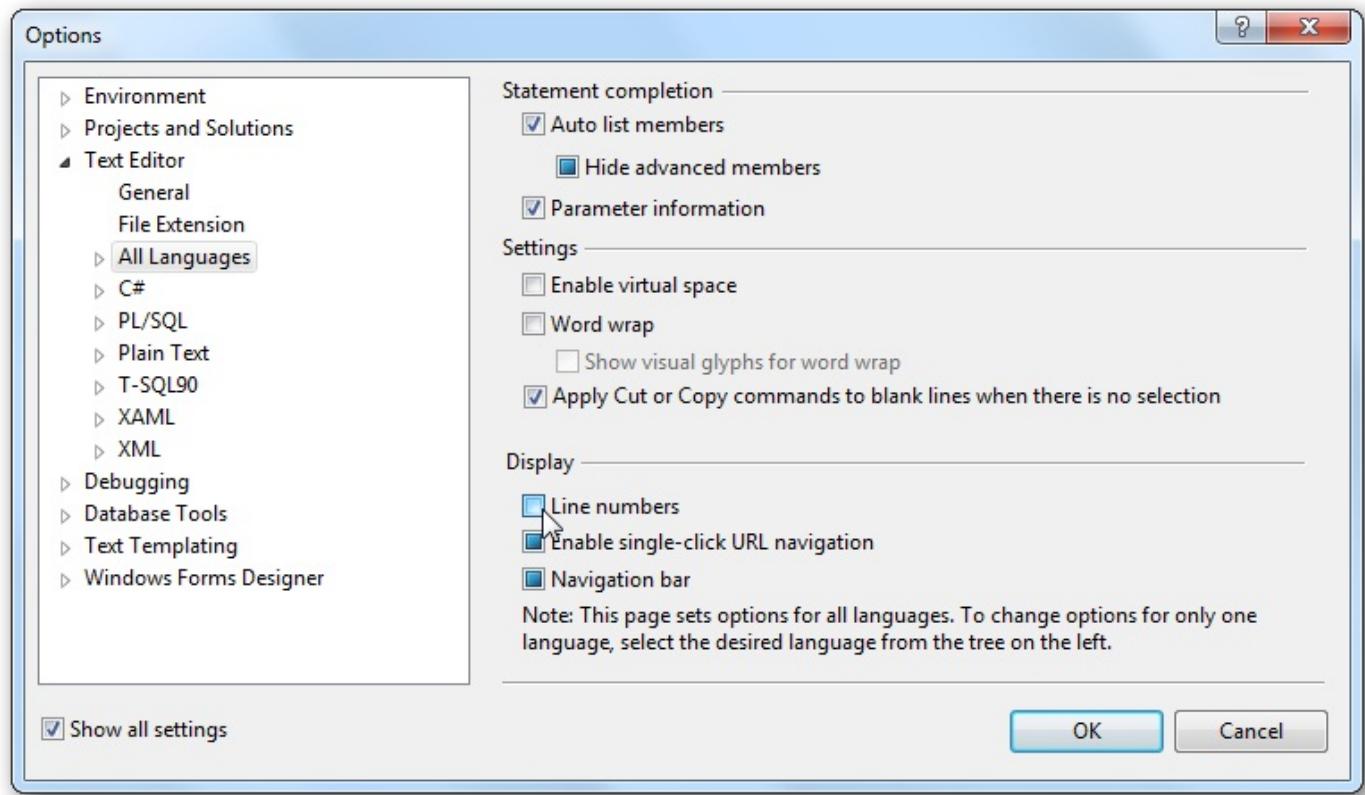
Image 010.010.40100

Dans l'ordre, de gauche à droite :

- **Start Debugging** (en mode normal) : pour lancer le programme en mode debug. **Continue** (en mode debug) : pour continuer le code jusqu'au point d'arrêt suivant. S'il n'y en a plus, le programme continue sans s'arrêter.
- **Stop Debugging** : pour faire stop (en mode debug).
- **Show Next Statement** : lorsque vous avez fait pause, cela permet de vous résituer la ligne de code qui s'apprête à être exécutée.
- **Step Into** (F11) : exécute le code en s'arrêtant à chaque ligne et en rentrant dans les fonctions appelées sur la ligne, si possible.
- **Step Over** (F10) : exécute le code en s'arrêtant à chaque ligne.
- **Step Out** (Shift + F11) : exécute tout le code du bloc courant et s'arrête.
- Les deux derniers boutons sont inutiles pour nous.

Dans votre code, vous pouvez mettre des **points d'arrêt** (breakpoints) sur une ligne. Lorsque cette ligne s'apprête à être exécutée, le programme passe en pause et dans Visual Studio vous pouvez voir la valeur de vos variables.

Pour mettre un point d'arrêt, appuyez sur F9 quand le curseur est sur une ligne. Vous pouvez aussi cliquer à gauche d'une ligne : à gauche de son numéro et dans la partie légèrement plus grise. Par défaut, les numéros de lignes ne sont pas affichés. Pour les afficher, allez dans "Tools" > "Options", cochez la case "Show all settings" tout en bas à gauche de la nouvelle fenêtre, ouvrez ensuite le nœud "Text Editor", cliquez sur "All languages" et cochez la case "Line numbers" dans la section "Display" à droite :



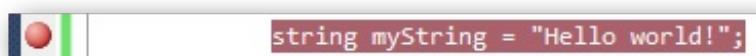
Options de Visual Studio.

Image 010.010.40101



Lorsque vous écrivez du code, vous devrez mettre vos points d'arrêt avant de lancer le debug.

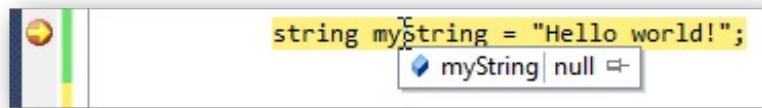
Voici à quoi ressemble un point d'arrêt en mode normal :



Allure d'un point d'arrêt quand vous écrivez du code.

Image 010.010.40200

En mode debug, on obtient ceci :



Le point d'arrêt bloque l'exécution avant la ligne.

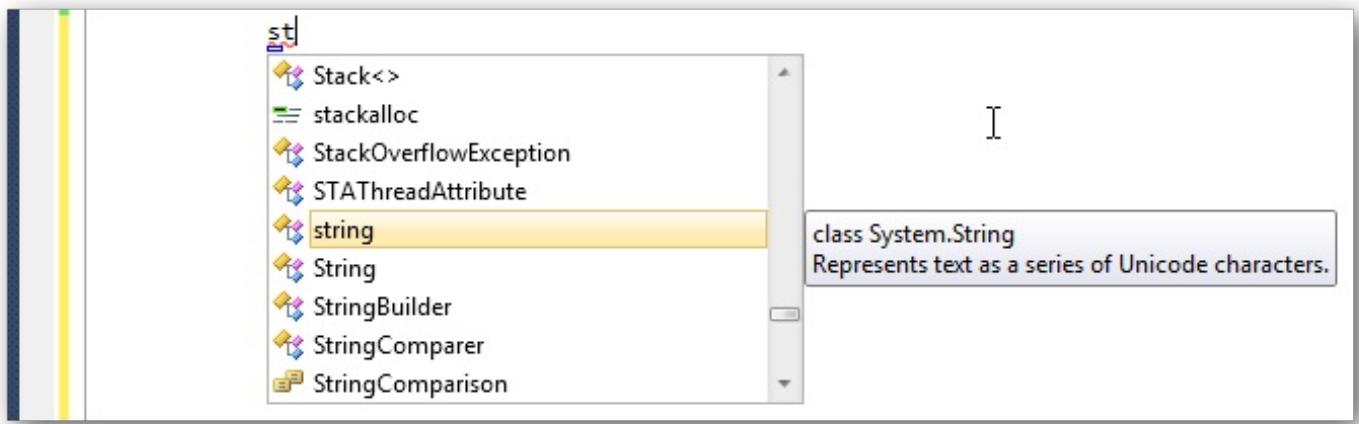
Image 010.010.40300

La petite infobulle en-dessous indique que la variable `myString` vaut `null`. Elle ne vaut pas encore `"Hello world!"` car le point d'arrêt met en pause le programme avant l'exécution de la ligne.

L'IntelliSense

Lorsque vous commencez à écrire quelque chose, Visual Studio vous propose automatiquement la fin de votre mot grâce à l'**IntelliSense**.

Pour déclencher l'IntelliSense manuellement (si ça ne se fait pas déjà tout seul), appuyez sur Ctrl + Espace. Exemple :



L'IntelliSense à l'œuvre.

Image 010.010.40400

Que diriez-vous d'entrer dans le vif du sujet ? On attaque dès le prochain chapitre !

Premiers pas sur console

La **console**, aussi appelée "**invite de commandes**" ou "**shell**" est une fenêtre au fond noir (en général) dans laquelle on entre sous forme de texte des commandes à exécuter (ce programme est situé ici : C:\Windows\System32\cmd.exe). Ça n'a donc rien à voir avec une console de salon comme la Xbox 360 ou la PS3 (à l'oreille on me dit que la Wii est une console ; ah bon ? :p).

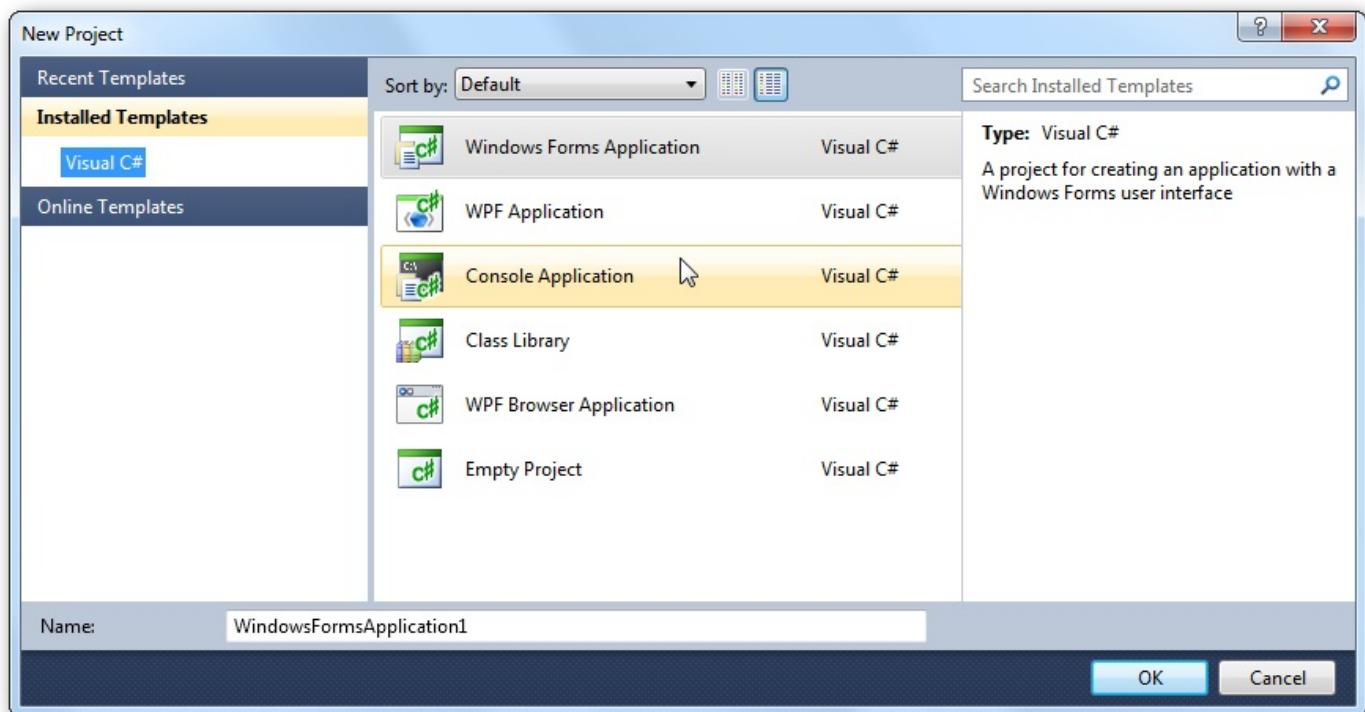
La console va nous permettre d'afficher des chaînes de caractères. Nous allons commencer avec elle pour avoir un rendu visuel de ce que fait le code.

Création de la solution

Comme dit précédemment, la **solution** est ce qui va contenir notre programme. Une solution est faite de **projets**, qui contiennent chacun des fichiers de code, et des références pour charger les assemblies. Pour faire simple, une assembly contient du code déjà écrit et peut donc être appelée pour offrir ses services.

Nous allons créer une nouvelle solution ; celle-ci contiendra déjà un projet et des références vers les assemblies de base (en l'occurrence de quoi utiliser la console).

D'abord, lancez Visual Studio et cliquez dans la barre des menus sur "**File**" > "**New Project**". Vous devriez avoir ça :



Les différents modèles que vous pouvez utiliser.

Image 020.010.10000

Ce n'est pas tout à fait ce que nous voulons, il manque des détails.



Cliquez sur "**Cancel**" pour revenir à la fenêtre principale.

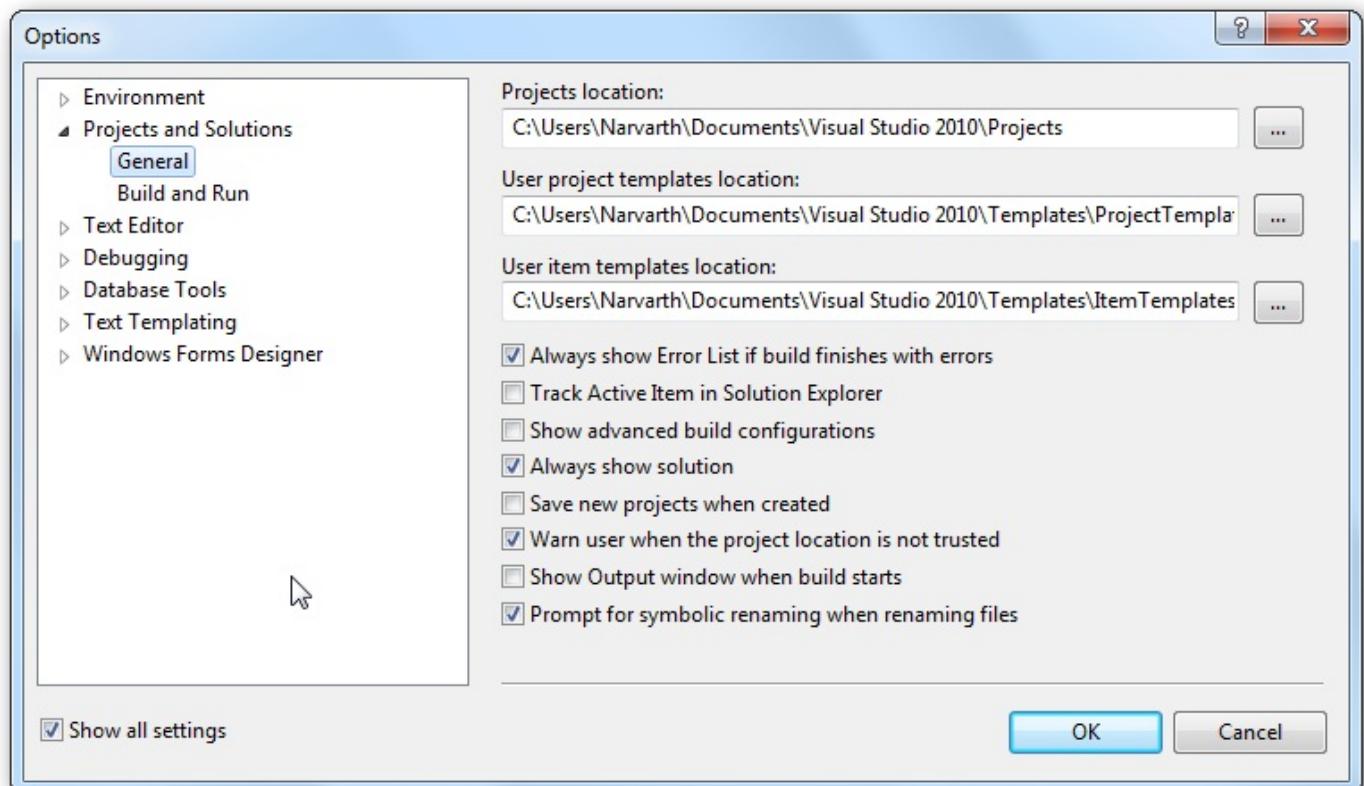
Allez dans "**Tools**" > "**Options**". La fenêtre d'options s'affiche.

Cochez la case "**Show all settings**" en bas à gauche de cette fenêtre.

Allez dans "**Projects and Solutions**".

Sélectionnez "**General**".

Vous devriez avoir ça (votre nom d'utilisateur est à la place de "Narvarth") :



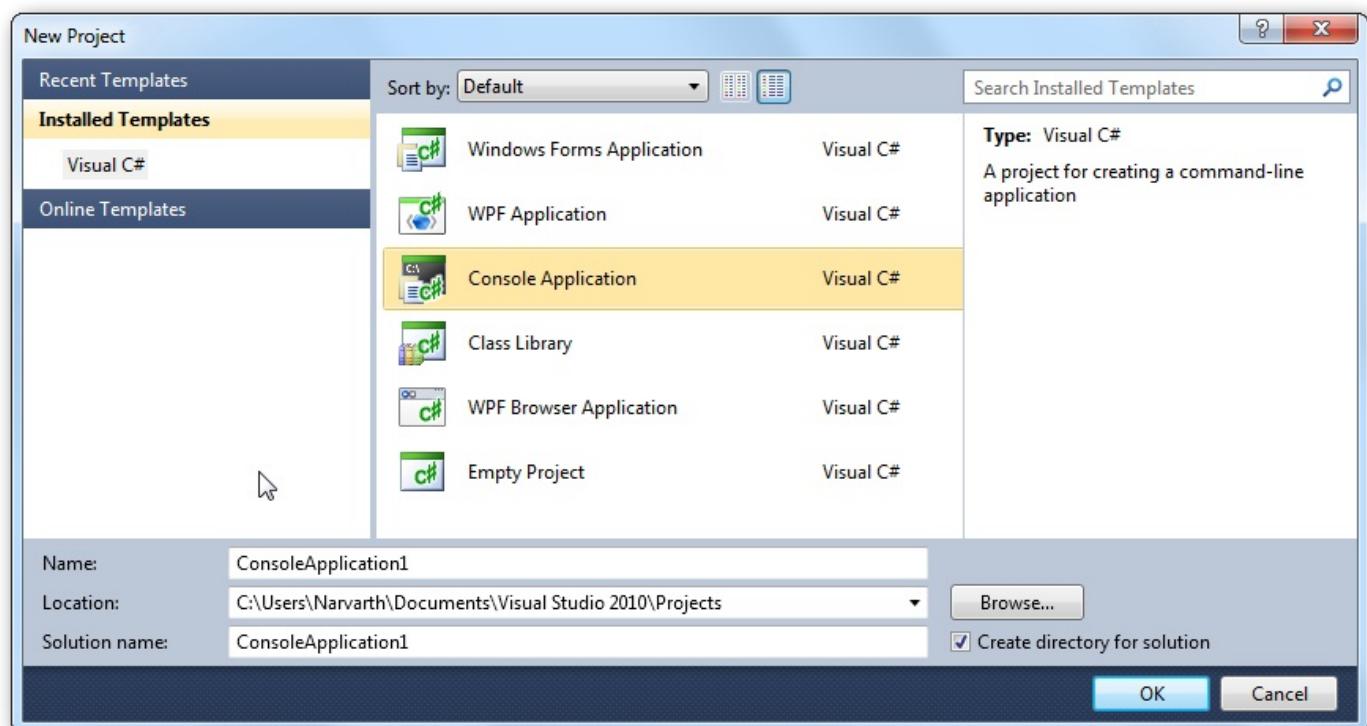
Options de Visual Studio.

Image 020.010.10100

Cochez toutes les cases à droite et cliquez sur **OK**.

Refaites "File" > "New Project".

Magie ! Après avoir sélectionné "Console Application", vous devez voir :



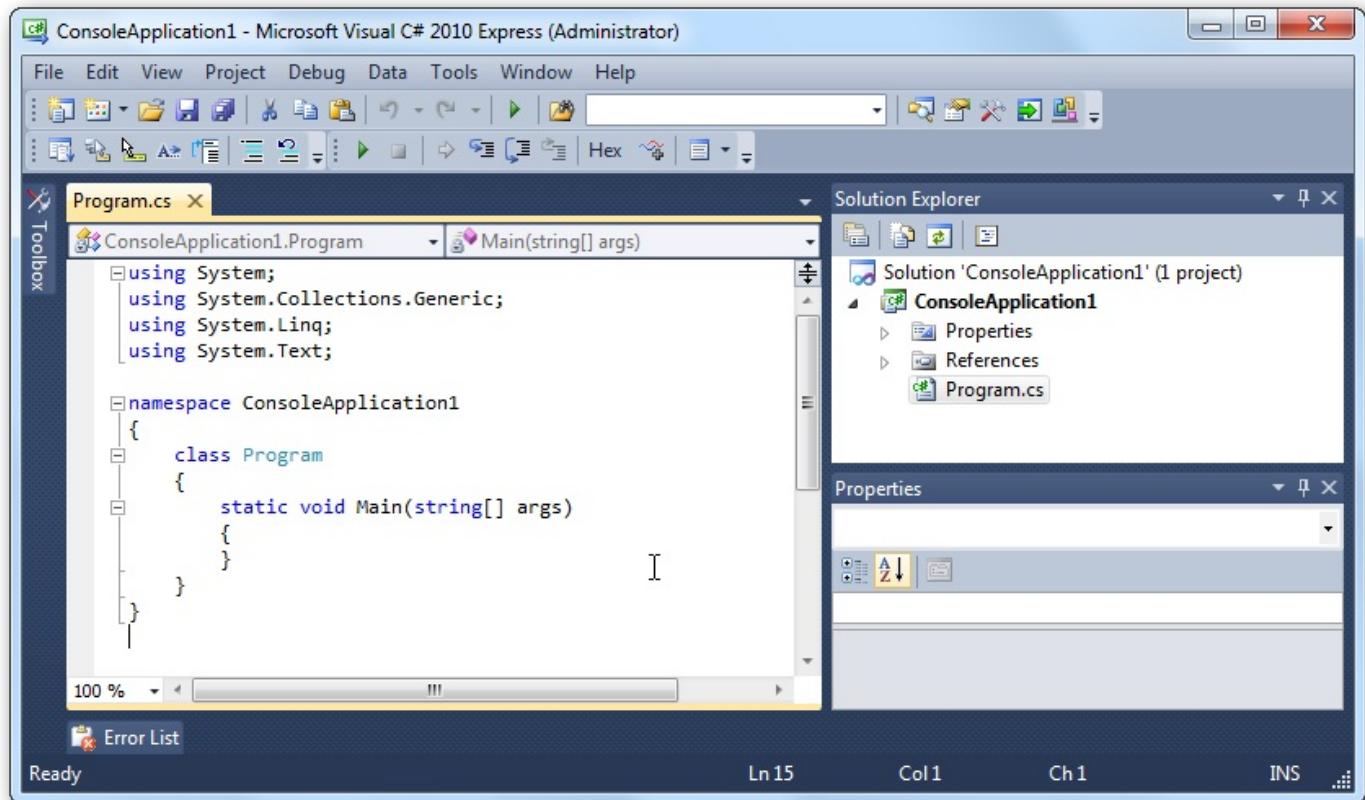
Cette fois, on dispose de plus d'options.

Image 020.010.10200

Vous obtenez plus de détails maintenant :

- vous pouvez choisir où enregistrer votre solution en cliquant sur **Browse...** (Parcourir...);
- vous pouvez donner un nom à votre solution et au premier projet qu'elle va contenir.

Donnez un nom à votre solution et à votre projet et cliquez sur **OK** quand vous êtes prêts. Voici maintenant ce que vous voyez :



Code déjà contenu dans le modèle d'un projet console.

Image 020.010.10300

Vous voyez l'arborescence de votre solution dans l'**explorateur de solution**.

À gauche vous voyez le code qui se trouve dans le fichier **Program.cs** (l'extension "cs" venant de "C Sharp"). Il existe d'autres extensions, notamment "resx" pour les fichiers de ressources. Nous verrons cela en temps utile.

Pour tester du code, mettez-le entre les deux accolades du bloc Main (sauf mention contraire de ma part).

Nous allons utiliser une méthode déjà créée qui va afficher du texte dans la console, c'est `WriteLine`. Cette méthode se situe dans la classe `Console`, donc pour y accéder il faut écrire `Console.WriteLine`. Vous aurez plus d'explications quand nous verrons les classes et vous pourrez ainsi mieux comprendre. 😊 Pour l'instant, regardez comment ça fonctionne dans l'exemple suivant. `Console.WriteLine("Hello World!");` affiche `Hello World!` en console, donc pour tester, écrivez :

Code : C#

```
using System;

namespace MyFirstApp
{
    class Program
    {
        static void Main(string[] args)
        {
            Console.WriteLine("Hello World!");
        }
    }
}
```

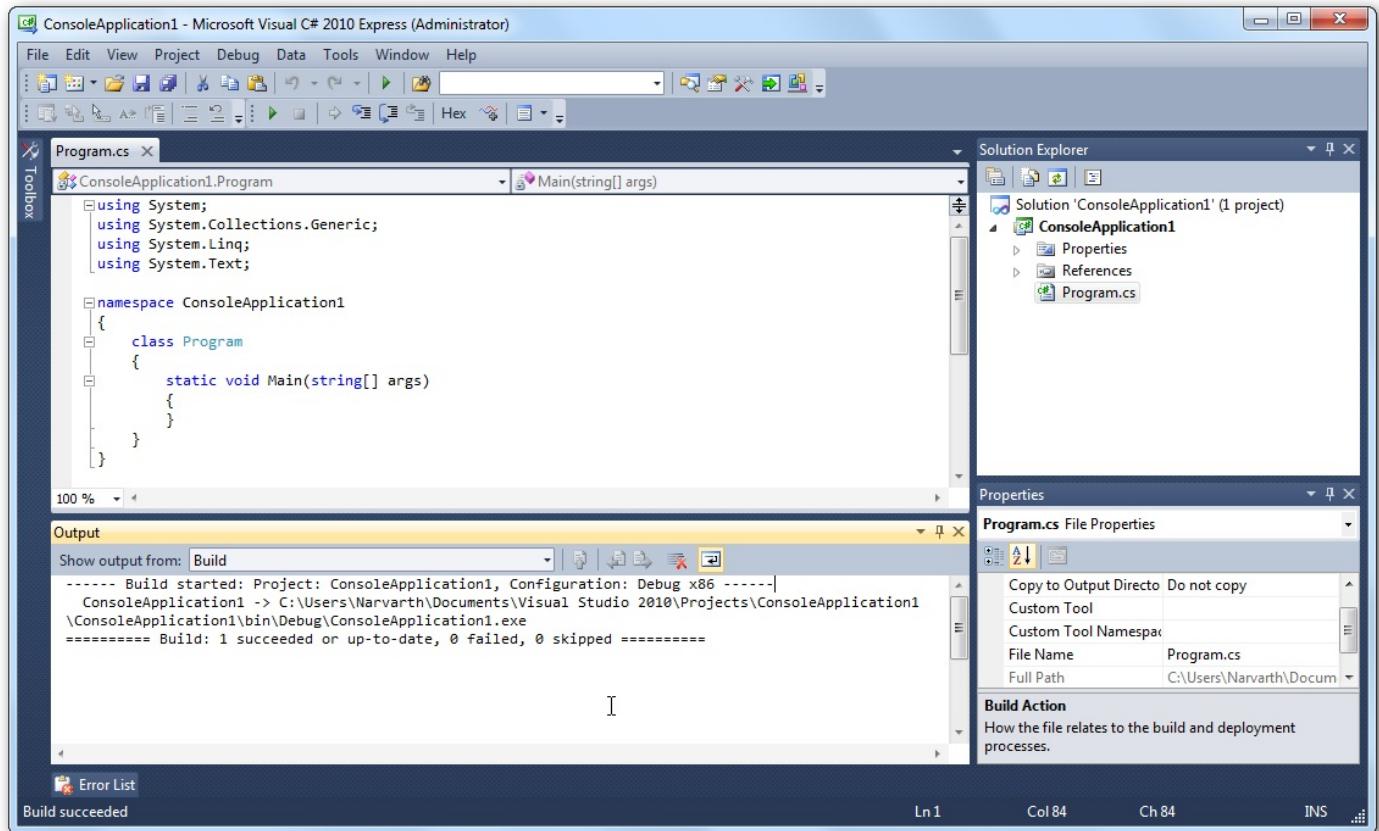


Si vous ne lancez pas le programme depuis la console, la fenêtre se ferme dès que le programme est terminé. Pour la laisser ouverte et pouvoir lire ce qui est affiché, écrivez `Console.Read()` ; à la fin du bloc `Main`.

Pour fermer la console et terminer le programme, appuyez sur une touche ou fermez directement la fenêtre de la console.

Lancement depuis l'invite de commandes (console)

Pour générer votre application (pour qu'elle soit compilée et convertie en .exe), cliquez sur "Debug" > "Build Solution" (F6 sous les nouvelles versions de Visual Studio, Ctrl + Shift + B sous les anciennes). Le volet "Output" s'ouvre et vous devez voir quelque chose comme :



Notez le changement dans la fenêtre "Output".

Image 020.010.30000

"1 succeeded" m'indique qu'un projet a bien été compilé. Notez que vous êtes aussi informés si une erreur survient.

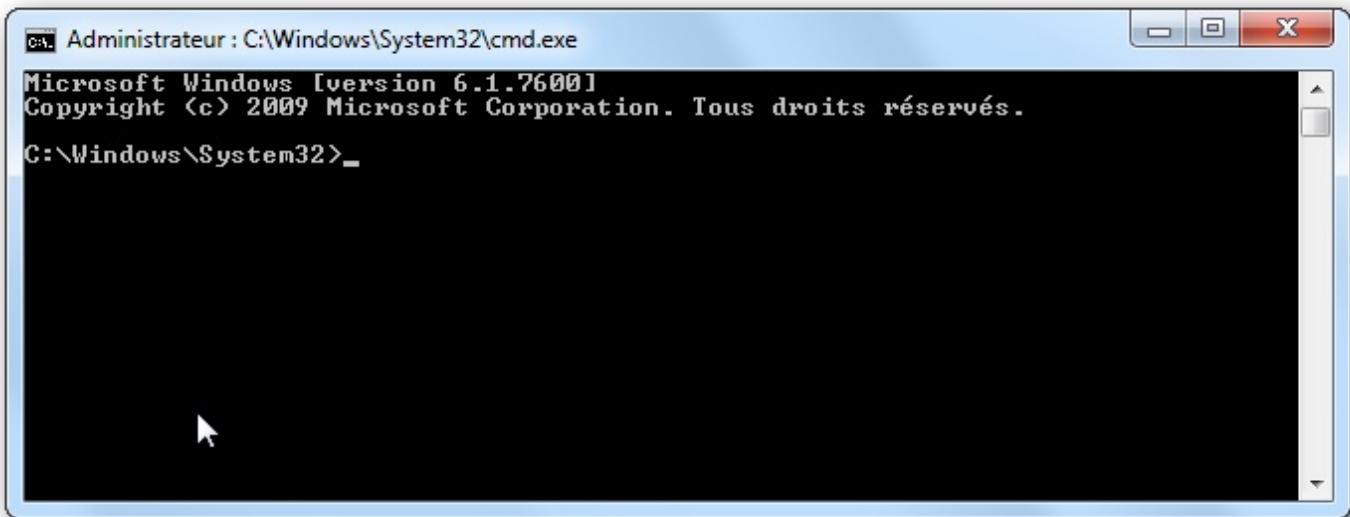
Ouvrez l'explorateur de fichiers et allez dans le dossier de votre solution.

Allez ensuite dans les dossiers "bin" puis "Debug".

Vous trouverez un fichier .exe portant le nom de votre solution.

Lancez cet exécutable ; vous voyez apparaître et disparaître en un clin d'œil la console. Normal, pour le moment votre programme ne fait rien, alors sitôt ouvert il a fini et se ferme.

Je vais maintenant vous apprendre à lancer cet exécutable, non pas depuis l'explorateur, mais depuis la console. La console doit se trouver là : **C:\Windows\System32\cmd.exe**. Je vous conseille d'en faire un raccourci sur votre bureau car nous allons en avoir besoin assez souvent. Lancez cet exécutable (qui est l'invite de commandes), et vous voyez :



La console Windows.

Image 020.010.30100

Copiez l'adresse de votre application jusqu'au dossier "Debug". Pour moi c'est "**C:\Users\Narvarth\Documents\Visual Studio 2008\Projects\ConsoleApplication1\ConsoleApplication1\bin\Debug**".
Écrivez **cd**, laissez un espace, et collez l'adresse.



Dans la console Ctrl + V ne fait pas coller.

Faites un **clic droit** puis cliquez sur **coller**.

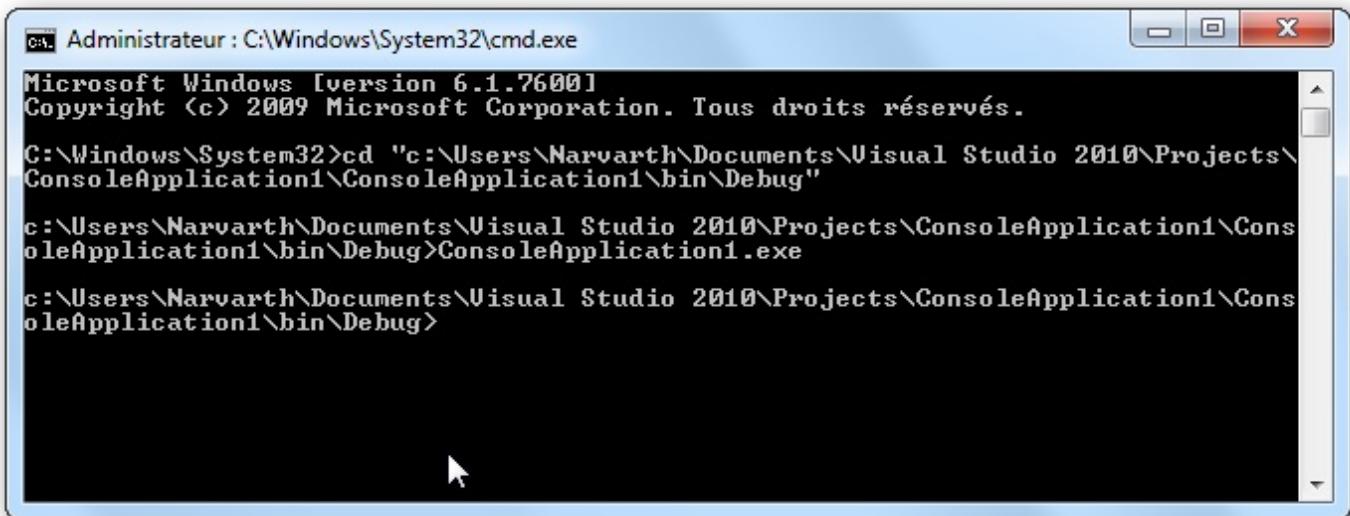


Autre chose, dans la console l'espace est utilisé pour séparer les arguments. De ce fait, si votre adresse comporte des espaces, la console croira recevoir plusieurs arguments. Pour indiquer qu'il s'agit d'un seul et même bloc, il vous faut entourer l'adresse avec des guillemets (comme c'est le cas sur mon impression d'écran).

Appuyez sur Entrée pour effectuer la commande.

"**cd**" signifie "**change directory**" (changer de dossier) : on se téléporte dans le dossier où se trouve notre programme.

Tapez ensuite le nom de votre solution suivi de ".exe" et appuyez sur Entrée. Il ne va rien se passer car le programme ne fait rien. Voici ce que ça donne chez moi :



Lancement du programme via la console.

Image 020.010.30200



Si vous avez lancé votre programme depuis la console et qu'une erreur survient, il va planter et vous devrez le terminer. Pour éviter cela et pour voir ce qui a causé l'erreur, lancez le programme en mode debug. Pour ce faire, cliquez sur "Debug" > "Start Debugging" (F5).

Voilà, maintenant que vous savez un peu travailler avec la console, vous allez pouvoir tester le code que je vous donne.

Les variables

Une des questions qu'un débutant peut se poser est :

 Que fait un programmeur quand il écrit du code ?

En fait, un programmeur manipule des variables.

Qu'est-ce que c'est ?

Comme son nom l'indique, une variable est quelque chose qui varie. Sa représentation la plus courante est une boîte qui contient des informations.

Les deux éléments *essentiels* d'une variable sont sa **valeur** (et donc son type) et son **nom**. Nous parlerons des types juste après. Le nom, c'est vous qui le fixez ; il est unique et permet de n'identifier qu'une seule variable. La valeur, quant à elle, peut être à peu près n'importe quoi, et peut être modifiée autant que l'on veut. Pour schématiser, la variable est la boîte, son nom est écrit dessus, sa valeur est ce qu'elle contient, et son type est la forme de la boîte.

Donner un nom à ses variables

En C#,

- le nom d'une variable est **obligatoirement** écrit avec des caractères alphanumériques (de préférence **sans accent**), ainsi que le underscore '_' (sans les apostrophes) :
`abcdefghijklmnopqrstuvwxyzABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ_0123456789` ;
- le nom doit forcément commencer par une **lettre** (underscore '_' compris) ;
- le nom ne doit pas être le nom d'un type ou d'une classe déjà définis, d'un mot-clef du langage, ... (il ne doit pas être déjà pris). Bref, il ne faut pas que la confusion soit possible.



C# fait la différence entre majuscules et minuscules (on dit que ce langage est **case sensitive**), donc les variables **test** et **TEST** sont différentes.

Types de variables de base

En C#, les variables possèdent un **type** qui précise la nature des informations stockées.

L'**inconvénient** que remarquent surtout ceux qui ont l'habitude d'un langage sans typage (tel que le PHP) est le manque de "souplesse" : certaines choses peuvent être écrites plus simplement dans ce langage qu'en C#. Par exemple, le chiffre 2 et sa représentation en caractère '2' peuvent éventuellement être utilisés l'un à la place de l'autre, ce qui n'est pas le cas en C#.

L'**avantage** est que vous savez exactement ce que vous manipulez. Cela permet d'éviter certaines erreurs, de bien comprendre ce que votre code fait, et de pouvoir l'optimiser.

C'est une habitude à prendre ; ensuite vous redouterez le "laxisme" de certains langages !

Le C# dispose de types de base qui permettent de représenter des informations dont la nature est courante, comme des nombres, des caractères et des chaînes de caractères. Il existe un nombre infini de types étant donné que l'on peut construire un nouveau type à partir de ceux qui existent déjà. C'est ce que nous verrons quand nous étudierons les classes.

Voici un tableau exhaustif contenant les types de base du C# :

Type C#	Type .NET	Signification	Taille en mémoire (en octets)	Domaine de valeurs
<code>char</code>	Char	character (caractère)	2	caractère Unicode (UTF-16) allant de U+0000 à U+ffff
<code>string</code>	String	chaîne de caractères	variable	référence sur une séquence de caractères Unicode
<code>int</code>	Int32	integer (nombre entier)	4	$[-2^{31}; 2^{31}-1]$
<code>uint</code>	UInt32	unsigned integer (nombre entier non signé)	4	$[0; 2^{32}-1]$

<code>long</code>	<code>Int64</code>	nombre entier long	8	$[-2^{63}; 2^{63}-1]$
<code>ulong</code>	<code>UInt64</code>	unsigned long (nombre entier long non signé)	8	$[0; 2^{64}-1]$
<code>sbyte</code>	<code>SByte</code>	signed byte (octet signé)	1	$[-2^7; 2^7-1]$
<code>byte</code>	<code>Byte</code>	octet	1	$[0; 2^8-1]$
<code>short</code>	<code>Int16</code>	nombre entier court	2	$[-2^{15}; 2^{15}-1]$
<code>ushort</code>	<code>UInt16</code>	unsigned short (nombre entier court non signé)	2	$[0; 2^{16}-1]$
<code>float</code>	<code>Single</code>	flottant (nombre réel)	4	$\pm 1,5 \cdot 10^{-45}$ à $\pm 3,4 \cdot 10^{38}$ (7 chiffres de précision)
<code>double</code>	<code>Double</code>	double flottant (nombre réel)	8	$\pm 5,0 \cdot 10^{-324}$ à $\pm 1,7 \cdot 10^{308}$ (15 à 16 chiffres de précision)
<code>decimal</code>	<code>Decimal</code>	nombre décimal	16	$\pm 1,0 \cdot 10^{-28}$ à $\pm 7,9 \cdot 10^{28}$ (28 à 29 chiffres significatifs)
<code>bool</code>	<code>Boolean</code>	booléen	1	true / false
<code>object</code>	<code>Object</code>	référence d'objet	variable	référence d'objet

Chacun des types C# présentés est un **alias** du type .NET associé, cela signifie que lorsque que vous écrivez par exemple `int`, c'est comme si vous aviez écrit `System.Int32`. Pour raccourcir et par habitude, on privilégie le type C# au type .NET.

Illustration avec `sizeof` et `typeof`

`sizeof` permet de connaître la taille (en octets) occupée en mémoire par une variable de type valeur. Nous verrons très bientôt ce que cela veut dire ; pour faire simple, il faut que la taille soit fixe. Par exemple, on ne peut pas écrire `sizeof(string)`, car une chaîne de caractères peut être de la taille que l'on veut. D'autre part, multiplier le nombre de caractères par la taille d'un seul caractère ne suffit pas non-plus ; en effet l'objet `string` contient en mémoire plus d'informations qu'une simple chaîne de caractères (cf. [ce site](#)).

`typeof` permet de connaître le type d'une variable.

Par exemple, le code suivant...

Code : C#

```
int i = 10;
string s = "Hello world!";
char c = 'a';

Console.WriteLine("i est de type " + typeof(int) + " et occupe " +
    sizeof(int) + " octet(s) en mémoire.");
Console.WriteLine("s est de type " + typeof(string) + ".");
Console.WriteLine("c est de type " + typeof(char) + " et occupe " +
    sizeof(char) + " octet(s) en mémoire.");
```

...affichera :

Code : Console

```
i est de type System.Int32 et occupe 4 octet(s) en mémoire.
s est de type System.String.
c est de type System.Char et occupe 2 octet(s) en mémoire.
```

Conventions d'écriture pour le typage des données écrites "en dur" dans le code

Dans votre code, vous pouvez directement entrer des valeurs à affecter aux variables. La question qui se pose est : de quel type sont les données entrées ? En effet, par exemple le chiffre 2 doit-il être compris comme un `int`, un `uint`, un `double`, ... ? Pour pallier à ce problème, des conventions ont été établies.

Un nombre entier est considéré comme un `int` s'il tient dans la plage de valeurs d'un `int` (exemple : -123), et comme un `long` s'il ne tient pas dans la plage de valeurs d'un `int` mais dans celle d'un `long` (exemple : 5111222333).

Un nombre écrit avec un `u` à la fin symbolise un `uint`. Exemple : `2u` (ou `2U`).

Un nombre écrit avec un `l` à la fin symbolise un `long`. Exemple : `2l` (ou `2L`).

Un nombre écrit avec `ul` à la fin symbolise un `ulong`. Exemple : `2ul` (ou `2UL`).

Un nombre écrit avec une **partie décimale**, ou avec un `d` à la fin symbolise un `double`. Exemple : `2.0` ou `2d` (ou `2D`).

Un nombre écrit avec un `f` à la fin symbolise un `float`. Exemple : `2.0f` ou `2f` (ou `2F`).

Un nombre écrit avec un `m` à la fin symbolise un `decimal`. Exemple : `2.0m` ou `2m` (ou `2M`).

D'autre part, les **guillemets** ("") servent à encadrer une **chaîne de caractères** et les **apostrophes** ('') servent à encadrer un **caractère**.

Exemple : "Bonjour tout le monde" et 'B'.

Utiliser des variables

Déclaration

Pour utiliser une variable, il faut d'abord la **déclarer** (la créer) : on réserve une partie de la mémoire pour cette variable. On spécifie ce qu'elle représentera (un entier, un caractère, une image, ...) en indiquant son type.

La syntaxe est : `type nom;`



Faites attention à **ne pas oublier le point-virgule**, sans quoi Visual Studio ne pourra pas compiler votre code.

Valeur par défaut

Une fois que cette ligne est exécutée, de la place est allouée en mémoire pour stocker une valeur.



En C/C++, une fois déclarée, la variable dispose d'un emplacement en mémoire et elle vaut ce qui s'y trouve. Ainsi, juste après la création d'un entier, vous ne savez pas ce qu'il vaut ; cela peut être 987 comme 123456789. En C#, il faut absolument préciser la valeur d'une variable après l'avoir déclarée. En fait, il y a des cas où ce n'est pas obligé, mais ne vous en occupez pas pour l'instant.

Par exemple, le code suivant causera une erreur :

Code : C#

```
static void Main(string[] args)
{
    int myInt;
    Console.WriteLine(myInt);
}
```

Le compilateur vous dit "*Use of unassigned local variable 'myInt'*". En fait, le compilateur crie parce qu'il ne sait pas ce que doit valoir notre entier. Il faut donc que vous lui donniez une valeur, par exemple :

Code : C#

```
static void Main(string[] args)
```

```
{  
    int myInt = 255;  
    Console.WriteLine(myInt);  
}
```

Comme je vous le disais, vous n'êtes pas toujours contraints à spécifier de valeur : dans certains cas, c'est la valeur par défaut qui est automatiquement utilisée. Nous étudierons cela dans le chapitre sur les classes, mais ça ne fait pas de mal d'apprendre dès maintenant les valeurs par défaut :

- la valeur par défaut de **tout type numérique** est 0, adapté au type (0.0 pour un **float** ou un **double**) ;
- la valeur par défaut d'une chaîne de caractères (**string**) est **null**, et non pas la chaîne vide, qui est représentée par **string.Empty** ou encore "" ;
- la valeur par défaut d'un caractère (**char**) est '\0'.

Attribuer une valeur

Voici comment créer un entier nommé `myInteger` et ayant la valeur 3 :

Code : C#

```
int myInteger;  
myInteger = 3;
```

Pour raccourcir, écrivez : `int myInteger = 3;`.

Cela revient exactement au même : on rassemble la **déclaration** et l'**initialisation**. Vous conviendrez que c'est mieux car c'est plus concis.

Voici comment créer une chaîne de caractères valant "Hello world!" et un caractère ("char" signifie "caractère" en anglais) valant 'a' :

Code : C#

```
string myString = "Hello world!";  
char myChar = 'a';
```

Type valeur ou référence ?

Il existe deux sortes de types : les **types valeur** (notamment les structures) et les **types référence** (notamment les classes).

Type valeur

Une variable de **type valeur** contient directement l'information. Cela signifie que lorsque cette variable est modifiée, la valeur qu'elle contenait est aussi modifiée.

Cela ne m'a pas paru indispensable de vous apprendre à créer des structures, par contre il faut que vous connaissiez des structures élémentaires. Les types numériques de base sont des structures, donc se comportent comme des types valeur. Le type **string** est un peu spécial : c'est une classe, mais elle se comporte comme un type valeur.

Type référence

Une variable de **type référence** contient l'adresse de l'emplacement mémoire où se trouve l'information. Du coup, une variable qui a la même référence qu'une seconde variable peut être automatiquement changée quand la seconde variable est modifiée.

Nous verrons tout cela bien plus en détail avec les classes. Je voulais juste introduire cette notion car c'est quelque chose de fondamental et je pense que plus c'est pris tôt, plus vous aurez le temps d'y revenir petit à petit pour bien cerner le concept.

Les énumérations

Une énumération est une liste de valeurs qui a un type unique. Ce type est le nom de l'énumération.

Un exemple vaut toujours plus qu'un long discours donc voyez plutôt comment déclarer une énumération désignant les différents temps (dans l'ordre : inconnu, ensoleillé, nuageux, pluvieux) :

Code : C#

```
enum Weather
{
    Unknown,
    Sunny,
    Cloudy,
    Rainy
}
```

Chaque valeur doit être suivie d'une virgule, sauf la dernière pour laquelle ce n'est pas obligé (mais vous pouvez quand même le faire ; par contre, c'est moche 😐).

Vous pouvez aussi mettre un point-virgule après l'accolade fermante, mais ce n'est pas nécessaire pour la compilation.

Une fois que cela est fait, vous pouvez déclarer une variable de type `Weather` comme suit :

Code : C#

```
Weather todaysWeather = Weather.Sunny;
```

La variable `todaysWeather` est ici initialisée à la valeur `Sunny`.

Si vous ne faites que déclarer la variable, sans l'initialiser, elle prendra automatiquement la première valeur. Ainsi, `Weather todaysWeather;` correspond ici à `Weather todaysWeather = Weather.Unknown;;`

Ce n'est pas dit que vous ayez toujours besoin des énumérations, mais sachez qu'elles sont très utiles quand même. Vous verrez des exemples dans la 2^e partie.



Vous ne pouvez pas mettre des énumérations où vous voulez. Une énumération se déclare en tant que membre d'une classe (ou en-dehors d'une classe), et non pas dans une méthode. Nous verrons ce que signifient "membre" et "méthode" dans le chapitre sur les classes, mais regardez dès à présent l'exemple qui suit pour comprendre :

Code : C#

```
namespace ConsoleApplication1
{
    class Program
    {
        enum Weather
        {
            Unknown,
            Sunny,
            Cloudy,
            Rainy
        }

        static void Main(string[] args)
        {
            Weather todaysWeather = Weather.Sunny;
        }
    }
}
```

```
}
```

Ça y est, vous savez ce que sont les variables. Retenez bien qu'il faut d'abord les **déclarer**, puis les **initialiser**, pour les utiliser.

Les opérateurs

Dans la quasi-totalité des cas, les opérateurs servent à effectuer des opérations avec des variables **qui sont de même type**.

Par exemple, comment voulez-vous comparer une image et un nombre ? Ce n'est pas faisable, nous sommes d'accord. 😊

Les opérateurs mathématiques

Ils s'utilisent sur des variables qui représentent *en général* des nombres.

Le +

Il sert à additionner deux nombres.

Code : C#

```
int myInt = 1 + 1;
```

Après exécution, myInt vaut 2.

Il peut aussi servir pour des chaînes de caractères :

Code : C#

```
string s = "deux " + "mots";
```

Après exécution, s vaut "deux mots".



Dans le code `string s = "nombre converti en chaîne de caractères : " + 4;`, le nombre 4 est automatiquement converti en une chaîne de caractères qui est mise à la suite de la 1^{ère}.

Le -

Il sert à effectuer une soustraction.

Code : C#

```
int myInt = 3 - 4;
```

Après exécution, myInt vaut -1.



Cela n'aurait pas marché avec un `uint` car un `uint` n'est pas signé : il est forcément **positif**.

*Le **

Il sert à effectuer une multiplication.

Code : C#

```
int myInt = 2 * 3;
```

Après exécution, myInt vaut 6.

Le /

Il sert à effectuer une division.



Si les deux opérandes sont des entiers, le résultat est le quotient entier.

Code : C#

```
int myInt = 5 / 2;
```

Ainsi, après exécution, myInt vaut 2.

Code : C#

```
double d = 5.0 / 2;
```

Après exécution, d vaut 2.5. Le fait d'avoir mis un point (qui correspond en français à une virgule) indique que l'on ne veut pas traiter avec des entiers. 2 est bien un entier mais est, ici, automatiquement converti pour que l'opération fonctionne.

Le %

Il permet d'obtenir le reste d'une division euclidienne : si $a = b * q + r$, avec $0 \leq r < q$, alors $a \% b$ vaut r .

Code : C#

```
int myInt = 21 % 10;
```

Après exécution, myInt vaut 1 car $21 = 2 * 10 + 1$.



Comme dit précédemment, vous n'êtes pas obligés d'utiliser des valeurs fixées. Vous pouvez donc écrire :

Code : C#

```
int i = 5;
int j = i + 7;
```

Après exécution, i vaut 5 et j vaut $5 + 7 = 12$.

Simplifications d'écriture

Il est possible (et préférable) d'écrire :

- $i += 5$; à la place de $i = i + 5$;
- $i -= 5$; à la place de $i = i - 5$;
- $i *= 5$; à la place de $i = i * 5$;
- $i /= 5$; à la place de $i = i / 5$;
- $i %= 5$; à la place de $i = i \% 5$;

Pour simplifier au maximum votre code, plutôt que d'écrire `i = i + 1;` ou `i += 1;` écrivez `i++;`



Cette simplification n'est valable que pour les opérateurs + et - (`i--`; à la place de `i -= 1;`).

Priorités des opérateurs

+ et - ont une priorité rigoureusement identique et sont évalués dans l'ordre d'apparition (il en va de même pour * et /, qui en plus sont prioritaires devant + et -). Dans le doute, mettez des parenthèses pour être sûrs des priorités. Pensez aussi à ceux qui vous reliront peut-être : codez de façon claire.

Les opérateurs logiques

En électronique, ils permettent de comparer deux bits ensemble. Un bit vaut soit 0 (pas de tension) soit 1 (présence de tension).

En C#, ils permettent de comparer deux booléens. Le terme "booléen" vient de **George Boole**, mathématicien anglais à qui on doit **l'algèbre de Boole** : théories mathématiques sur les comparaisons d'assertions (une assertion est une proposition pouvant être soit vraie, soit fausse).

En termes binaires :

0 correspond à `false` (faux)

1 correspond à `true` (vrai)

Les opérateurs sont représentés par des **symboles** (ici entre parenthèses). Dans le code vous devez impérativement utiliser les symboles et non pas le nom des opérateurs.

NOT (!)

Opérande	Résultat
false	true
true	false

Le résultat est l'inverse de l'opérande.

Ce qui donne en notation binaire :

$$!0 = 1$$

$$!1 = 0$$



Cela n'a rien à voir avec $n!$ qui signifie "factorielle n". $n! = n*(n-1)*(n-2)* \dots 2*1$ avec $n \geq 0$ ($0! = 1$)

AND (&&)

Opérandes	Résultat
false	false
false	false
true	false
true	true

Les deux opérandes doivent valoir `true` pour que le résultat soit `true`.

$$0 \text{ AND } 0 = 0$$

$$0 \text{ AND } 1 = 0$$

$$1 \text{ AND } 0 = 0$$

$$1 \text{ AND } 1 = 1$$

D'un point de vue électronique, on peut écrire "+" à la place de "OR" et "." (point de la multiplication) à la place de "AND". Vous pouvez regarder des articles sur l'algèbre de Boole pour apprendre à maîtriser les opérateurs logiques.

OR (||)

Opérandes	Résultat
false	false
false	true

Un au moins des deux opérandes doit valoir `true` pour que le résultat soit `true`.

$$0 \text{ OR } 0 = 0$$

$$0 \text{ OR } 1 = 1$$

$$1 \text{ OR } 0 = 1$$

$$1 \text{ OR } 1 = 1$$

true	false	true
true	true	true

XOR (^)

Opérandes	Résultat
false	false
false	true
true	false
true	true

C'est un **ou exclusif** : pareil que pour OR mais si les deux sont **true**, le résultat sera **false**.

0 XOR 0 = 0

0 XOR 1 = 1

1 XOR 0 = 1

1 XOR 1 = 0

Autres opérateurs

L'opérateur d'affectation

Le =

La syntaxe est : `variableÀModifier = nouvelleValeurDeLaVariable;`

Par exemple, si `myInt` est un entier, l'instruction `myInt = 2;` remplace la valeur existante de `myInt` par `2`.

Lignes de code	Résultat
<code>int myInt;</code>	Un espace mémoire est alloué pour stocker la valeur de <code>myInt</code> . À cet instant <code>myInt</code> n'a pas de valeur.
	(lignes intermédiaires)
<code>myInt = 2;</code>	La valeur de <code>myInt</code> est modifiée. <code>myInt</code> vaut à présent <code>2</code> .

Pour faire une assignation (=affectation), on peut aussi utiliser une autre variable ; la syntaxe est alors :

`variableÀModifier = autreVariable;`



Il faut que les deux variables soient de même type.



Que se passe-t-il à l'exécution ?

En fait cela dépend. Si les variables sont de type **valeur**, on récupère la valeur de `autreVariable` et on l'écrit en mémoire là où est stockée `variableÀModifier`.

Si `autreVariable` ne contient **pas une valeur mais une référence**, alors les deux variables `variableÀModifier` et `autreVariable` vont référencer le même objet.

Après l'affectation `variableÀModifier = autreVariable;`, si l'une des deux variables est modifiée, l'autre le sera donc aussi.

Les opérateurs de comparaison

Opérateur ==

Il retourne **true** si les deux opérandes sont **égaux** et **false** si ce n'est pas le cas.

Code : C#

```
bool numbersAreEqual = (2 == 5);
```

2 n'est pas égal à 5 donc après exécution `numbersAreEqual` vaut **false**.



L'absence de parenthèses ne provoque pas d'erreur, mais autant les mettre car cela rend votre code plus lisible.



Opérateur !=

Il retourne **true** si les deux opérandes sont **differents** et **false** si ce n'est pas le cas.

Code : C#

```
bool numbersAreDifferent = (2 != 5);
```

2 n'est pas égal à 5 donc après exécution numbersAreDifferent vaut **true**.

Opérateurs d'inégalités

Vous les connaissez, ce sont des opérateurs mathématiques simples :

- < (inférieur)
- <= (inférieur ou égal)
- > (supérieur)
- >= (supérieur ou égal)

L'opérateur ternaire "?"

Il s'utilise de cette façon : `a ? b : c;`

a doit être une expression conditionnelle (qui retourne **true** ou **false**). À l'exécution, cette expression est évaluée.

Si elle vaut **true**, l'expression b sera exécutée et son résultat sera retourné ; l'expression c sera ignorée.

Si elle vaut **false**, l'expression c sera exécutée et son résultat sera retourné ; l'expression b sera ignorée.

Voici un exemple :

Code : C#

```
string myString = (2 == 5) ? "les nombres sont égaux" : "les nombres  
ne sont pas égaux";
```

Après exécution, myString vaut "les nombres ne sont pas égaux" car `(2 == 5)` a retourné **false**. Mémorisez bien tous ces hiéroglyphes car vous en aurez tout le temps besoin !

Les conditions et les boucles conditionnelles

Dans un programme, tout le code ne s'exécute pas forcément. Vous pouvez faire s'exécuter certaines parties du code si des conditions sont remplies.

La route me semble être une bonne analogie. Il n'y a pas qu'un seul chemin à emprunter pour se rendre à un endroit. Suivant le lieu où vous désirez vous rendre, vous n'allez pas faire la même chose. Eh bien ici c'est pareil ! 😊

if et sa famille

if

"if" est un mot anglais qui signifie "si". C'est un mot-clé du langage C# qui permet de n'effectuer du code que dans certaines conditions.

La syntaxe est la suivante :

Code : C#

```
if (condition)
{
    // Code à exécuter si la condition est satisfaite.
}
```

condition est une expression qui retourne un booléen : soit **true**, soit **false** :

- **true** : le code entre les accolades est exécuté.
- **false** : le code entre les accolades n'est pas exécuté.

 Vous remarquerez au passage que j'ai mis deux slashes (slash = barre oblique : //) entre les accolades. Cela permet de mettre en commentaire ce qui se trouve à leur droite, et ce sur une ligne seulement.

Pour mettre des commentaires sur plusieurs lignes, utilisez /* pour commencer le bloc de commentaires et */ pour le finir.

Les commentaires sont ignorés lors de l'exécution : ils servent juste aux personnes qui lisent le code.

Commenter judicieusement son code est un travail subtil. Il faut savoir expliquer ce qui est susceptible de ne pas être compris par un relecteur, tout en ne tombant pas dans l'excès (c'est-à-dire ne pas commenter chaque ligne, ou du code basique).

else if

"else if" veut dire "sinon, si". Placé après un **if**, il permet d'exécuter du code qui ne remplit pas la première condition, mais la deuxième.

La syntaxe est la suivante :

Code : C#

```
if (condition1)
{
    // Code à exécuter si la condition est satisfaite.
}
else if (condition2)
{
    // Code à exécuter si la première condition n'est pas satisfaite
    // mais que la deuxième l'est.
}
```

Vous pouvez mettre autant de **else if** que vous voulez.

else

"else" signifie "sinon". Placé après un **if** simple, ou un **if** et un (ou plusieurs) **else if**, il permet d'exécuter le code qui ne satisfait aucune condition précédente.

La syntaxe est la suivante :

Code : C#

```
if (condition)
{
    // Code à exécuter si la condition est satisfaite.
}
else
{
    // Code à exécuter si la première condition n'est pas satisfaite.
}
```

Les trois expressions peuvent se combiner. Voici un exemple où `age` est un entier représentant l'âge d'un client à un restaurant :

Code : C#

```
if (age < 4)
{
    // gratuit
    // 0 < age < 4
}
else if (age < 12)
{
    // Tarif enfant
    // 4 <= age < 12
    // en effet, age n'est pas strictement inférieur à 4, et est
    // strictement inférieur à 12.
}
else if (age < 18)
{
    // Tarif ado
    // 12 <= age < 18
}
else
{
    // Tarif adulte
    // 18 <= age
}

// suite du code
```

switch : un if spécial

Il permet de remplacer **if** et sa famille pour étudier l'égalité de plusieurs termes.

Voici un exemple avec **if** où `level` est un entier :

Code : C#

```
if (level == 1)
{
    // niveau 1
}
else if (level == 2)
{
    // niveau 2
}
```

```
else
{
    // autre niveau
}
```

Voici ce que ça donne avec **switch** :

Code : C#

```
switch (level)
{
    case 1:
    {
        // niveau 1
    }
    break;

    case 2:
    {
        // niveau 2
    }
    break;

    default:
    {
        // autre niveau
    }
    break;
}
```

Là-aussi, vous pouvez mettre autant de **case** que vous voulez.

 Les **break** servent à clôturer les **case** : si vous n'en mettez pas, le code du **case** suivant sera aussi exécuté. Par contre le **break** est obligatoire dès qu'un bloc **case** contient du code.

default est le cas par défaut. Il est exécuté seulement si aucun **case** ne convient.

while

Les boucles conditionnelles permettent de répéter des actions tant que certaines conditions sont satisfaites. Dès lors que ces dernières ne le sont plus, le programme "sort de la boucle" et exécute le code qui suit.

while

"while" veut dire "tant que".

La syntaxe est :

Code : C#

```
while (condition)
{
    // Code qui s'exécute tant que la condition est satisfaite.
}
```

 Il peut arriver que vous ayez besoin de sortir prématurément d'un boucle. Pour ce faire, utilisez **break** comme dans l'exemple suivant où **condition** et **needToExit** sont des booléens :

Code : C#

```
while (condition)
{
    if (needToExit)
    {
        break;
    }

    // Code à exécuter en boucle
}
```

Une fois que **break** est exécuté, plus aucune ligne de code à l'intérieur des accolades de la boucle n'est exécutée. Ainsi la ligne qui s'exécute après le **break** est celle située juste après l'accolade fermante.

Puisqu'un exemple permet toujours de mieux comprendre, je vous propose un bout de code pour faire un compte à rebours qui débute à 100 :

Code : C#

```
int i = 100;
while (i > 0)
{
    // On décrémente i
    i--;
}
```

do ... while

L'équivalent français serait "fait ... tant que". Cela permet d'exécuter les instructions une première fois obligatoirement, et de répéter l'exécution si besoin est.

La syntaxe est :

Code : C#

```
do
{
    // Code qui s'exécute une 1ère fois obligatoirement et ensuite en
    // boucle tant que la condition est satisfaite.
}
while (condition);
```



Vous pouvez là encore utiliser **break** au sein du bloc délimité par les accolades.

for

C'est un **while** compact.

Regardez ce que devient notre compte à rebours avec **for** :

Code : C#

```
int i;
for (i = 100; i > 0; i--)
{}
```

On peut tout aussi bien écrire :

Code : C#

```
for (int i = 100; i > 0; i--)  
{  
}
```



Dans ce cas, étant donné que `i` est déclaré dans le `for`, il ne sera accessible qu'entre ces deux accolades. En effet, une variable déclarée dans un bloc (ce qui est délimité par deux accolades) est uniquement accessible à l'intérieur de ce bloc. Ainsi, si je crée un entier à l'intérieur d'un bloc `if`, cet entier ne sera utilisable que dans ce `if`.

continue

À la différence de `break`; `continue`; ne s'utilise pas pour terminer la boucle, mais pour passer directement à l'élément suivant. Voici sans plus attendre un exemple, qui vous apportera plus qu'un long discours :

Code : C#

```
for (int i = 1; i <= 10; i++)  
{  
    if (i < 9)  
    {  
        continue;  
    }  
    // La ligne suivante n'est pas exécutée si i est strictement  
    // inférieur à 9.  
    Console.WriteLine(i);  
}
```

Vous verrez donc :

Code : Console

```
9  
10
```

Notez bien que la boucle ne s'arrête pas, seules les instructions relatives à l'élément en cours ne sont plus exécutées. Les tests de conditions sont *vraiment* très courants ils sont présents même dans les morceaux de code les plus simples. Ce chapitre est donc un incontournable de plus !

Les méthodes

Les méthodes (aussi appelées "**fonctions**" dans de nombreux langages) sont là pour nous **simplifier la vie** : plutôt que de mettre tout le code à la suite, on structure notre programme en créant des méthodes.

Une méthode est une suite d'instructions regroupées sous un nom ; elle prend en entrée des **paramètres** et retourne un **résultat**. Notez qu'une méthode peut ne prendre aucun paramètre en entrée ou ne retourner aucun résultat.

Les méthodes ont de nombreux avantages. Le premier est sans doute de ne pas avoir à réécrire beaucoup de lignes de code à chaque fois qu'on veut faire une certaine opération. Cela permet aussi de rajouter un aspect dynamique au code : suivant les paramètres passés, le résultat retourné n'est pas le même.

Créer une méthode

Voici la syntaxe pour une méthode prenant **deux paramètres** en entrée et **ne retournant rien** :

Code : Autre

```
void nomDeLaMéthode(typeDulerParamètre nomDulerParamètre, typeDu2eParamètre nomDu
{
    // Code à exécuter quand la méthode est appelée.
}
```

Voici la syntaxe pour une méthode ne prenant **aucun paramètre** en entrée et **retournant xxx** (xxx étant une variable) :

Code : Autre

```
typeDuRésultat nomDeLaMéthode()
{
    // Code à exécuter quand la méthode est appelée.
    return xxx;
}
```

void veut dire "vide", "dépourvu de", ... Quand une méthode ne retourne rien, le type de retour est donc **void**.



Une chose très importante est de bien choisir le nom pour sa méthode. Une méthode correspond à une action, donc un verbe lui correspond bien. Prenez donc l'habitude de choisir des **verbes anglais** pour vos méthodes. Par exemple, une méthode qui trie un tableau peut être nommée `SortArray` étant donné que "to sort" veut dire "trier", et qu'un array est un tableau.



Besoin d'exemples ?

Pas de soucis ! Créons une méthode qui multiplie un nombre x par un nombre y (nous allons travailler avec des entiers). Voici comment faire :

Code : C#

```
int Multiply(int x, int y)
{
    return x*y;
}
```

Nous allons utiliser une méthode déjà créée qui va afficher du texte dans la console, c'est `WriteLine`. Cette méthode se situe dans la classe `Console`, donc pour y accéder il faut écrire `Console.WriteLine`. Vous aurez plus d'explications quand nous verrons les classes et vous pourrez ainsi mieux comprendre.



Pour l'instant, regardez comment ça fonctionne dans les exemples suivants.

Voici une autre méthode, qui affiche un Hello World! dans le cadre "Output" de Visual Studio si vous avez un programme avec des fenêtres (par exemple des WinForms), et dans la console dans le cas contraire.

Rappel : la console, plus connue sous le nom d'éditeur de commandes, est la fenêtre où du code est écrit en général en vert sur fond noir.

Code : C#

```
void SayHello()
{
    Console.WriteLine("Hello world!");
}
```

Vous noterez la magnifique transition vers l'appel d'une méthode. Eh oui, `Console.WriteLine("Hello world!");` est bien un appel une méthode !

Appeler une méthode

`Console.WriteLine("Hello world!");` est un appel à la méthode `WriteLine`, à laquelle nous passons en paramètre une chaîne de caractères qui vaut "Hello world!".

L'appel se fait comme ceci : `nomDeLaMéthode(paramètresSéparésParUneVirgule);`.



Pourquoi c'est `Console.WriteLine` au lieu de simplement `WriteLine` ?

`Console` est une classe dans laquelle est définie la méthode `WriteLine`. Ne nous attardons pas sur ce point qui fera l'objet d'explications détaillées dans la suite de cette 1^{ère} partie théorique.

On pourra donc écrire (si l'on a créé la méthode `Multiply`) :

Code : C#

```
int number1 = 3;
int number2 = 2;
int number3 = Multiply(number1, number2);
Console.WriteLine(number3);
```



Que se passe-t-il à la ligne n°3 ?

`number1` et `number2` sont évalués : on va récupérer en mémoire leur valeur, que l'on passe à la méthode. La méthode fait le calcul et renvoie le résultat (ici 6). L'expression `Multiply(number1, number2)` est donc évaluée comme un entier valant 6. Ensuite on fixe la valeur de `number3` à 6.

Pour simplifier, écrivez :

Code : C#

```
Console.WriteLine(Multiply(3, 2));
```

Comme bien souvent, le code se lit de droite à gauche.

On appelle la méthode `Multiply` à laquelle on passe les nombres 3 et 2, compris par défaut comme des entiers. `Multiply` passe son résultat en tant que paramètre à `WriteLine` qui affichera donc $3*2$, soit 6.

Passage par valeur

Par défaut, les paramètres des méthodes sont toujours passés **par valeur**. Cela signifie qu'une copie de la valeur de chaque paramètre est faite au moment de l'appel et ce sont ces copies qui sont utilisées dans le corps de la méthode : les variables transmises à la méthode ne peuvent donc pas être modifiées par celle-ci. Si vous modifiez ces valeurs dans le corps de la méthode, les modifications seront perdues à la fin de son appel.

En réalité ce comportement n'a rien de sorcier : c'est exactement ce qui se passe lorsque vous initialisez une variable à partir d'une autre variable. La valeur est copiée au moment de l'initialisation, puis les deux variables vivent leur vie indépendamment. Voici un exemple rapide pour le prouver :

Code : C#

```
int myInt = 100;
// On copie la valeur, donc myOtherInt vaut 100.
int myOtherInt = myInt;
Console.WriteLine("myInt = " + myInt);
Console.WriteLine("myOtherInt = " + myOtherInt);

// On modifie myOtherInt.
myOtherInt = 5;
Console.WriteLine("myInt = " + myInt);
Console.WriteLine("myOtherInt = " + myOtherInt);
```

Après exécution, vous aurez :

Code : Console

```
myInt = 100
myOtherInt = 100
myInt = 100
myOtherInt = 5
```

Pas de surprise donc. 😊

Introduisons maintenant un petit peu de vocabulaire pour aider à comprendre la suite :

- Les paramètres transmis à la méthode (ceux qui sont copiés) sont appelés **paramètres effectifs**.
- Les paramètres utilisés dans le corps de la méthode (ceux qui reçoivent la copie) sont appelés **paramètres formels**.

Les paramètres formels doivent avoir le même type que les paramètres effectifs (ou un type compatible), mais pas nécessairement le même nom.

Voyons ce qui se passe quand on modifie la valeur d'un paramètre formel. Voici une méthode `ChangeInt` qui prend un entier en paramètre, le modifie, et affiche son contenu :

Code : C#

```
void ChangeInt(int myParameter)
{
    Console.WriteLine("Le paramètre formel myParameter vaut : " +
myParameter);
    myParameter = 5;
    Console.WriteLine("Le paramètre formel myParameter vaut : " +
myParameter);
}
```

Voici comment vous pouvez l'utiliser :

Code : C#

```
int myInt = 100;
```

```
Console.WriteLine("Le paramètre effectif myInt vaut : " + myInt);
ChangeInt(myInt);
Console.WriteLine("Le paramètre effectif myInt vaut : " + myInt);
```

Après exécution, vous aurez :

Code : Console

```
Le paramètre effectif myInt vaut : 100
Le paramètre formel myParameter vaut : 100
Le paramètre formel myParameter vaut : 5
Le paramètre effectif myInt vaut : 100
```

myInt n'a pas été changé car on n'a fait que modifier myParameter, qui ne contenait qu'une copie de sa valeur. Le comportement observé est le même que dans l'exemple donné précédemment.

Il peut cependant être utile de modifier un paramètre effectif depuis une méthode, c'est-à-dire de répercuter les changements sur le paramètre qui a été transmis. Pour cela, on utilise le passage par référence.

Passage par référence

Lorsqu'un paramètre est passé **par référence**, il est lui-même utilisé dans le corps de la méthode. Les paramètres effectif et formel ne font plus qu'un. Il est donc possible de les modifier dans le corps de la méthode et les changements seront maintenus après l'appel.

Pour forcer le passage par référence, utilisez le mot-clé **ref**.

ref

Reprenons l'exemple en modifiant la méthode ChangeInt :

Code : C#

```
// Notez l'ajout de ref.
void ChangeInt(ref int myParameter)
{
    Console.WriteLine("Le paramètre formel myParameter vaut : " +
myParameter);
    myParameter = 5;
    Console.WriteLine("Le paramètre formel myParameter vaut : " +
myParameter);
}
```

Voici comment vous pouvez l'utiliser :

Code : C#

```
int myInt = 100;
Console.WriteLine("Le paramètre effectif myInt vaut : " + myInt);
// On utilise ref aussi pour l'appel.
ChangeInt(ref myInt);
Console.WriteLine("Le paramètre effectif myInt vaut : " + myInt);
```

Après exécution, vous aurez :

Code : Console

```
Le paramètre effectif myInt vaut : 100
Le paramètre formel myParameter vaut : 100
Le paramètre formel myParameter vaut : 5
Le paramètre effectif myInt vaut : 5
```

L'utilisation de **ref** impose que le paramètre effectif soit une variable correctement initialisée. Vous ne pourrez donc pas compiler les exemples de code suivant :

Code : C#

```
int myInt = 5;
// Erreur du compilateur : "Argument 1 must be passed with the
// 'ref' keyword".
ChangeInt(myInt);
```

Code : C#

```
// On ne fait que déclarer l'entier, sans l'initialiser.
int myInt;
// Erreur du compilateur : "Use of unassigned local variable
'myInt'".
ChangeInt(ref myInt);
```

Code : C#

```
// On essaie de transmettre une valeur directement (ici la valeur
5).
// Erreur du compilateur : "A ref or out argument must be an
assignable variable".
ChangeInt(ref 5);
```

Il peut arriver qu'un paramètre serve uniquement à récupérer une valeur initialisée par la méthode. C'est notamment utile lorsqu'une méthode doit renvoyer plusieurs valeurs. Pour ces cas-là, on utilise le mot-clé **out**.

out

L'utilisation de **out** impose à la méthode d'assigner une valeur au paramètre avant de se terminer. Et contrairement à **ref**, il n'est pas obligatoire d'assigner une valeur au paramètre avant de le transmettre à la méthode : la valeur transmise ne sera de toute façon pas utilisable dans la méthode.

Reprendons le même exemple, en utilisant **out** cette fois :

Code : C#

```
// Notez l'utilisation de out.
void ChangeInt(out int myParameter)
{
    // On ne peut pas afficher la valeur de myParameter avant la
    // prochaine ligne de code,
    // car il serait considéré comme non assigné. On réalise alors
    // l'assignation.
    myParameter = 5;
    Console.WriteLine("Le paramètre formel myParameter vaut : " +
        myParameter);
}
```

Voici comment vous pouvez l'utiliser :

Code : C#

```
// On ne fait que déclarer l'entier, sans l'initialiser.  
int myInt;  
// On utilise out aussi pour l'appel.  
ChangeInt(out myInt);  
Console.WriteLine("Le paramètre effectif myInt vaut : " + myInt);
```

Après exécution, vous aurez :

Code : Console

```
Le paramètre formel myParameter vaut : 5  
Le paramètre effectif myInt vaut : 5
```

En pratique, **out** est utilisé beaucoup plus souvent que **ref**, car il arrive fréquemment qu'une méthode doive retourner plus d'une valeur. Par exemple, la méthode **int.TryParse** sert à convertir une chaîne de caractères en entier. Elle renvoie deux valeurs : un entier (le résultat de la conversion), et un booléen (qui indique si la conversion a réussi ou non). Elle s'utilise comme ceci :

Code : C#

```
int myInt;  
bool success = int.TryParse("1234", out myInt);  
if(success)  
{  
    Console.WriteLine("La conversion a réussi, le double du nombre est  
    : " + myInt * 2 + ".");  
}  
else  
{  
    Console.WriteLine("La conversion a échoué.");  
}
```

La surcharge

La surcharge permet de créer des méthodes qui font globalement la même chose en leur donnant le même nom.

Elles doivent cependant avoir des signatures différentes. La signature d'une méthode permet de l'identifier ; elle dépend de deux choses : **son nom et ses arguments (mais pas son type de retour !)**. Pour la surcharge, les méthodes doivent donc être différenciables par au moins une des propositions suivantes :

- le nombre de paramètres ;
- le type de chaque paramètre.

Dans l'exemple suivant, on crée deux méthodes **SayHello** dont l'une, une fois appelée, affichera juste "**Hello!**" (on ne lui passe aucun paramètre), et l'autre affichera par exemple "**Hello John!**" si on lui passe en paramètre la chaîne de caractères "**John**" :

Code : C#

```
void SayHello()  
{  
    Console.WriteLine("Hello!");  
}  
  
void SayHello(string name)  
{  
    Console.WriteLine("Hello " + name + "!");  
}
```

Je sais que je n'arrête pas de vous le dire, mais là *encore*, c'est une notion fondamentale ! Elle existe d'ailleurs dans de nombreux langages (dans lesquels on utilise plus le mot "fonction" que "méthode").

Vous verrez en codant que les méthodes se révèlent très utiles. 😊

Les classes (1/2)

Vous en entendez parler depuis longtemps et à chaque fois je vous dit que ça viendra plus tard.
J'ai une **bonne nouvelle** pour vous : nous allons dès à présent attaquer ce point **incontournable** du C#.

 Let's go ! (Allons-y !)

Créer une classe

Présentation

Une **classe** est tout simplement un moule pour faire des objets.

Un objet est composé de **membres** ; parmi ces membres, on dispose de **champs** (les variables qui lui sont caractéristiques), de **méthodes**, de **propriétés**, ainsi que d'autres éléments que nous verrons plus tard. On a tendance à croire que "champ" et "membre" désignent la même chose alors que c'est faux : il faut bien voir qu'il existe plusieurs sortes de membres, dont les champs.

 Prenez la bonne habitude de faire commencer le nom des champs par "m_ ", comme dans "m_age" (le 'm' n'étant pas sans lien avec "membre" ; en revanche cela ne concerne pas tous les membres mais juste les champs). C'est très important : cela permet de savoir quels champs vous avez créés.

C'est dans la classe que sont définis les membres (dont les champs et les méthodes). Tout objet créé à partir d'une classe possède les membres que propose cette classe, vous comprenez donc pourquoi je parle de "moule à objet".

Une classe simple se présente sous cette forme :

Code : Autre

```
class nomDeLaClasse
{
    // Déclaration des champs

    // Déclaration des méthodes
}
```

Les champs sont de simples variables, vous savez donc les déclarer. 

Le constructeur

C'est le nom que l'on donne à une méthode spéciale dans une classe. Le **constructeur** (c'est aussi un membre) d'une classe est appelé à chaque fois que vous voulez créer un objet à partir de cette classe. Vous pouvez donc écrire du code dans cette méthode et il sera exécuté à chaque création d'un nouvel objet.

Pour filer la métaphore du moule, les objets seraient les gâteaux que l'on peut faire avec et le constructeur serait en quelque sorte notre cuisinier.

 Le constructeur est la méthode qui a exactement le même nom que la classe, et qui ne retourne jamais rien. Il est donc inutile de préciser s'il retourne quelque chose ou non : on ne met même pas de **void** devant. Par contre, vous pouvez lui passer des arguments.

Lorsqu'il est appelé, le constructeur réserve un emplacement mémoire pour votre objet et si vous n'avez pas initialisé ses champs, il les initialise automatiquement à leur valeur par défaut.

Sachez aussi que vous n'êtes pas obligés d'écrire vous-mêmes le code du constructeur ; dans ce cas, un constructeur "par défaut" est utilisé. Si vous faites ainsi, lorsque l'objet est créé, tous ses champs qui ne sont pas déjà initialisés dans le code de la classe sont initialisés à leur valeur par défaut.

L'intérêt du constructeur est d'offrir au développeur la possibilité de personnaliser ce qui doit se passer au moment de la création d'un objet. Il rajoute en outre un aspect dynamique au code : vous pouvez affecter vos champs à l'aide de variables passées en paramètres.

Le destructeur

Le **destructeur** (c'est aussi un membre) est une méthode appelée lors de la destruction d'un objet. Son nom est celui de la classe, précédé d'un tilde '~'.

Là-aussi, rien ne vous oblige à mettre un destructeur. C'est seulement si vous voulez faire quelque chose de particulier à sa destruction. Cela peut notamment servir à libérer de la mémoire et à bien gérer les ressources ; c'est bien trop compliqué pour l'instant alors nous en parlerons en temps et en heure.

Exemple

Nous allons étudier une classe Person (qui représente une personne, vous l'aurez deviné 😊). Dans cet exemple, vous ne comprendrez pas le code à la première lecture ; pas d'affolement, les explications arrivent juste après. 😊

Code : C#

```
public class Person
{
    private string m_name;
    public string Name
    {
        get { return m_name; }
        set { m_name = value; }
    }

    private ushort m_age;
    public ushort Age
    {
        get { return m_age; }
        set { m_age = value; }
    }

    public Person()
    {
        Console.WriteLine("Nouvelle personne créée.");
    }

    public Person(string name, ushort age)
    {
        this.m_age = age;
        this.m_name = name;
        Console.WriteLine("Nouvelle personne créée. Cette personne s'appelle " + name + " et a " + age + " an(s).");
    }

    ~Person()
    {
        Console.WriteLine("Objet détruit.");
    }

    public void SayHi()
    {
        Console.WriteLine("Bonjour ! Je m'appelle " + this.m_name + " et j'ai " + this.m_age + " ans.");
    }
}
```

Je me dois de vous expliquer quelques nouveautés.

Les **modificateurs** **private** et **public** se mettent devant **un type** (par exemple : une classe) ou **un membre** (par exemple : un champ ou une méthode).

private restreint l'accès de ce qui suit à l'usage exclusif dans le bloc où il a été déclaré.

public autorise quant à lui l'accès de ce qui suit depuis l'extérieur.

Le constructeur doit **impérativement** être précédé de **public** si vous voulez pouvoir l'appeler et créer un objet.

Par défaut, champs et méthodes utilisent le modificateur **private**, mais pour bien voir ce que l'on fait, il est préférable de toujours préciser. Nous verrons plus tard qu'il existe d'autres possibilités que **public** pour les classes elles-mêmes, mais ne nous y attardons pas pour l'instant.



Prenez comme habitude de définir vos champs en privé, pour éviter qu'il puissent être modifiés de n'importe où et éviter des erreurs.

Vous pouvez cependant accéder publiquement à des champs privés, en ayant recours à des **propriétés**, comme dans cette classe avec la propriété `Age` :

Code : C#

```
public ushort Age
{
    get { return m_age; }
    set { m_age = value; }
}
```

À l'intérieur du bloc `get`, vous définissez comment se fait l'accès en **lecture**. Dans ce cas, si l'on veut récupérer la valeur de l'âge, on pourra écrire `ushort userAge = toto.Age;` (`toto` étant un objet de type `Person`).

À l'intérieur du bloc `set`, vous définissez comment se fait l'accès en **écriture**. Dans ce cas, si l'on veut changer la valeur de l'âge, on pourra écrire `toto.Age = 10;` (`10` étant ici implicitement converti en `ushort`).



Que vient faire `value` dans tout ça ?

La variable `value` représente la valeur que l'on veut donner à `m_age`. Si l'on écrit `toto.Age = 10;`, `value` est un `ushort` qui vaut `10`.



Cette variable est locale et n'existe que dans le bloc `set`.

Les propriétés ont un statut particulier ; en fait ce ne sont pas des variables mais des moyens d'accéder à des variables. D'ailleurs, `get` et `set` sont ce qu'on appelle des **accesseurs**. Utiliser une propriété en définissant ses accesseurs revient *exactement* à créer une méthode d'accès en lecture (que l'on peut ici nommer `GetAge`) et une méthode d'accès en écriture (que l'on peut ici nommer `SetAge`) :

Code : C#

```
public ushort GetAge()
{
    return m_age;
}

public void SetAge(ushort value)
{
    m_age = value;
}
```

J'ai sciemment employé le nom "value" pour que vous voyiez comment la variable `value` est traitée dans le code d'une propriété. Autant j'aurais pu nommer ce paramètre différemment, autant dans un bloc `set` on est obligé d'utiliser le nom "value" (si on n'avait pas de nom standardisé, le compilateur ne pourrait pas s'en sortir !).

Revenons à l'exemple de classe que je vous ai fourni. J'ai créé deux méthodes portant le même nom `Person`. Ce n'est pas une erreur, en fait j'ai surchargé le constructeur.

`this` est un mot-clé du langage C# qui désigne l'objet lui-même ("this" veut dire "ceci" en anglais). L'écriture `this.m_age`

permet d'accéder au champ `m_age` de l'objet désigné par `this`.

`this.m_age = age;` aura pour effet d'initialiser l'âge de ma nouvelle personne avec l'entier que je passe comme paramètre au constructeur.



`this` est facultatif, donc par la suite j'écrirai `m_age` au lieu de `this.m_age`.

Créer un objet

Rappelez-vous, en introduisant les variables nous avons évoqué l'existence de variables de **type valeur** et de variables de **type référence**. Jusqu'à présent, nous n'avions rencontré que des types valeurs (`int`, `string`, etc.). Comme les classes sont des types références, il est temps de s'y intéresser plus en détail.



Qu'est-ce qu'une variable de type référence ?

Une variable de type référence (ou tout simplement, une référence) est une variable dont la valeur est l'adresse d'un emplacement mémoire.

Cet emplacement contient des informations utiles à notre programme, comme par exemple une instance de classe. Les habitués du C/C++ retrouveront beaucoup de similitudes avec le concept de *pointeur*. 😊



En quoi cela va-t-il nous servir ?

Un objet est toujours issu d'une classe. On dit que c'est **une instance** de cette classe. La particularité des instances de classe est qu'elles se baladent toujours quelque part dans la mémoire, plus librement que les autres variables. Nous avons donc besoin d'une référence pour savoir où elles se trouvent et ainsi pouvoir les manipuler. Contrairement aux variables de type valeur qui contiennent une valeur que l'on manipule directement, les références ne font que désigner une instance qui, elle, peut contenir une ou plusieurs valeurs. L'accès à ces valeurs se fait donc indirectement.

Pas de panique, c'est plus simple que ça en a l'air 😊 Voyons ce que ça donne en pratique avec la classe `Person` que nous avons définie plus haut.

Pour manipuler une instance de cette classe, je vais devoir faire deux choses :

1. déclarer une référence qui servira à désigner mon instance ;
2. créer mon instance, c'est-à-dire **instancier ma classe**.

1. Déclarer une référence

Une référence est avant tout une variable, et se déclare comme toutes les variables. Son type est le nom de la classe que l'on compte instancier :

Code : C#

```
Person toto;
```

On vient de déclarer une référence, appelée `toto`, qui est prête à désigner un objet de type `Person`. 😊



Quelle est la valeur de cette référence ?

Nous n'avons fait que déclarer une référence sans préciser de valeur ; elle a dans ce cas été initialisée à sa valeur par défaut, qui est `null` pour les références. Ce code est donc équivalent à :

Code : C#

```
Person toto = null;
```

Lorsqu'une référence vaut **null**, cela signifie qu'elle ne désigne aucune instance. Elle est donc inutilisable. Si vous tentez de vous en servir, vous obtiendrez une erreur à la compilation :

Code : C#

```
Person toto;  
// Erreur à la compilation: "Use of unassigned local variable  
'toto'".  
toto.SayHi();
```

Le compilateur vous indique que vous essayez d'utiliser une variable qui n'a pas été assignée. Rappelez-vous, nous avons vu ça dans le chapitre "Les variables", paragraphe "Utiliser des variables".

En revanche, vous pouvez tout à fait déclarer un champ sans l'instancier : le constructeur de la classe se charge tout seul d'instancier à leur valeur par défaut tous les champs qui ne sont pas déjà instanciés. C'est pourquoi dans la classe Person ci-dessus, j'ai pu écrire **private string m_name;** sans écrire **private string m_name = string.Empty;** ou encore **private string m_name = "";**.

Petite pique de rappel sur les valeurs par défaut :

La valeur par défaut de tout type numérique est **0**, adapté au type (**0.0** pour un **float** ou un **double**).

La valeur par défaut d'une chaîne de caractères (**string**) est **null**, et non pas la chaîne vide, qui est représentée par **string.Empty** ou encore **""**.

La valeur par défaut d'un caractère (**char**) est **'\0'**.

La valeur par défaut d'un objet de type référence est **null**.



Peut-on initialiser une référence avec une adresse mémoire explicite (comme en C/C++) ?

Non, de base c'est impossible en C# ; pour le faire, il faut utiliser le mot-clé **unsafe**, mais c'est une notion avancée et nous aurons peut-être l'occasion de la rencontrer plus tard. De base, il n'est d'ailleurs pas non plus possible de lire l'adresse contenue dans une référence.

Voyons alors comment assigner une valeur à notre référence.

2. Instancier une classe

Pour instancier la classe **Person**, et ainsi pouvoir initialiser notre référence avec une nouvelle instance, on utilise le mot-clé **new** :

Code : C#

```
// Déclaration de la référence.  
Person toto;  
// Instanciation de la classe.  
toto = new Person();
```

Comme pour toute initialisation de variable, on peut fusionner ces deux lignes :

Code : C#

```
// Déclaration + instantiation  
Person toto = new Person();
```

À ce stade nous avons créé une nouvelle instance de la classe **Person**, que nous pouvons manipuler grâce à la référence **toto**.

Lorsque l'opérateur **new** est utilisé, le **constructeur** de la classe est appelé. Nous avons vu qu'il pouvait y avoir plusieurs surcharges du constructeur dans une même classe, comme c'est le cas dans la classe **Person**. La version du constructeur

appelée grâce à **new** est déterminée par les paramètres spécifiés entre les parenthèses.

Jusqu'à présent nous nous sommes contentés d'écrire **new Person()**, et nous avons ainsi utilisé implicitement le constructeur sans paramètre (on l'appelle **constructeur par défaut**).

La classe **Person** possède un autre constructeur qui nous permet de préciser le nom et l'âge de la personne. Profitons-en pour préciser que **toto** s'appelle Toto et a 10 ans, au moment de créer notre instance :

Code : C#

```
Person toto = new Person("Toto", 10);
```

Il était aussi possible de faire cela en plusieurs temps, comme ceci :

Code : C#

```
Person toto = new Person();
toto.Name = "Toto";
toto.Age = 10;
```

Si vous ne comprenez pas tout de suite la syntaxe des deux dernières lignes du bout de code précédent, c'est normal : nous n'avons pas encore vu comment *utiliser* des objets (ça ne saurait tarder).

Maintenant que nous savons créer des objets, voyons plus en détail comment nous en servir. 😊

Utiliser un objet

Accéder aux membres d'un objet

Un fois l'objet créé, pour accéder à ses membres il suffit de faire suivre le nom de l'objet par un **point**.

toto.m_age n'est pas accessible car **m_age** est défini avec **private**. On peut en revanche accéder à la propriété publique **toto.Age** et à la méthode publique **toto.SayHi**.

Voyons ce que donne la méthode **SayHi()** de notre ami Toto :

Code : C#

```
Person toto = new Person("Toto", 10);
toto.SayHi();
```

Et nous voyons apparaître comme prévu :

Code : Console

```
Bonjour ! Je m'appelle Toto et j'ai 10 ans.
```

Les propriétés

Pourquoi utiliser des propriétés alors que l'on peut utiliser **public** à la place de **private** ?

Cela permet de rendre le code plus clair et d'éviter les erreurs. On laisse en général les champs en **private** pour être sûr qu'ils ne seront pas modifiés n'importe comment.

Ensuite, on peut néanmoins vouloir accéder à ces champs. Si tel est le cas, on utilise les propriétés pour contrôler l'accès aux champs. Dans certains langages, on parle d'**accesseurs**. En C#, les accesseurs sont **get** et **set**. Ils sont utilisés au sein d'une propriété.

Je reprends l'exemple ci-dessus :

Code : C#

```
private ushort m_age;
public ushort Age
{
    get { return m_age; }
    set { m_age = value; }
}
```

Comme je vous l'ai dit plus haut, `get` gère l'accès en **lecture** alors que `set` gère l'accès en **écriture**. Si vous ne voulez pas autoriser l'accès en écriture, il suffit de supprimer le `set` :

Code : C#

```
private ushort m_age;
public ushort Age
{
    get { return m_age; }
}
```

Le 1^{er} morceau de code peut se simplifier en utilisant les accesseurs auto-implémentés :

Code : C#

```
public ushort Age { get; set; }
```

Dans ce cas, vous n'avez plus besoin de `m_age`. Le compilateur comprend que vous autorisez l'accès en lecture et en écriture.



Si vous utilisez les accesseurs auto-implémentés, vous devez gérer les deux accesseurs.

Code : C#

```
// Erreur du compilateur :
// 'ConsoleApplication1.Person.Age.get' must declare a body because
// it is not marked abstract or extern.
// Automatically implemented properties must define both get and
// set accessors.
public ushort Age { get; }
```



Comment faire si je ne veux pas autoriser l'accès en écriture dans le code simplifié ?

Il suffit de rajouter `private` devant `set` pour indiquer que `Age` n'aura le droit d'être modifié qu'à l'intérieur de la classe :

Code : C#

```
public ushort Age { get; private set; }
```

Dans l'écriture simplifiée, **il n'est plus question de m_age**. Considérons le code suivant :

Code : C#

```
private ushort m_age;
public ushort Age { get; private set; }
```

Si je modifie Age, cela ne va pas affecter m_age ! En effet, dans l'écriture simplifiée on ne fait pas de lien entre m_age et Age : ils vivent leur vie chacun de leur côté.

Vous pouvez utiliser les deux écritures dans votre code : soit l'écriture complète, soit l'écriture simplifiée. Pour l'instant je vais rester sur la première que vous comprenez bien ce qui se passe. Et ne mélangez pas les deux !



Par contre, il faut respecter la convention voulant qu'avec l'écriture simplifiée, on écrirait **this.Age** dans la classe Person au lieu de m_age. Le **this** est facultatif dans les deux cas mais on l'utilise quand même dans l'écriture simplifiée car il permet de voir que Age dépend de l'instance avec laquelle on travaille.

La comparaison d'objets

Vous pouvez comparer des objets de diverses manières suivant ce que vous voulez vérifier.



Peut-on utiliser l'opérateur == ?

Oui et non ; en fait cela dépend de ce que vous voulez savoir. Considérons l'exemple suivant :

Code : C#

```
Person p1 = new Person("Toto", 10);
Person p2 = new Person("Toto", 10);
Person p3 = p1;
```

Dans cet exemple, p1 n'est pas égal à p2, mais p1 est égal à p3 :

Code : C#

```
Console.WriteLine(p1 == p2 ? "p1 est égal à p2." : "p1 n'est pas
égal à p2.");
Console.WriteLine(p1 == p3 ? "p1 est égal à p3." : "p1 n'est pas
égal à p3.");
```

Résultat :

Code : Console

```
p1 n'est pas égal à p2.
p1 est égal à p3.
```

En effet, les références p1 et p2 désignent chacune une instance différente de la classe Person. Ces deux instances sont identiques du point de vue de leurs valeurs, mais elles sont bien distinctes. Ainsi, si je modifie la deuxième instance, cela ne va pas affecter la première :

Code : C#

```
Console.WriteLine(p1.Age);
Console.WriteLine(p2.Age);
p2.Age = 5;
Console.WriteLine(p1.Age);
Console.WriteLine(p2.Age);
```

Ce code affichera :

Code : Console

```
10
10
10
5
```

Par contre, les références p1 et p3 sont identiques et désignent donc la même instance. Si je modifie p3, cela affecte donc p1 :

Code : C#

```
Console.WriteLine(p1.Age);
Console.WriteLine(p3.Age);
p3.Age = 42;
Console.WriteLine(p1.Age);
Console.WriteLine(p3.Age);
```

Ce code affichera :

Code : Console

```
10
10
42
42
```

Des méthodes importantes

Equals

Pour reprendre ce qui vient d'être dit, plutôt que d'utiliser l'opérateur ==, vous pouvez utiliser la méthode Equals (que possède tout objet). La seule différence est que == ne compare que des objets de même type, alors que Equals permet de comparer un objet d'un certain type avec un autre objet d'un autre type.



Quel est l'intérêt de Equals, sachant que de toute façon si deux variables ne sont pas du même type, elles ne peuvent pas être égales ?

Cela sert si, à l'écriture du code, vous ne connaissez pas le type des variables concernées.

ToString

Tout objet possède aussi cette méthode. Par défaut, elle renvoie le type de l'objet en question :

Code : C#

```
Console.WriteLine(p1.ToString());
```

Résultat :

Code : Console

```
ConsoleApplication1.Person
```



En fait, pour cette ligne de code, il est inutile d'utiliser `ToString` car de toute façon la méthode `WriteLine` fait appel à la méthode `ToString` lorsqu'elle reçoit un objet. J'aurais donc pu écrire `Console.WriteLine(p1);`.

La méthode `ToString` peut être modifiée pour retourner un autre résultat. Par exemple ici on pourrait vouloir renvoyer le nom de la personne en question. Cela se fait avec le modificateur `override`, que nous étudierons plus tard. Vous devez commencer à mieux comprendre ce que veut dire **Programmation Orientée Objet**. Tant mieux, c'est le but ! 😊

Les classes (2/2)

Vous pensez déjà tout savoir sur les classes ? Détrompez-vous, ce n'est que le commencement.

Le modificateur "static"

Le modificateur **static** se place avant le nom de la classe ou du membre qu'il affecte. Quand vous créez une classe avec des membres, vous faites un moule à objets : à partir de cette classe on fabrique ce qui s'appelle des **instances de la classe**. Par exemple si je crée une classe qui contient une chaîne de caractères en champ, chaque instance de la classe aura sa propre version de cette chaîne de caractères.

Le mot-clé **static** sert à faire que ce qui suit ne dépende pas d'une instance, mais dépend de la classe elle-même.



Par habitude, mettez "`s_`" devant une variable statique. Cela permet d'accroître la lisibilité de votre code.

Voici un exemple :

Code : C#

```
public class Person
{
    private static int s_count;
    public static int Count
    {
        get { return s_count; }
    }

    public Person()
    {
        s_count++;
    }
}
```



L'ordre des modificateurs a de l'importance. **static private** poserait problème.



Comment y accéder ?

Pour accéder à des champs statiques, il faut écrire : `nomDeLaClasse.nomDuChamp`. Ici, il faut écrire `Person.Count` pour accéder à `s_count` qui est mis en **private**.



Étant donné que ce champ ne dépend pas d'une instance en particulier, si je crée une instance de la classe `Person` nommée `toto`, `toto.Count` n'existera pas.

On peut aussi utiliser ce modificateur pour une méthode :

Code : C#

```
public class Person
{
    private static int s_count;
    public static int Count
    {
        get { return s_count; }
    }
```

```
    }

    public Person()
    {
        s_count++;
    }

    public static void DisplayCount()
    {
        Console.WriteLine(s_count + " objet(s) a(ont) été créé(s).");
    }
}
```

Dans ce cas, vous pouvez ensuite écrire `Person.DisplayCount();`.

Améliorons cette méthode avec des **if** :

Code : C#

```
    public static void DisplayCount()
    {
        if (s_count == 0)
        {
            Console.WriteLine("Aucun objet n'a été créé !");
        }
        else if (s_count == 1)
        {
            Console.WriteLine("Un seul objet a été créé.");
        }
        else if (s_count > 1)
        {
            Console.WriteLine(s_count + " objets ont été créés.");
        }
        else
        {
            Console.WriteLine("Erreur : s_count est négatif ! Il vaut : " +
s_count);
        }
    }
}
```

Au cas où tous ces `Console.WriteLine` ne vous auraient pas fait tilt, eh oui, il s'agit bien de l'appel à la méthode statique `WriteLine` de la classe `Console`.

Vous pouvez créer une classe entièrement statique, dont le but n'est alors pas de servir de moule à instances. C'est d'ailleurs le cas de la classe `Console` : on ne veut pas créer d'objet de type `Console`, mais faire des choses avec celle qui est ouverte. C'est aussi le cas de la classe `Convert` qui sert à faire des conversions et que nous verrons sous peu. Pour faire cela il faut mettre **static** devant le nom de la classe, et du coup devant chacun de ses membres :

Code : C#

```
    public static class MyStaticClass
    {
        public static int s_myStaticInt;

        public static string TellSomething()
        {
            return "This is all static!";
        }
    }
}
```

Rien de bien méchant dans celle-là non plus. Je pense que vous avez saisi l'idée.

Application console : étude du code

Je vous ai dit comment utiliser la console, sans vraiment fournir d'explications. Nous allons donc à présent étudier le code qui se trouve dans une application console fraîchement créée.

Les espaces de noms

Rappels

Un **espace de noms** contient des **classes** (avec des membres : champs, méthodes, etc.) ainsi que d'autres espaces de noms. Ici, nous avons une classe `Program` au sein de l'espace de noms `ConsoleApplication1` (le nom de mon projet, et aussi de ma solution en l'occurrence).

Un espace de noms se comporte à peu près comme un dossier : il peut contenir des fichiers (ici les classes) et d'autres dossiers (les espaces de noms inclus dedans). Pour accéder au contenu d'un espace de noms, il faut mettre un point après son nom : pour accéder à la classe `Program`, il faut ici écrire `ConsoleApplication1.Program`.

Le mot-clé `using`

Les espaces de noms peuvent "s'emboîter" à l'infinie, ce qui fait que l'écriture peut être longue :

`namespace1.namespace2.namespace3.namespace4 ...`

On utilise donc le mot-clé **using**.

Les premières lignes débutent par le mot-clé **using**, sous la forme d'une **directive**. En écrivant `using System`, vous informez Visual Studio que s'il ne trouve pas l'espace de noms ou la classe `xxx`, il devra regarder s'il/elle n'est pas dans `System.xxx`.

using peut aussi servir à créer un **alias** qui référence un espace de noms. Par exemple si nous écrivons `using Utils = Company.Application.Utilities;`, alors nous pourrons écrire `Utils.xxx` plutôt que d'écrire `Company.Application.Utilities.xxx`.

D'autre part, **using** peut être utilisé sous forme de **déclaration**. Cela permet d'appeler automatiquement la méthode `Dispose()` de l'objet spécifié. L'objet doit implémenter l'interface `IDisposable`. Je ne veux pas plus vous embrouiller car nous n'avons pas encore vu les interfaces, donc regardez juste cet exemple :

Code : C#

```
using (System.IO.StreamReader reader = new
StreamReader("readme.txt"))
{
    // Lecture du fichier
}
// Le fichier est automatiquement fermé (dans la méthode Dispose de
l'objet nommé reader) après le bloc.
```

La classe `Program`

Cette classe a été automatiquement créée par Visual Studio. Elle contient une seule méthode, nommée "`Main`", qui prend en entrée un tableau de chaînes de caractères et ne retourne rien (**void**).

static indique que la méthode est... statique ! 😊

Un programme console s'appelle depuis la console en passant des paramètres. Ces derniers sont envoyés au programme dans le tableau `args`.

Le programme commence à s'exécuter dans la méthode `Main` : c'est le point d'entrée du programme. C'est donc là que nous allons écrire notre code.

Nous n'en avons pas fini avec les classes, mais vous avez le principal : ça suffit pour le moment.

Les tableaux

Maintenant que vous savez ce qu'est un objet et que vous êtes initiés à la notion de référence, je peux vous parler des tableaux.



Tableaux simples

Un tableau ("array" en anglais) est un objet permettant de rassembler sous un même identificateur des données de même type. Sa déclaration est la suivante : `type[] nom = new type[n]`; où n est le nombre de données que peut contenir le tableau.

En fait, un tableau est même un objet, c'est-à-dire qu'on y accède via une référence. De ce fait, un tableau déclaré sans être initialisé vaut `null`.

Voici comment créer un tableau de quatre entiers :

Code : C#

```
int[] myArray = new int[4];
```



On a déclaré notre tableau, et on l'a initialisé sans préciser de valeur, donc avec la valeur par défaut d'un entier, à savoir 0.

Vous pouvez très bien préciser les valeurs que vous voulez mettre dans votre tableau. Voici comment créer un tableau contenant les entiers 10, 20, 30 et 40 :

Code : C#

```
int[] myArray = new int[] {10, 20, 30, 40};
```



Vous remarquerez que vous ne devez plus donner de taille à votre tableau : vous l'avez rempli avec quatre entiers donc sa taille est 4.

Pour simplifier, écrivez :

Code : C#

```
int[] myArray = {10, 20, 30, 40};
```

`nom[i]` désigne la donnée n°`i`, où `i` appartient à l'intervalle [0; n-1]. Si `i` n'appartient pas à cet intervalle, ce code générera une erreur. Ainsi, dans cet exemple :

- `myArray[0]` vaut 10 ;
- `myArray[1]` vaut 20 ;
- `myArray[2]` vaut 30 ;
- `myArray[3]` vaut 40 ;
- `myArray[4]` est inaccessible. Eh oui, là nous sommes en dehors du tableau.



Dans le 1^{er} exemple, nous n'avons que créé le tableau, sans affecter de valeur particulière à ses éléments (`myArray[0], myArray[1], ...`) qui valent donc tous 0 (valeur par défaut d'un entier).

Tableaux à deux dimensions

Un tableau à deux dimensions se déclare de la manière suivante : `type[,] nom = new type[n, m]`; où n est le nombre de lignes et m le nombre de colonnes.

Voici comment déclarer un tableau à deux dimensions contenant des réels :

Code : C#

```
double[,] myArray = new double[,]
{
    {0.1, 0.5},
    {1.3, 1.7}
};
```



Le point et la virgule sont inversés en français et en anglais. N'écrivez donc pas `0, 1` mais `0.1` (de même pour les autres nombres).

Pour simplifier, écrivez :

Code : C#

```
double[,] myArray =
{
    {0.1, 0.5},
    {1.3, 1.7}
};
```



Par soucis de clarté, j'ai écrit le code sur plusieurs lignes. Je vous conseille fortement de faire de même, cela permet de se relire plus facilement.

`nom[i, j]` désigne l'élément **j** de la ligne **i** du tableau `nom`. Ainsi, dans cet exemple :

- `myArray[0, 0]` vaut `0.1` en notation anglaise (soit `0, 1` en notation française) ;
- `myArray[0, 1]` vaut `0.5` en notation anglaise (soit `0, 5` en notation française) ;
- `myArray[1, 0]` vaut `1.3` en notation anglaise (soit `1, 3` en notation française) ;
- `myArray[1, 1]` vaut `1.7` en notation anglaise (soit `1, 7` en notation française) ;
- `myArray[2, 0]` est inaccessible. Eh oui, là encore nous sommes en dehors du tableau.



Ne confondez pas avec `myArray[i][j]` ! Cela voudrait dire que `myArray` est un tableau simple et qu'il contient des tableaux simples. Ainsi `myArray[i][j]` représente la j-ième case du i-ième tableau stocké dans `myArray`.

Tableaux de tableaux

Un tableau de tableaux se déclare de la manière suivante : `type[][] nom = new type[n][];` où n est le nombre de lignes.



Ici on ne spécifie pas de nombre de colonnes car chaque tableau contenu dans ce "méga-tableau" possède un nombre de colonnes qui lui est propre.

Allez, je ne vous fais pas plus attendre :

Code : C#

```
int[][] myIntArray = new int[2][];
myIntArray[0] = new int[5];
myIntArray[0][1] = 42;
```

- ligne n°1 : On crée un tableau, nommé `myIntArray`, qui va pouvoir contenir 2 tableaux d'entiers. À ce stade, `myIntArray[0]` et `myIntArray[1]` valent `null` : ils ne référencent pas encore du contenu.

- ligne n°2 : On crée le 1^{er} tableau d'entiers avec 5 colonnes. `myIntArray[0]` ne vaut plus `null` mais contient la référence vers son contenu. `myIntArray[0][0]` jusqu'à `myIntArray[4]` valent 0 (valeur par défaut d'un entier).
- ligne n°3 : On affecte la 2^e case du 1^{er} tableau avec la valeur 42.

Pour bien que vous compreniez, voici l'arborescence de ce tableau de tableaux :

Locals		
Name	Value	Type
args	{string[0]}	string[]
myIntArray	{int[2][]}	int[][]
[0]	{int[5]}	int[]
[0]	0	int
[1]	42	int
[2]	0	int
[3]	0	int
[4]	0	int
[1]	null	int[]

Arborescence du tableau de tableaux.

Vous pouvez aussi créer un tableau à partir de variables représentant des tableaux. Voici un exemple pour créer un tableau de tableaux qui contiennent des chaînes de caractères :

Code : C#

```
string[] firstnameArray =
{
    "Matt",
    "Tim",
    "James"
};

string[] surnameArray =
{
    "Johnson",
    "Smith"
};

string[][] myArray =
{
    firstnameArray,
    surnameArray
};
```

Chaque élément `myArray[i]` est une référence de tableau à une dimension. Si vous ne faites que déclarer le tableau, ces références ne sont pas initialisées et elles valent `null`. C'est le cas dans le code suivant :

Code : C#

```
int[][] myArrayOfIntArrays = new int[5][];
```

Après exécution, `myArrayOfIntArrays[0]` vaut **null** (de même pour les autres éléments). Les tableaux sont utiles mais je ne pense pas que nous nous en servirons beaucoup dans ce cours. Dans la partie II, nous verrons une alternative aux tableaux : les **collections**.

Effectuer des conversions

Une fois déclarée, une variable ne peut plus être redéclarée ou utilisée pour stocker des valeurs d'un autre type. Sauf si ce type peut être converti au type de la variable en question.

Par exemple, vu qu'il n'est pas possible de convertir une chaîne de caractères en un entier, le code suivant ne compilera pas :

Code : C#

```
// Erreur : "Cannot implicitly convert type 'string' to 'int'".  
int i = "Hello";
```

Les conversions servent à traiter des données **de même type**, dans de nombreux cas comme une affectation, et quelque autre opération.

Par exemple, au lieu de manipuler un chiffre, je peux vouloir manipuler le caractère qui lui correspond ; je peux préférer utiliser des entiers plutôt que des nombres à virgule ; ...

En d'autres termes, c'est un point incontournable du C# que je m'apprete à vous expliquer.

En C#, vous pouvez effectuer les types de conversions suivants :

- Conversions implicites
- Conversions explicites (casts)
- Conversions définies par l'utilisateur
- Conversions avec les classes d'assistance

Conversions implicites

Avec des nombres, une conversion implicite peut être effectuée lorsque la valeur à stocker peut tenir dans la variable sans être tronquée ni arrondie. Par exemple, une variable de type `long` (entier codé sur 8 octets) peut stocker toute valeur qu'un entier (codé sur 4 octets dans un ordinateur 32 bits) peut stocker.

Dans l'exemple suivant, le compilateur convertit implicitement la valeur à droite en un type `long` avant de l'assigner à `bigNum` :

Code : C#

```
int num = 2147483647;  
long bigNum = num;
```

Voici une liste complète de toutes les conversions numériques implicites :

De	Vers
<code>sbyte</code>	<code>short, int, long, float, double ou decimal</code>
<code>byte</code>	<code>short, ushort, int, uint, long, ulong, float, double ou decimal</code>
<code>short</code>	<code>int, long, float, double ou decimal</code>
<code>ushort</code>	<code>int, uint, long, ulong, float, double ou decimal</code>
<code>int</code>	<code>long, float, double ou decimal</code>
<code>uint</code>	<code>long, ulong, float, double ou decimal</code>
<code>long</code>	<code>float, double ou decimal</code>
<code>ulong</code>	<code>float, double ou decimal</code>
<code>char</code>	<code>ushort, int, uint, long, ulong, float, double ou decimal</code>
<code>float</code>	<code>double</code>

Pour les types référence, il existe toujours une conversion implicite entre une classe et l'une des ses classes de base. Aucune syntaxe spéciale n'est nécessaire parce qu'une classe dérivée contient toujours toutes les caractéristiques de ses classes de base. Exemple :

Code : C#

```
Derived d = new Derived();
Base b = d;
```

Remarque

J'imagine que je vais en surprendre certains si je vous dis que le code suivant est correct : `string s = "M@teo" + 21;`. En fait, ce code est équivalent à celui-ci : `string s = string.Concat("M@teo", 21);`. Et quand je dis équivalent, le mot est faible ! Figurez-vous que le compilateur transforme automatiquement le premier code en le deuxième. À l'exécution, c'est toujours `Concat` qui est appelée.

La surcharge de `Concat` que nous utilisons prend des objets de type `object` et non `string` en paramètres, donc `21` est converti en type `object` (le type de base de tout objet). Il ne s'agit donc pas d'une conversion implicite entre types numériques mais entre type de base et type dérivé. Pour retourner une chaîne de caractères, `Concat` appelle la méthode `ToString` implémentée par tout objet. Par défaut, cette dernière retourne une chaîne de caractères représentant le type de l'objet. Pour le type `int`, `ToString` a été modifiée (avec le modificateur `override` que nous verrons plus tard) et retourne l'entier considéré sous forme de chaîne de caractères.



Si `21` est passé en paramètre avec le type `object`, pourquoi est-ce que c'est la méthode `int.ToString` qui est appelée et non pas `object.ToString` ?

Très bonne question. 😊 Nous verrons ça plus tard, quand nous parlerons de [polymorphisme](#).

Conversions explicites (casts)

Les casts

Si une conversion ne peut pas être faite sans risque de perte d'informations, le compilateur requiert que vous effectuez une conversion *explicite*, appelée **cast**. Un cast est une façon d'informer explicitement le compilateur que vous projetez de faire la conversion et que vous êtes informés qu'une perte de données peut se produire. Pour effectuer un cast, spécifiez le type voulu entre parenthèses devant la valeur ou la variable à convertir.



S'il y a potentiellement perte de données, la compilation ne s'effectue pas sans le cast.

Code : C#

```
float myFloat = 10.605F;
int myInt = (int)myFloat;
```

Au cas où vous auriez oublié, le `F` signifie que le nombre est un `float`. `float myFloat = 10.056;` ne compilerait pas. En effet, le compilateur comprend `10.056` comme un `double`, le `F` est là pour lui préciser que c'est un `float` (un `f` minuscule convient tout aussi).

Après exécution, `myFloat` vaut `10,605` et `myInt` vaut la partie entière de `myFloat`, soit `10`.

Voici la liste des conversions numériques explicites autorisées :

De	Vers
<code>sbyte</code>	<code>byte, ushort, uint, ulong</code> ou <code>char</code>
<code>byte</code>	<code>sbyte</code> ou <code>char</code>
<code>short</code>	<code>sbyte, byte, ushort, uint, ulong</code> ou <code>char</code>

<code>ushort</code>	<code>sbyte, byte, short ou char</code>
<code>int</code>	<code>sbyte, byte, short, ushort, uint, ulong, ou char</code>
<code>uint</code>	<code>sbyte, byte, short, ushort, int ou char</code>
<code>long</code>	<code>sbyte, byte, short, ushort, int, uint, ulong ou char</code>
<code>ulong</code>	<code>sbyte, byte, short, ushort, int, uint, long ou char</code>
<code>char</code>	<code>sbyte, byte ou short</code>
<code>float</code>	<code>sbyte, byte, short, ushort, int, uint, long, ulong, char, ou decimal</code>
<code>double</code>	<code>sbyte, byte, short, ushort, int, uint, long, ulong, char, float, ou decimal</code>
<code>decimal</code>	<code>sbyte, byte, short, ushort, int, uint, long, ulong, char, float ou double</code>

Pour les types référence, les choses sont plus compliquées et nous verrons cela plus tard.

Classes et méthodes de conversion

Les Classes Convert et TypeConverter

La classe statique `Convert`, de l'espace de noms `System`, implémente des méthodes qui permettent de convertir des variables d'un type vers un autre type.

Les types de base pris en charge sont `Boolean (bool)`, `Char (char)`, `SByte (sbyte)`, `Byte (byte)`, `Int16 (short)`, `Int32 (int)`, `Int64 (long)`, `UInt16 (ushort)`, `UInt32 (uint)`, `UInt64 (ulong)`, `Single (float)`, `Double (double)`, `Decimal (decimal)`, `DateTime` et `String (string)`.

Il existe une méthode de conversion pour convertir chaque type de base en chaque autre type de base. À l'exécution, quatre résultats sont possibles :

- **Aucune conversion.** Cela se produit lorsqu'une tentative est faite pour convertir un type en lui-même. Dans ce cas, la méthode retourne simplement une instance du type d'origine.
- **L'exception `InvalidCastException` est levée.** Cela se produit pour les conversions suivantes :
 - Conversions `Char <-> Boolean, Single, Double, Decimal ou DateTime` ;
 - Conversions `DateTime <-> tout autre type sauf String`.
- **La conversion est réussie.** Toutes les conversions qui ne provoquent pas de perte de données réussissent.
- **L'exception `OverflowException` est levée.** Cela se produit lorsqu'une conversion restrictive provoque une perte de données. Par exemple, la tentative de convertir une instance `Int32` dont la valeur est 10 000 en un type `Byte` lève `OverflowException` parce que 10 000 est en dehors de la plage de données du type `Byte`.

Aucune exception n'est levée si la conversion d'un type numérique entraîne une perte de précision (c'est-à-dire la perte de quelques chiffres moins significatifs). Cependant, une exception est levée si le résultat ne peut pas "tenir" dans le type voulu.

Par exemple, lorsqu'un `Double` est converti en un `Single (float)`, cela peut entraîner une perte de précision, mais aucune exception n'est levée. Cependant, si la valeur du `Double` est trop élevée pour être représentée par un `Single`, une exception de dépassement est levée.

Vous apprendrez davantage de choses sur la classe `Convert` par la suite, et je parlerai de la classe `TypeConverter` une fois que vous saurez ce qu'est une interface.

Méthodes

D'autre part, il existe des méthodes qui ne sont pas dans des classes spéciales mais qui sont directement accessibles pour des types de base.

Par exemple, la structure `Int32 (int)` implémente une méthode `Parse` (surchargée) pour effectuer une conversion vers un entier. Cependant, si la conversion ne réussit pas, une exception est levée. Vous pouvez ensuite gérer l'exception comme bon vous semble mais nous verrons cela dans la partie II seulement.

Si non il est intéressant d'utiliser la méthode `TryParse` de cette même structure (`int`) pour s'assurer qu'aucune exception ne

sera levée. Cette méthode prend divers paramètres, dont un entier, précédé de **out**. Si vous ne vous rappelez plus à quoi sert ce **out**, je vous invite à relire le paragraphe sur les passages par référence, dans la sous-partie "Appeler une méthode" du chapitre "Les méthodes".

Place aux exemples (l'exemple n°3 n'est là qu'à titre illustratif puisque nous n'avons pas encore étudié les exceptions) :

Code : C#

```
int parsedInt;
if (int.TryParse("1234", out parsedInt))
{
    Console.WriteLine("Conversion réussie.");
}
else
{
    Console.WriteLine("Conversion impossible.");
}
```

Code : C#

```
int parsedInt;
int.TryParse("1234", out parsedInt);
```

Code : C#

```
int parsedInt;
try
{
    parsedInt = int.Parse("1234");
}
catch (Exception ex)
{
    Console.WriteLine("Une erreur est survenue : " + ex.Message);
}
```

Ces trois exemples font globalement la même chose : on obtient un entier à partir d'une chaîne de caractères. Certaines différences persistent toutefois.

La méthode TryParse retourne un booléen, c'est pourquoi elle est utilisée avec un **if** dans l'exemple n°1.

Vous pouvez aussi faire comme si elle ne rentrait rien en l'utilisant en simple déclaration (voir exemple n°2).

Dans l'exemple n°3, on essaie directement de parser la chaîne de caractères ; si ce n'est pas possible, on signale l'erreur.

Je sais que nous n'avons pas encore vu les exceptions, et que par conséquent l'exemple n°3 ne doit pas vous parler. Ce n'est pas bien grave : cet exemple n'est là qu'à titre illustratif, et n'est pas crucial.

Le C# est un langage dans lequel la rigueur est de mise lorsqu'il s'agit de manipuler des variables de types différents. Certains peuvent trouver cela trop contraignant, mais c'est un bon moyen de comprendre ce qui se passe *réellement* et cela permet d'éviter des erreurs.

Manipuler les chaînes de caractères

Il existe différentes manières de mettre à la suite des chaînes de caractères, à l'aide :

- de la concaténation ;
- des chaînes de formatage ;
- de la classe `StringBuilder`.

La concaténation

Concaténer signifie mettre bout à bout des chaînes de caractères.

L'opérateur +

En C#, vous pouvez utiliser l'opérateur +. Ce n'est pas bien compliqué : il suffit de séparer des chaînes de caractères avec un + :

Code : C#

```
string firstString = "Hello";
string secondString = "World!";

string fullString = firstString + " " + secondString;
```

Vous voyez que vous pouvez directement mettre des chaînes de caractères "en dur" entre crochets, comme ici avec l'espace qui sépare les deux mots.

La méthode Concat

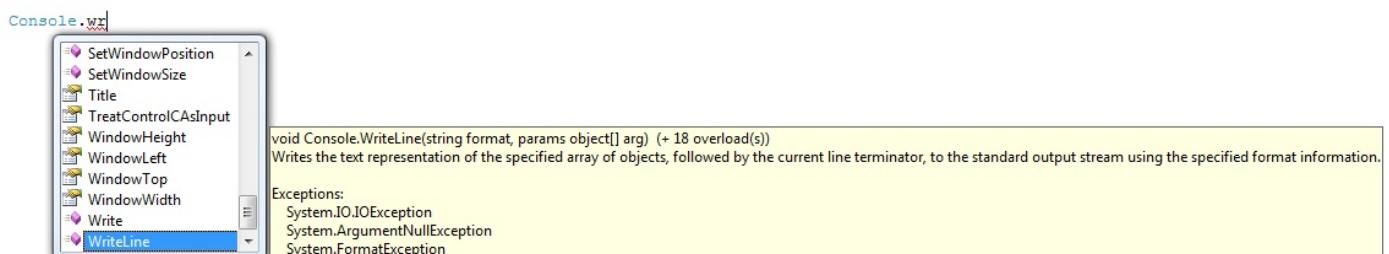
La méthode `Concat` de la classe `String` (aussi accessible via l'alias `string`) permet de mettre bout à bout les paramètres qui lui sont passés (en essayant de les convertir en chaînes de caractères).

Cela revient à séparer les chaînes de caractères par un +, ainsi `string s1 = string.Concat("Hello ", "World!");` revient à faire `string s1 = "Hello " + "World!";`.

Les chaînes de formatage

Une **chaîne de formatage** est une chaîne de caractères avec des caractères spéciaux, reconnus et remplacés par la représentation d'objets sous forme de chaînes de caractères.

C'est notamment ce que nous utilisons avec la méthode `Console.WriteLine` :



La méthode `WriteLine` vue depuis l'IntelliSense.

Image 010.080.20000

Lorsque vous appelez une fonction qui prend une chaîne de caractères en premier paramètre et ensuite un tableau d'objet précédé de **params**, c'est qu'on attend une chaîne de formatage (d'ailleurs dans ce cas le nom du paramètre de type `string` est "format").

En général, ces fonctions sont surchargées, ne vous affolez donc pas si vous ne voyez pas tout de suite les mêmes paramètres, et parcourez les différentes surcharges. Voici les quelques surcharges de la méthode `Console.WriteLine` :

```
...public static void WriteLine(string format, object arg0);
...public static void WriteLine(string format, params object[] args);
...public static void WriteLine(char[] buffer, int index, int count);
...public static void WriteLine(string format, object arg0, object arg1);
...public static void WriteLine(string format, object arg0, object arg1, object arg2);
...public static void WriteLine(string format, object arg0, object arg1, object arg2, object arg3);
```

Surcharges de la méthode WriteLine.

Image 010.080.20100

Dans une chaîne de formatage, { i } est remplacé par la représentation sous forme de chaîne de caractères du paramètre n°(i+2) (le paramètre n°1 est une chaîne de formatage).

L'index i doit appartenir à 0 inclus et (n-2) inclus : [0; n-2] ; sinon une exception est levée.

Si vous voulez écrire { i } sans que cela soit reconnu comme des caractères spéciaux, doublez les accolades : écrivez {{ i }} .

Comme vous le savez normalement, `Console.WriteLine("5 + 6 = {0}", 5+6)` ; affichera :

Code : Console

```
5 + 6 = 11
```

Cependant, vous pouvez aussi utiliser les chaînes de formatage, même quand on n'attend qu'une simple chaîne de caractères. Pour ce faire, utilisez la méthode `String.Format` qui retourne la chaîne de caractères que vous voulez construire à partir de divers éléments.

```
...public static string Format(string format, object arg0);
...public static string Format(string format, params object[] args);
...public static string Format(IFormatProvider provider, string format, params object[] args);
...public static string Format(string format, object arg0, object arg1);
...public static string Format(string format, object arg0, object arg1, object arg2);
```

Surcharges de la méthode Format.

Image 010.080.20200

On retrouve globalement les mêmes surcharges.

Allez, un petit exemple :

Code : C#

```
string s = String.Format(
    "{0} est remplacé par {0} et {1} par {1}",
    "paramètre2",
    "paramètre3");
```

Après exécution, s vaut "`{0} est remplacé par paramètre2 et {1} par paramètre3`".

Une dernière chose à savoir avant de laisser les chaînes de formatage : vous pouvez déterminer la façon dont une donnée va être représentée en faisant suivre l'index i de deux points et de caractères spéciaux, comme ceci : { 0 : X } .



La console n'affiche pas bien tous les caractères spéciaux, par exemple le ?. C'est pourquoi je n'utilise pas `Console.WriteLine`.

Voici donc les différents caractères spéciaux, ainsi que des exemples :

Caractère	Description	Exemples	Sortie (en-US)	Sortie (fr-FR)
<code>\u00a2</code>	Caractère de virgule	<code>string.Format("{0:C}", 2.5);</code>	\$2.50	2,50 €

Couleur	Dévisse	string.Format("{0:C}", -2.5);	(\$2.50)	-2.50 €
Dou d	Décimal	string.Format("{0:D5}", 25);	00025	00025
Eou e	Scientifique	string.Format("{0:E}", 250000);	2.500000E+005	2,500000E+005
Fou f	Virgule fixe	string.Format("{0:F2}", 25); string.Format("{0:F0}", 25);	25.00 25	25,00 25
Gou g	Général	string.Format("{0:G}", 2.5);	2.5	2,5
Nou n	Nombre	string.Format("{0:N}", 2500000);	2,500,000.00	2 500 000,00
Xou x	Hexadécimal	string.Format("{0:X}", 250); string.Format("{0:X}", 0xffff);	FA FFFF	FA FFFF



Que veulent dire en-US et fr-FR ?

Il s'agit d'identifiants pour désigner des **cultures** ; en-US désigne "English - United States" et fr-FR désigne "français - France". Dans un programme cela sert à gérer différemment l'affichage suivant l'endroit où vous vivez. La culture dépend de la langue, des habitudes de représentation des nombres, ...

Aucune ligne de code du tableau ne fait mention à la culture ; en fait si vous ne spécifiez rien, votre système d'exploitation s'en charge. Si vous vivez en France, votre culture est par défaut fr-FR, donc vous aurez les résultats de la colonne fr-FR et non en-US.

On peut aussi passer un paramètre de type **IFormatProvider**. En fait **IFormatProvider** est une interface, vous devez donc passer un objet dont le type implémente cette interface, comme ici le type **CultureInfo**.

Je ne veux pas que nous nous attardions trop longtemps sur ce point qui sera étudié par la suite, et est sûrement difficile quand on débute. Je vous donne donc un exemple si ça vous vous intéresse, mais je ne détaille pas à fond :

Code : C#

```
string s1 = String.Format(
    new System.Globalization.CultureInfo("fr-FR"),
    "{0:C}",
    2.5);
```

Après exécution, s1 vaut "2,50€".

La méthode **ToString** prend aussi une chaîne de formatage en paramètre, et là par contre il n'a plus de { i } mais simplement les caractères spéciaux (en effet, en sait déjà ce qu'on doit afficher : c'est l'objet avec lequel on appelle **ToString**) :

Code : C#

```
string s2 = 5.ToString(
    "C",
    new System.Globalization.CultureInfo("fr-FR"));
```

Après exécution, s2 vaut "5,00€".

La classe **StringBuilder**

Un objet de type **StringBuilder** (contenu dans l'espace de noms **System.Text**) sert à construire petit à petit une chaîne de caractères en optimisant la mémoire.

Les deux méthodes à retenir sont **Append** qui ajoute une chaîne de caractères à la suite des autres, et **ToString** qui sert à obtenir la chaîne de caractères complète. Exemple :

Code : C#

```
string name = "Matt";
```

```
StringBuilder sb = new StringBuilder();
sb.Append("Hello ");
sb.Append(name);
sb.Append(", how are you?");

string helloSentence = sb.ToString();
```

Après exécution, helloSentence vaut "Hello Matt, how are you?".
En fait, l'exemple précédent n'est pas très bon ; il est préférable d'écrire :

Code : C#

```
string name = "Matt";
string helloSentence = "Hello " + name + ", how are you?";
```



Pourquoi nous donnes-tu un mauvais exemple ?

Je vous ai donné ce code pour vous montrer la philosophie des objets de type `StringBuilder`. Le code n'est pas faux, mais le deuxième est plus lisible pour le même résultat.

L'utilisation de `StringBuilder` permet d'optimiser la mémoire, mais seulement si vous faites des concaténations dans des boucles. Dans le cas qui suit, il s'avère très utile :

Code : C#

```
StringBuilder sb = new StringBuilder();
for (int i = 0; i < 1000; i++)
{
    sb.AppendLine(name);
}
string fullString = sb.ToString();
```

Ici j'utilise `AppendLine` ; c'est comme `Append` mais ça rajoute un retour à la ligne après.

Voici [un bon article à ce sujet](#).

Après tout, "*la programmation est l'art de passer des semaines à gagner quelques millisecondes*"...

Le plus important dans ce chapitre est certainement la notion de chaînes de formatage. Cela nous servira notamment lorsque nous travaillerons avec le temps, mais c'est loin d'être la seule utilisation.

Nouveautés sur la console et les opérateurs

Pour l'instant, nous n'avons fait qu'afficher du texte en console, mais rassurez-vous : il est possible de faire bien plus. Dans ce chapitre, vous apprendrez à envoyer, via la console, des arguments au démarrage de votre programme.

Je vous présenterai aussi deux nouveaux opérateurs : & et |.

Envoyer des arguments à un programme qui démarre

Les arguments arrivent sous forme d'un tableau contenant des chaînes de caractères.



Comment fait-on pour passer des arguments à un programme ?

J'y arrive. Dans la console, après avoir écrit le nom de votre solution suivi de ".exe", laissez un espace et écrivez du texte. Chaque mot est considéré comme un argument ; les espaces font office de séparateur d'arguments. Si toutefois vous souhaitez passer un argument qui contient des espaces, mettez cet argument entre guillemets : "un seul argument avec des espaces" (guillemets inclus) ne constitue qu'un seul argument (dont la valeur est privée des guillemets).

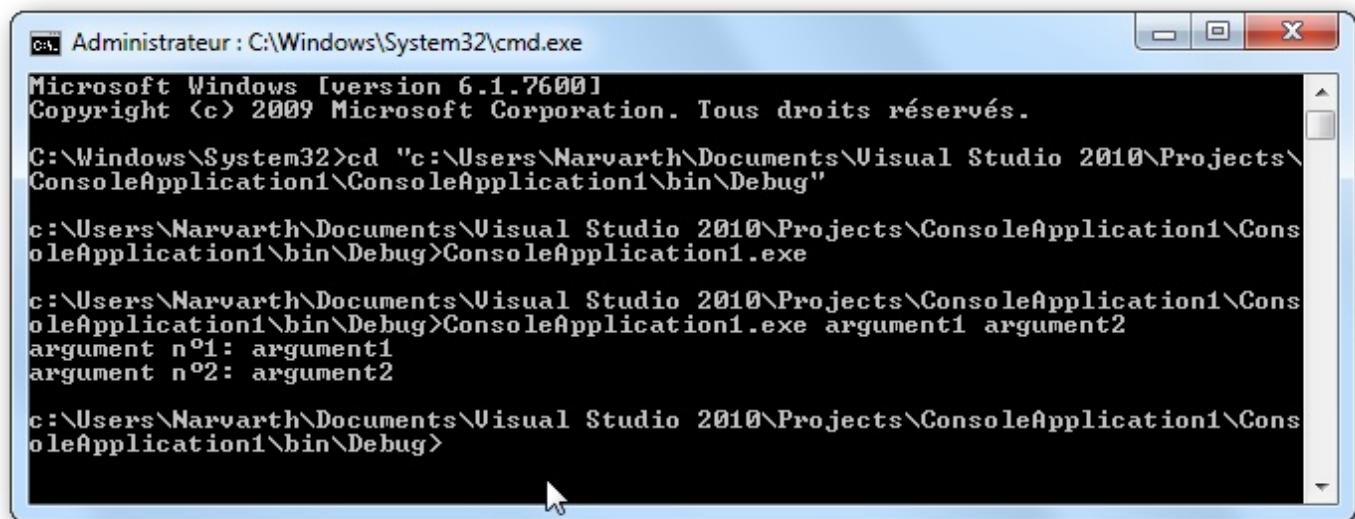
En général un tableau contient une propriété `Length` qui est un entier valant la taille de ce tableau. Modifiez le code comme ceci dans Visual Studio :

Code : C#

```
// S'il n'y a pas de 1er argument, on crée une chaîne vide :  
string.Empty (ou encore "").  
string arg1 = (args.Length <= 0) ? string.Empty : args[0];  
// Idem pour le 2e  
string arg2 = (args.Length <= 1) ? string.Empty : args[1];  
  
// On affiche le 1er argument  
Console.WriteLine("argument n°1 : {0}", arg1);  
// Idem pour le 2e  
Console.WriteLine("argument n°2 : {0}", arg2);
```

N'oubliez pas de compiler votre programme ! Pour ce faire, appuyez sur F6 pour simplement le mettre à jour, ou sur F5 pour lancer en plus le mode debug. Écrivez ceci dans la console (après le nom du programme) : `argument1 argument2`.

Et là, magie ! Vous voyez ceci :



Administrator : C:\Windows\System32\cmd.exe

```
Microsoft Windows [version 6.1.7601]
Copyright © 2009 Microsoft Corporation. Tous droits réservés.

C:\Windows\System32>cd "c:\Users\Narvarth\Documents\Visual Studio 2010\Projects\ConsoleApplication1\ConsoleApplication1\bin\Debug"

c:\Users\Narvarth\Documents\Visual Studio 2010\Projects\ConsoleApplication1\ConsoleApplication1\bin\Debug>ConsoleApplication1.exe argument1 argument2
argument n°1: argument1
argument n°2: argument2

c:\Users\Narvarth\Documents\Visual Studio 2010\Projects\ConsoleApplication1\ConsoleApplication1\bin\Debug>
```

Envoyer d'arguments à un programme lancé en console.

Image 020.010.40000

Interagir avec la console

Afficher du texte en console, c'est bien mais on peut faire encore plus : lire des données en console. C'est ce que je vais vous apprendre à faire tout de suite.

Il suffit juste de faire `string input = Console.ReadLine();` : après exécution de cette instruction, la console attend que vous entriez du texte et dès que vous appuyez sur Entrée, la ligne écrite en console est stockée dans une chaîne de caractères nommée `input`. Essayez :

Code : C#

```
// On lit la ligne (la console attend un retour à la ligne avant de
// mémoriser ce que vous écrivez).
string input = Console.ReadLine();

// On affiche ce qu'on a écrit.
Console.WriteLine("Vous avez écrit : \"{}\"", input);
```



Le caractère " est compris comme un délimiteur de chaîne de caractères. Pour qu'il soit considéré comme un caractère normal, il faut mettre un backslash (barre oblique inverse) devant. Ainsi \\" sera affiché ".

Vous pouvez aussi ne récupérer qu'un caractère avec `Console.Read()`. Cette méthode renvoie un entier représentant le premier caractère entré, il va donc falloir le caster : `char myChar = (char)Console.Read();`.

Ainsi si je tape abc puis que j'appuie sur Entrée, `myChar` vaudra 'a'.



Ce cast peut potentiellement poser problème puisque un entier est codé sur 4 octets et un caractère seulement sur 2. Toutefois, ici l'entier retourné est suffisamment petit pour tenir sur 2 octets. C'est comme si je vous disais d'écrire un nombre de 5 chiffres sur seulement 3 chiffres : c'est faisable avec 00123 mais pas avec 12345.

Évaluations paresseuses des opérateurs && et ||

Maintenant que nous avons vu les méthodes, les classes et la console, je me dois de vous faire une remarque sur les opérateurs, en particulier `&&` et `||`.

On dit que les évaluations des opérateurs `&&` et `||` sont paresseuses car elles se font de gauche à droite et elles s'arrêtent dès que le résultat de l'expression entière est connu, ce qui peut arriver sans que l'on ait besoin de tout évaluer.

Par exemple, étant donné que `false && xxx` ne peut valoir que `false`, l'expression `xxx` ne sera pas évaluée. `xxx` représente ici du code qui est évalué comme un booléen, cela peut donc être un appel à une méthode qui retourne un booléen. Ici, la conséquence est que cette méthode n'est pas appelée, car on n'a pas besoin de son résultat pour évaluer l'expression entière.

De même, `true || xxx` ne peut valoir que `true`, donc là non plus l'expression `xxx` ne sera pas évaluée.

Illustration :

Code : C#

```
class Program
{
    public static bool Test1()
    {
        Console.WriteLine("Test1");
        return false;
    }

    public static bool Test2()
    {
        Console.WriteLine("Test2");
        return true;
    }

    public static bool Test3()
    {
```

```
        Console.WriteLine("Test3");
        return true;
    }

    public static bool Test4()
    {
        Console.WriteLine("Test4");
        return false;
    }

    static void Main(string[] args)
    {
        if (Test1() && Test2())
        {
            Console.WriteLine("Opérateur utilisé : &&");
        }

        if (Test3() || Test4())
        {
            Console.WriteLine("Opérateur utilisé : ||");
        }
    }
}
```

Après exécution, vous obtenez ceci :

Code : Console

```
Test1
Test3
Opérateur utilisé : ||
```

Vous voyez que seules les méthodes Test1 et Test3 ont été appelées. Il existe une version "non paresseuse" de `&&` et `||`, il s'agit de `&` et `|`. Modifiez votre méthode Main comme ceci :

Code : C#

```
static void Main(string[] args)
{
    if (Test1() & Test2())
    {
        Console.WriteLine("Opérateur utilisé : &");
    }

    if (Test3() | Test4())
    {
        Console.WriteLine("Opérateur utilisé : |");
    }
}
```

Surprise ! Après exécution, vous obtenez ceci :

Code : Console

```
Test1
Test2
Test3
Test4
Opérateur utilisé : |
```

Dans ce cas, toutes les méthodes ont été appelées.

Vous connaissez désormais trois fonctionnalités principales de la console : afficher du texte, envoyer des arguments à un programme quand on le démarre et lire le texte entré par l'utilisateur.

TP : Plus ou moins

C'est l'heure du TP ! 😊 Un TP est un bon moyen de voir comment vous vous en sortez tous seuls, et c'est aussi l'occasion pour vous de pratiquer.

Vous allez créer un mini-jeu sur console. Je vais vous dire ce en quoi consistera le jeu, vous donner des conseils, et enfin la solution.



Mais attention, il ne faut pas que vous regardiez la réponse dès le début, c'est inutile !

Vous devez chercher par vous-mêmes et vous confronter aux problèmes.

Le jeu But

Vous connaissez sans doute ce jeu, il s'agit du "Plus ou moins" (clin d'œil au passage au tutoriel de M@teo21 sur le langage C dans lequel ce jeu est aussi utilisé 😊).

Laissez-moi vous rappeler les règles :

Un nombre est tiré entre 0 et 100 (les deux inclus : [0; 100] pour les matheux 😊).

On demande au joueur d'entrer un nombre.

Si ce n'est pas un nombre entre 0 et 100, on indique qu'il y a une erreur.

Sinon, on compare avec le nombre tiré au sort :

- soit c'est le même, alors le jeu est terminé ;
- soit le nombre entré ne convient pas et il faut indiquer au joueur si le bon nombre est inférieur ou supérieur.

Informations indispensables

System.Random rand = **new** System.Random(); permet de créer un objet à partir de la classe Random, appartenant à l'espace de noms System.

rand étant l'objet créé ci-dessus, et maxValue étant un entier, rand.Next(maxValue) retourne un entier appartenant à [0; maxValue[(maxValue est une borne exclue).

str étant une chaîne de caractères et integer étant un entier, **int.TryParse(str, out integer)** essaie de convertir la chaîne de caractères en un entier et retourne un booléen qui vaut **true** si la conversion a marché (donc **false** sinon). Revoyez ce que veut dire **out** si vous avez oublié !

Allez, ça suffit comme ça ; je vous ai déjà mâché tout le travail. Au boulot maintenant, faites bosser vos méninges ! 🧐

Correction



La suite est à lire uniquement après avoir cherché par soi-même !

Voici le code :

Secret ([cliquez pour afficher](#))

Code : C#

```
static void Main(string[] args)
{
    bool over = false;
    Random rand = new Random();
    int secretNumber = rand.Next(101);

    Console.WriteLine("Bienvenue dans le jeu du Plus ou Moins !");
    Console.WriteLine("Veuillez entrer un nombre compris entre 1 et
```

```
100 (inclus).");  
  
    // Tant que le jeu n'est pas fini (game over, vous savez !)....  
    while (!over)  
    {  
        string inputString = Console.ReadLine();  
        int inputNumber;  
  
        // Si la conversion a marché...  
        if (int.TryParse(inputString, out inputNumber))  
        {  
            // Si c'est en dehors des limites...  
            if (inputNumber < 0  
                || inputNumber > 100)  
            {  
                Console.WriteLine("Veuillez entrer un nombre compris entre 1  
et 100 (inclus).");  
            }  
  
            // Si c'est le bon...  
            else if (inputNumber == secretNumber)  
            {  
                Console.WriteLine("Vous avez gagné ! Le nombre mystère était :  
{0}.", secretNumber);  
                over = true;  
            }  
  
            // Si c'est trop petit...  
            else if (inputNumber < secretNumber)  
            {  
                Console.WriteLine("C'est plus.");  
            }  
  
            // Si c'est trop grand...  
            else  
            {  
                Console.WriteLine("C'est moins.");  
            }  
        }  
        // Si la conversion n'a pas réussi...  
        else  
        {  
            Console.WriteLine("Une erreur est survenue lors de la  
conversion.");  
            Console.WriteLine("Veuillez entrer un nombre compris entre 1 et  
100 (inclus).");  
        }  
    }  
  
    // L'instruction suivante permet de marquer une pause à la fin :  
    // le programme attend que vous appuyez sur Entrée et va récupérer  
    // ce que vous avez écrit.  
    // Ici, le résultat de la fonction n'est pas utilisé : on  
    // n'affecte aucune variable avec.  
    // On utilise donc la fonction comme si elle rendait void.  
    Console.ReadLine();  
}
```

while (**!over**) revient à faire **while** (**over != true**) ou encore **while** (**over == false**).

À chaque passage dans la boucle, je crée une string **inputString** et un int **inputNumber**. Ces deux variables étant créées dans la boucle, à la fin de chaque tour elles sont détruites, et seront recréées au tour suivant. Cela fait que ces deux variables ne sont donc accessibles qu'à l'intérieur de la boucle, pas après.

Vous pouvez continuer à créer des mini-jeux sur console si vous voulez.

Nous allons par contre laisser de côté la console à partir de maintenant, pour nous tourner vers les applications en fenêtres (bien plus jolies).

Surprise ! La première partie est finie ! 😊

C'était un peu long, mais c'était un passage obligé. Avec tout ce que vous avez appris, vous allez maintenant pouvoir aller plus loin et commencer à faire des choses bien plus avancées et intéressantes. 😊

Allez, on ne perd pas de temps et on enchaîne.

Partie 2 : Notions importantes

À présent vous connaissez les **bases** de la programmation en C#, mais il vous manque encore beaucoup de notions.

Dans cette partie, je vais vous présenter des notions plus complexes (mais importantes !), de niveau intermédiaire. Cela vous permettra de gagner en souplesse lors de la réalisation de vos programmes et de créer vos premières petites interfaces graphiques (fenêtres).

Lorsque vous aurez acquis ces connaissances, nous pourrons nous concentrer à 100% sur la création d'interfaces graphiques !



Les WinForms (ou Windows Forms)

"**WinForms**" est le nom de l'interface graphique qui est incluse dans le framework .NET.

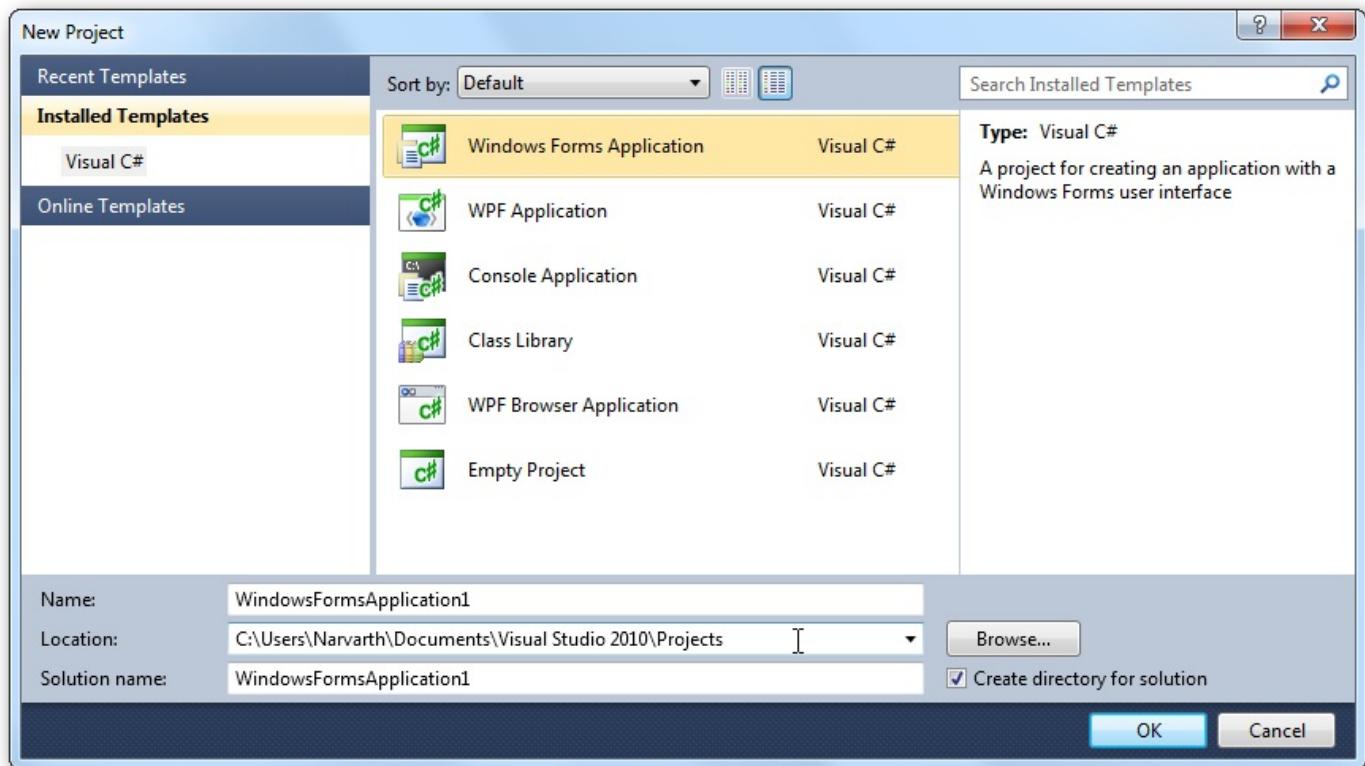
C'est ce qui vous permet de faire des applications en fenêtres (appelées **forms**).

Création de la solution

Ouvrez Visual Studio si ce n'est déjà fait.

Cliquez sur "**File**" > "**New Project**".

Sélectionnez "**Windows Forms Application**" :



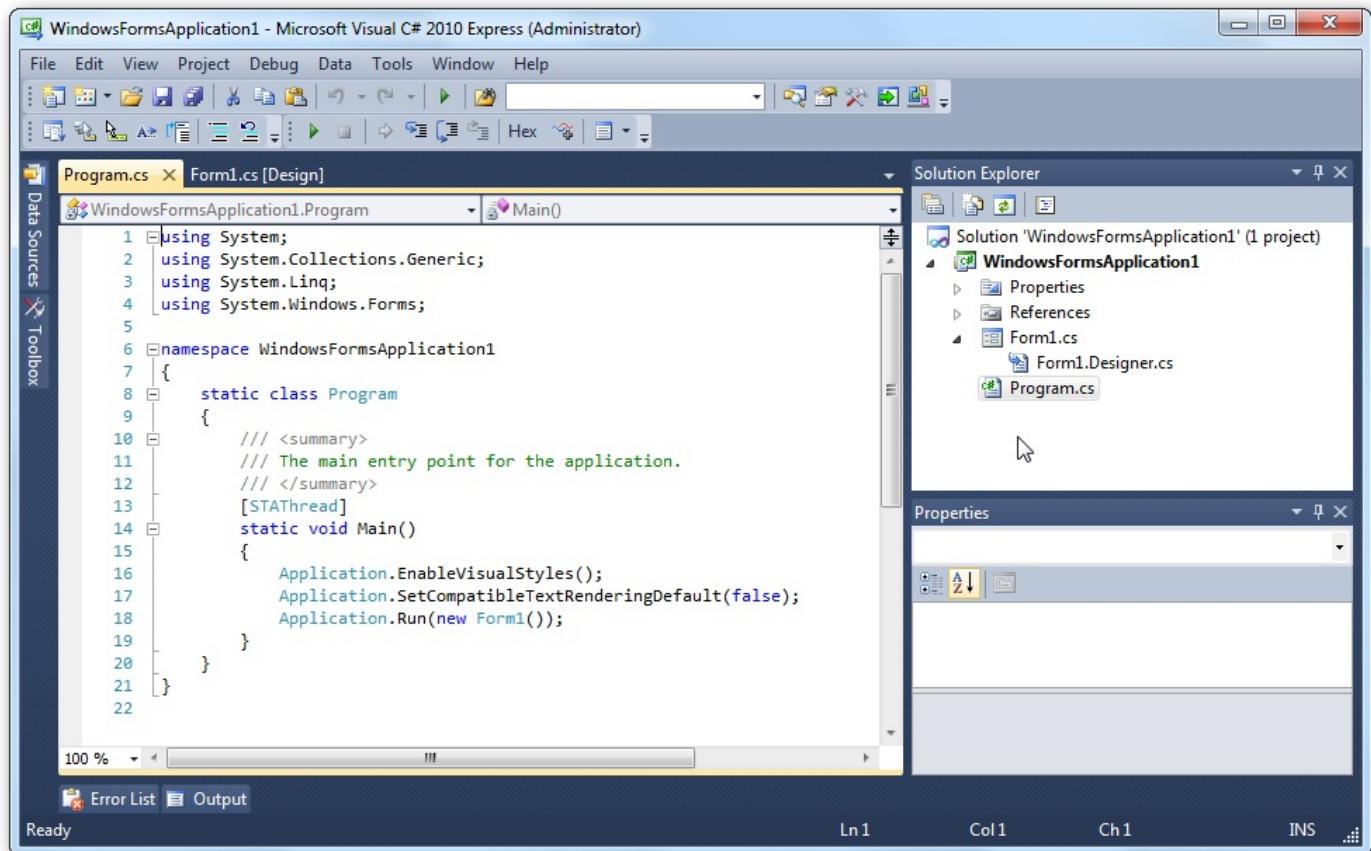
Sélection du modèle de projet.

Image 020.030.10000

Du code a automatiquement été généré, notamment :

- **Program.cs** qui est le point d'entrée de votre application.
- **Form1.cs** qui est le code de votre fenêtre principale.
- **Form1.Designer.cs** qui est le code du designer (à ne pas toucher quand on débute) : c'est le code qui va faire afficher la fenêtre et ses composants.

Program.cs

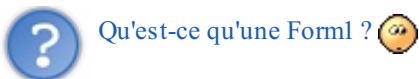


Vue d'ensemble du projet fraîchement créé.

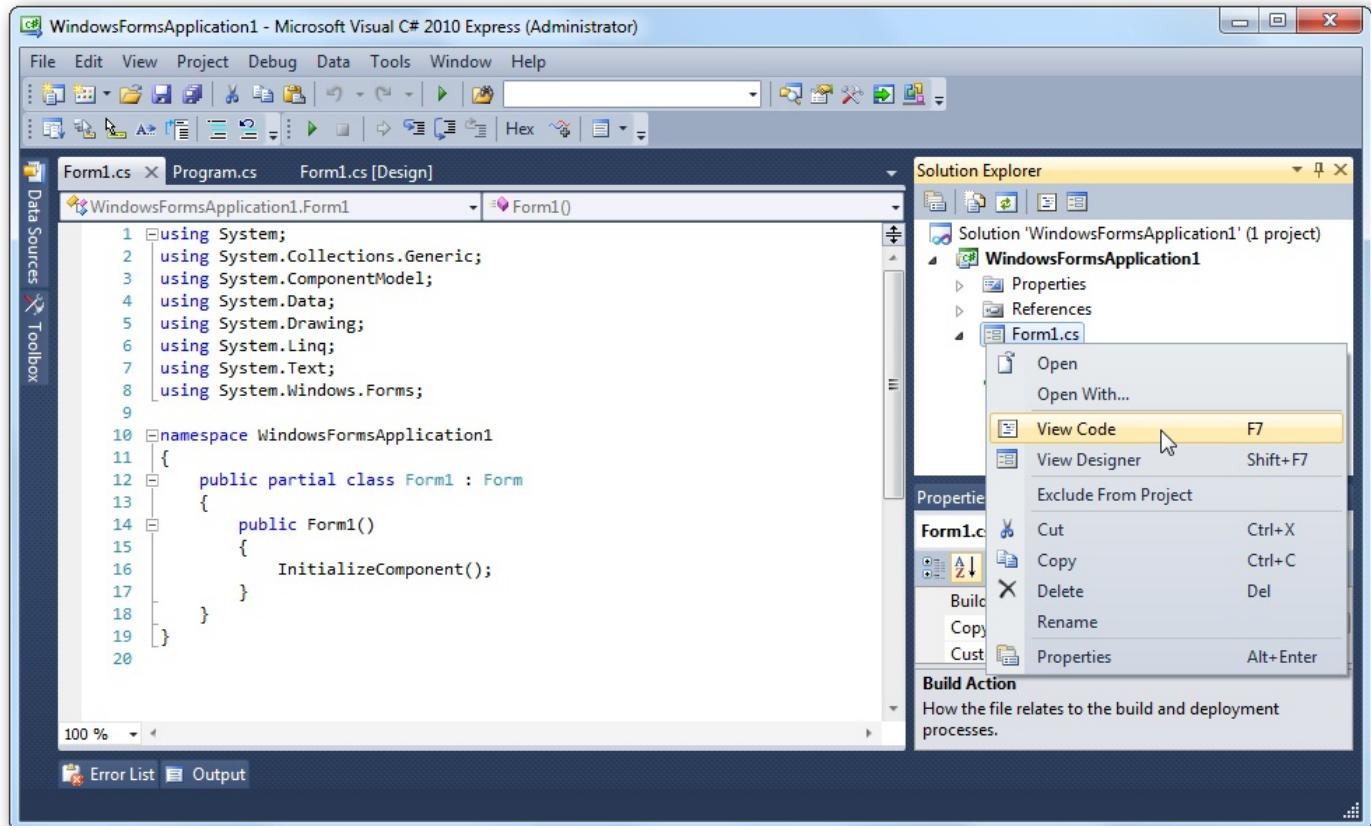
Image 020.030.10100

Ça ressemble au code du fichier Program.cs pour une application console, avec tout de même des différences :

- Il y a `[STAThread]` juste au-dessus de `Main`. Ne vous en occupez pas pour l'instant.
- Il n'y a plus d'argument passé à `Main`.
- On utilise maintenant la classe `Application` et on lui demande de lancer une nouvelle `Form1`.



Pour le savoir, il suffit d'aller jeter un coup d'œil dans `Form1.cs`. Pour visualiser la partie **code**, faites un **clic-droit** et sélectionnez "**View Code**" :



Code du fichier Form1.cs.

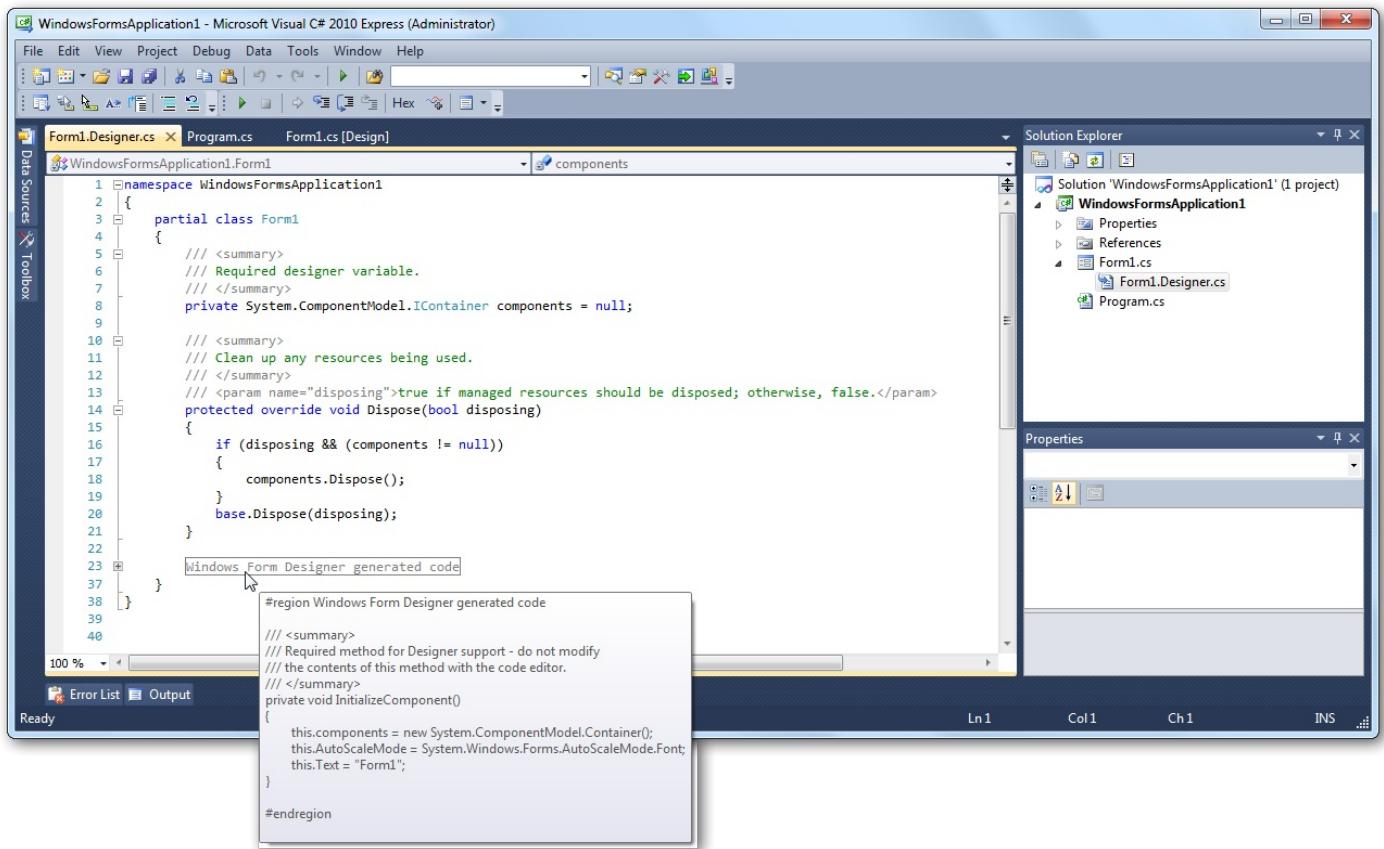
Image 020.030.10200

Dans le code, vous voyez qu'il y a des nouveaux espaces de noms utilisés : c'est principalement pour l'affichage. À l'intérieur de notre espace de noms, vous voyez qu'une classe Form1 est déclarée, et qu'elle dérive de la classe Form.



partial signifie que la classe est définie à plusieurs endroits. Ici vous ne voyez que ce que vous devez toucher. L'autre partie de la classe a été faite automatiquement et se charge du reste.

À l'intérieur du constructeur, la méthode InitializeComponent est appelée. Elle est créée dans une autre partie de la classe Form1 située dans **Form1.Designer.cs** :



Code du fichier Form1.Designer.cs.

Image 020.030.10500

Vous voyez un bloc nommé "**Windows Forms Designer generated code**". J'ai laissé ma souris au-dessus pour que vous voyiez ce qu'il contient (on peut aussi l'ouvrir en cliquant sur le plus à gauche).



Un tel bloc commence par `#region nomDuBloc` et finit par `#endregion`. Il est ignoré lors de la compilation, il sert à y voir plus clair dans votre code : c'est très utile quand vous parcourez des fichiers de plusieurs centaines de lignes de code.

Pendant qu'on y est, au-dessus de ce bloc vous voyez des lignes bizarres :

Code : C#

```

/// <summary>
/// Clean up any resources being used.
/// </summary>
/// <param name="disposing">true if managed resources should be
disposed; otherwise, false.</param>

```

Les lignes qui commencent par trois slashes (barres obliques) sont des lignes de commentaires spéciaux. Ces commentaires sont utilisés pour l'IntelliSense. Vous voyez que les commentaires sont faits avec des balises. Entre deux balises **summary** vous décrivez brièvement à quoi sert ce qui suit (ce peut être une classe, une méthode, ...) en anglais. S'il s'agit d'une méthode qui prend en entrée des arguments, vous pouvez détailler ce que chacun représente avec des balises **param**. Regardez ce qu'affiche l'IntelliSense dans Form1.cs :

```
Form1.cs* X Form1.Designer.cs Program.cs Form1.cs [Design]*  
WindowsFormsApplication1.Form1 Form1()  
1 using System;  
2 using System.Collections.Generic;  
3 using System.ComponentModel;  
4 using System.Data;  
5 using System.Drawing;  
6 using System.Linq;  
7 using System.Text;  
8 using System.Windows.Forms;  
9  
10 namespace WindowsFormsApplication1  
11 {  
12     public partial class Form1 : Form  
13     {  
14         public Form1()  
15         {  
16             InitializeComponent();  
17  
18             this.Dispose(  
19             }  
20         }  
21     }  
22 }
```

Commentaires affichés par l'IntelliSense.

Image 020.030.10600

On retrouve bien la description de la méthode et du paramètre `disposing`.

Vous pouvez aller voir les autres balises sur [MSDN](#).

Boîte à outils et contrôles

Je vous l'ai déjà dit, mais laissez-moi vous rafraîchir la mémoire : la **boîte à outils** (située sur le côté gauche, et accessible aussi depuis "View" > "Toolbox") contient des **contrôles**.

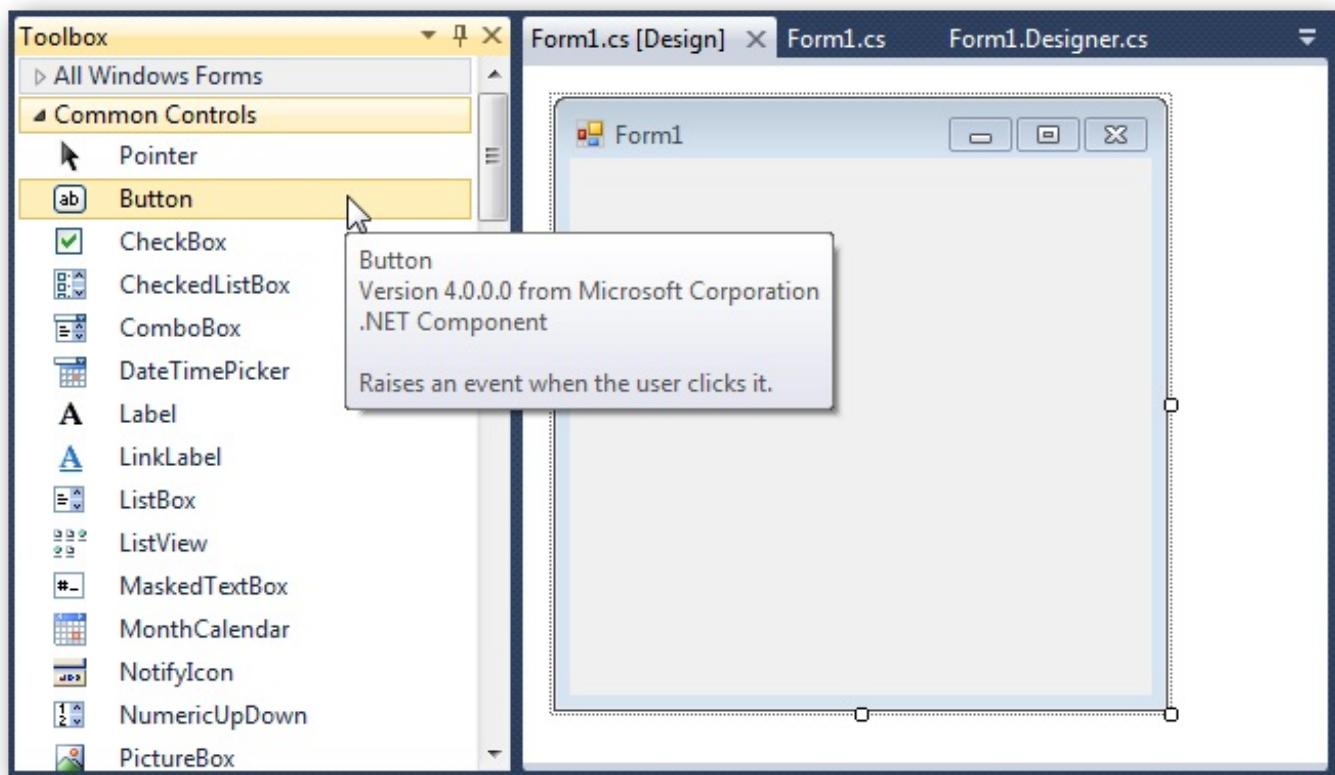
Les contrôles sont ces objets que vous pouvez déposer dans une fenêtre par un simple glisser-déposer ; par exemple un bouton, une image, ...



Les contrôles n'apparaissent dans la boîte à outils que si le fichier affiché est en mode **Design** (ce qui n'est pas possible pour tous les fichiers).

La partie Design vous montre l'allure de votre fenêtre. Pour la voir, **double-cliquez** sur **Form1.cs** dans l'explorateur de la solution, ou faites un **clic-droit** dessus et vous pouvez faire "**View Designer**" pour voir la partie Design (de même que "**View Code**" pour voir le code).

Placez un bouton dans votre **Form1** en faisant un glisser-déposer d'un objet **Button** dans la partie Design de votre **Form1**. Vous pouvez l'étirer comme vous voulez.

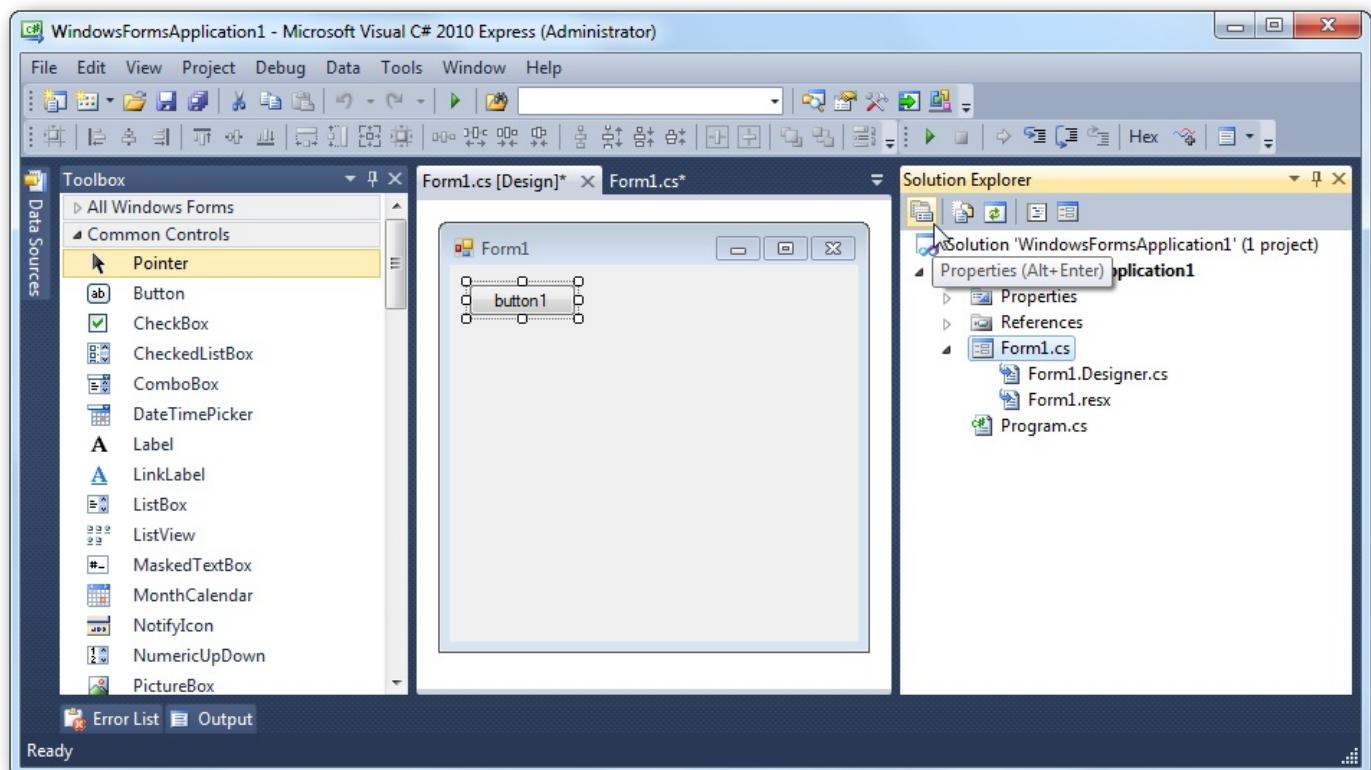


Mise en place d'un bouton depuis la boîte à outils.

Image 020.030.20000

Propriétés

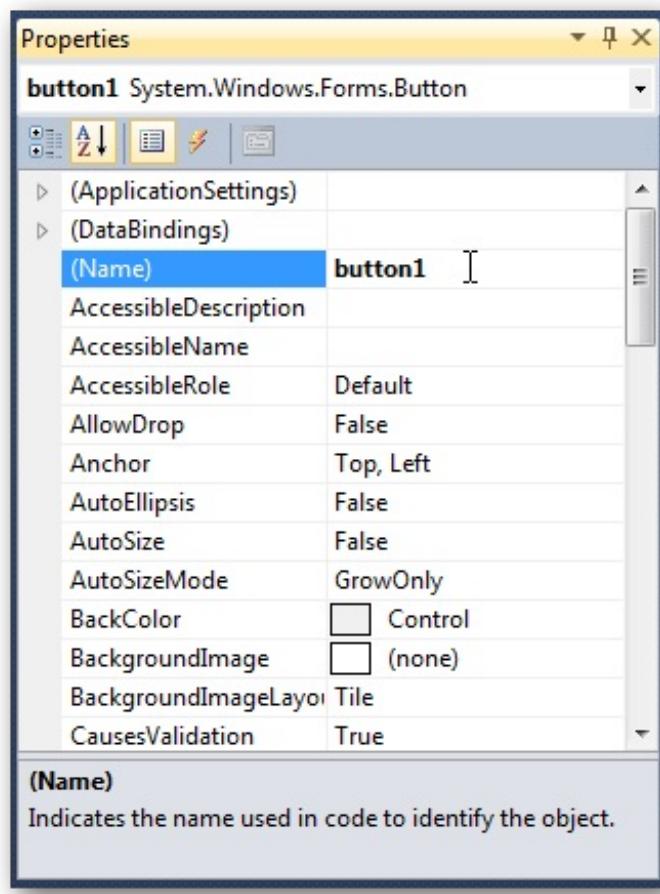
Cliquez sur le bouton "Properties" dans l'explorateur de la solution pour afficher les propriétés.



Un clic sur l'icône "Properties" permet d'afficher la fenêtre de propriétés.

Image 020.030.20100

Vous voyez en bas à droite les propriétés de l'objet sélectionné (ici le bouton) :



Propriétés de notre bouton.

Image 020.030.20200

Faites débuter le nom de votre bouton par "m_" en changeant sa propriété **Name** (j'ai personnellement opté pour m_myTestButton).

Essayez par vous-mêmes de modifier des propriétés pour voir ce que ça donne, sachant qu'en bas de la fenêtre de propriétés, vous bénéficiez d'une description de la propriété sélectionnée.

La classe MessageBox

La classe **MessageBox** sert à afficher dans une fenêtre pop-up un message pouvant contenir du texte, des boutons et des symboles donnant des informations et des instructions diverses à l'utilisateur.

C'est une classe statique, vous ne pouvez donc pas créer d'instance de cette classe, mais seulement appeler les méthodes qu'elle propose. La méthode qui nous intéresse est **Show**. Plus vous lui passez d'arguments, plus votre MessageBox sera complète. Elle est surchargée et possède 21 implémentations. Pour choisir laquelle utiliser, lisez ce que vous propose l'IntelliSense lorsque vous écrivez `MessageBox.Show()` dans le constructeur de la fenêtre `Form1` (utilisez les flèches haut/bas pour parcourir les surcharges), ou écrivez simplement `MessageBox`, faites un clic-droit dessus, et cliquez sur "**Go To Definition**". En clair, voici le code que vous avez pour l'instant :

Code : C#

```
using System;
using System.Collections.Generic;
using System.ComponentModel;
using System.Data;
using System.Drawing;
using System.Linq;
using System.Text;
using System.Windows.Forms;

namespace WindowsFormsApplication1
{
```

```
public partial class Form1 : Form
{
    public Form1()
    {
        InitializeComponent();
        MessageBox.Show(
        );
    }
}
```

Cette méthode retourne un `DialogResult` qui peut valoir (suivant quel bouton est cliqué dans le pop-up) :

- **None** : cela signifie que l'exécution de la boîte de dialogue modale se poursuit.
- **OK**
- **Cancel** (annuler)
- **Abort** (abandonner)
- **Retry** (réessayer)
- **Ignore** (ignorer)
- **Yes** (oui)
- **No** (non)

`DialogResult` est une énumération, donc pour accéder à ses valeurs, faites par exemple `DialogResult.OK`.

Voici quelques exemples (les principaux) :



Code : C#

```
// Pop-up avec juste un message.
MessageBox.Show("Du texte");
```

Pop-up avec juste un message.

Image 020.030.30000

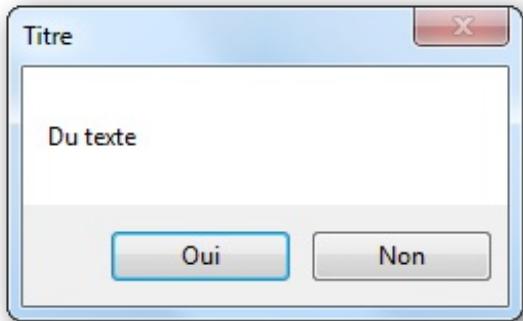


Code : C#

```
// Le même avec
// un titre.
MessageBox.Show(
    "Du texte",
    "Titre");
```

Pop-up avec un titre et un message.

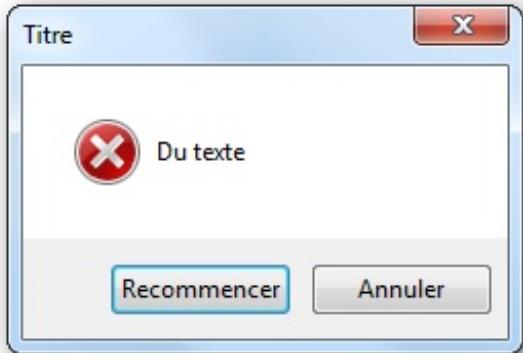
Image 020.030.30100

**Code : C#**

```
// On ajoute des boutons ;  
// ici Oui et Non.  
MessageBox.Show(  
    "Du texte",  
    "Titre",  
    MessageBoxButtons.YesNo);
```

Pop-up avec un titre, un message et deux bouton, Oui et Non.

Image 020.030.30200

**Code : C#**

```
// On ajoute une icône :  
// celle d'une erreur. On change  
// aussi les boutons...  
MessageBox.Show(  
    "Du texte",  
    "Titre",  
    MessageBoxButtons.RetryCancel  
,  
    MessageBoxIcon.Error);
```

Pop-up avec un titre, un message, des boutons et une icône d'erreur.

Image 020.030.30300

Nous utilisons deux autres énumérations ici : `MessageBoxButtons` qui représente différents groupes de boutons, et `MessageBoxIcon` qui représente différentes icônes.

Vous conviendrez que les WinForms ont quand même plus d'allure que la fenêtre toute noire qu'est la console !

Elles sont maintenant délaissées au profit de WPF, qui permet de faire beaucoup plus de choses au niveau design. Cette technologie allie notamment C# et XAML.

À ce stade, je ne considère pas que vous ayez besoin de connaître WPF, les WinForms permettent quand même de faire des choses intéressantes et esthétiques. Nous verrons WPF dans la partie III qui lui sera d'ailleurs *exclusivement réservée*. En revanche, je ne détaillerai pas tous les contrôles utilisables avec les WinForms. Je vous invite donc à les découvrir par vous-mêmes dans la boîte à outils.

Les évènements

On appelle **évenement** une action particulière qui a lieu. Cela peut être un clic de souris, l'appui d'une touche du clavier, ... Il existe une infinité d'évènements puisque vous pouvez même créer les vôtres. Dans ce chapitre, je souhaite vous apprendre le fonctionnement des évènements et vous montrer des exemples de base.

Les gestionnaires d'évènements

But

Ce que l'on veut, c'est effectuer une action lorsqu'un certain évènement est déclenché. Pour cela, il faut déjà savoir *quand* est déclenché l'évènement dont il est question.

C'est ici qu'entrent en jeu les **gestionnaires d'évènements** ("event handlers" en anglais). Il servent à indiquer que l'évènement surveillé vient d'être déclenché.

Fonctionnement

Le principe est simple : on attache un gestionnaire d'évènements à un évènement (on dit que l'on s'abonne à l'évènement) en spécifiant une méthode. Cette méthode est appelée lorsque l'évènement est déclenché.

Reprenez notre fameux bouton ; double-cliquez dessus : cela va créer un gestionnaire d'évènements. Voici le code généré (par le double-clic) dans Form1.Designer.cs :

Code : C#

```
this.m_myTestButton.Click += new  
System.EventHandler(this.m_myTestButton_Click);
```

La propriété Click de mon bouton m_myTestButton est un gestionnaire d'évènements, cela signifie que des méthodes vont être appelées par m_myTestButton à chaque fois que je clique dessus, en l'occurrence la méthode appelée est m_myTestButton_Click.

Du code a aussi été généré automatiquement dans Form1.cs :

Code : C#

```
private void m_myTestButton_Click(object sender, EventArgs e)  
{  
}
```

Cela définit une fonction privée, qui ne retourne rien et prend en paramètres deux choses :

- un objet de type object nommé sender (ici c'est m_myTestButton) ;
- un objet de type EventArgs nommé e (pour "event") contenant des informations sur l'évènement.

Modifions le texte écrit dans notre bouton ! Un objet de type Button contient une propriété appelée Text qui correspond au texte affiché dans ce bouton. Complétez donc la méthode précédente comme suit :

Code : C#

```
private void m_myTestButton_Click(object sender, EventArgs e)  
{  
    m_myTestButton.Text = "Bouton cliqué !";  
}
```

Appuyez sur F5 pour compiler la solution et lancer le programme en mode debug. Cliquez sur le bouton et là vous verrez que le texte a changé.

Place aux explications concernant cette ligne :

Code : C#

```
this.m_myTestButton.Click += new  
System.EventHandler(this.m_myTestButton_Click);
```

Si vous laissez la souris sur le mot Click juste derrière **this.m_myTestButton.**, un petit rectangle contenant des descriptions apparaît ; on appelle ça une **infobulle (tooltip en anglais)**. Cette infobulle vous dit que Click est de type System.EventHandler, qu'il est défini dans la classe Control (Button dérive de Control) et on vous dit "*Occurs when the control is clicked.*" ("se produit quand l'utilisateur clique sur le contrôle").

Le **+=** signifie que vous ajoutez une action à effectuer si l'évènement est déclenché. En l'occurrence on ajoute un gestionnaire d'évènements qui appellera la méthode **m_myTestButton_Click**.

De même, **-=** signifie que vous enlevez une action à effectuer si l'évènement est déclenché.

Vous pouvez mettre à la suite plusieurs lignes similaires à la précédente ; ici je considère que DoSomething, DoSomethingElse et DoAnotherThing sont des méthodes de la classe Form1 (cf. le "**this**") :

Code : C#

```
this.m_myTestButton.Click += new  
System.EventHandler(this.DoSomething);  
this.m_myTestButton.Click -= new  
System.EventHandler(this.DoSomethingElse);  
this.m_myTestButton.Click += new  
System.EventHandler(this.DoAnotherThing);
```

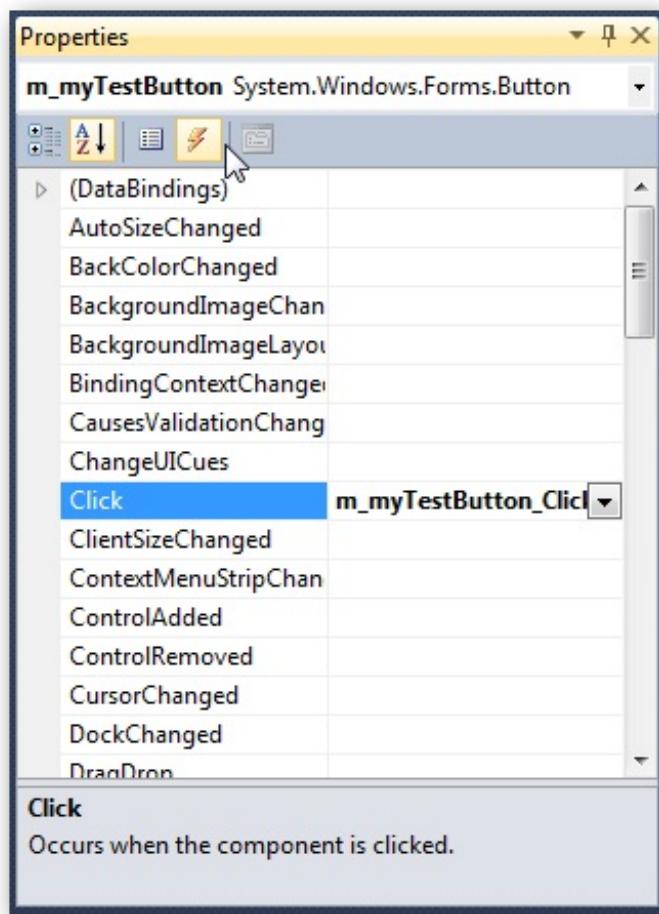


Pourquoi avoir utilisé **this** ici ?

Nous ne sommes pas obligés. Je les ai simplement mis car ils sont présents dans le code automatiquement généré (dans le fichier Form1.Designer.cs) ; je voulais donc suivre la logique de présentation de code. En revanche, si je devais utiliser les gestionnaires d'évènements pour quelque chose qui n'a rien à voir avec le rendu visuel, je ne les mettrais pas dans Form1.Designer.cs et je n'utiliserais pas **this**.

Exemples d'évènements

Click est loin d'être le seul évènement de notre bouton. Pour voir tous ses évènements, ouvrez votre Form1 en mode Design et sélectionnez le bouton pour voir ses propriétés dans la fenêtre **Properties** (assurez-vous que l'éclair de cette fenêtre est sélectionné) :



Évènements liés au bouton (le bouton avec l'image d'éclair doit être activé).

Image 020.040.10000

Les noms sont intuitifs et comme vous pouvez le constater, il suffit de sélectionner un évènement pour voir sa description en bas. Double-cliquer sur un évènement génère automatiquement le code du gestionnaire d'évènement et de la méthode à appeler. Étudions à présent cette méthode.

Les paramètres passés

Le code de la méthode générée automatiquement est :

Code : C#

```
private void m_myTestButton_Click(object sender, EventArgs e)
{
    throw new NotImplementedException();
}
```

Vous pouvez enlever l'exception, cette ligne est mise par mesure de sécurité pour ne pas oublier de mettre du code. La méthode prend en entrée deux paramètres, ni plus ni moins. Le premier, de type `object`, correspond à l'envoyeur ; le second, de type `EventArgs`, correspond aux arguments de l'évènement.

Envoyer

Il s'agit d'une référence vers l'objet qui a envoyé l'évènement (ici c'est notre bouton) et qui a été stocké sous le type `object`. Vous pouvez donc par exemple modifier le texte du bouton comme ceci :

Code : C#

```
Button senderButton = (Button)sender;
```

```
senderButton.Text = "Bouton cliqué";
```

Si vous ne maîtrisez pas bien les casts, revoyez le chapitre "Effectuer des conversions". Ici, cette façon de faire est inutile, puisque vous savez qu'il s'agit de `m_myTestButton`, donc faites plutôt :

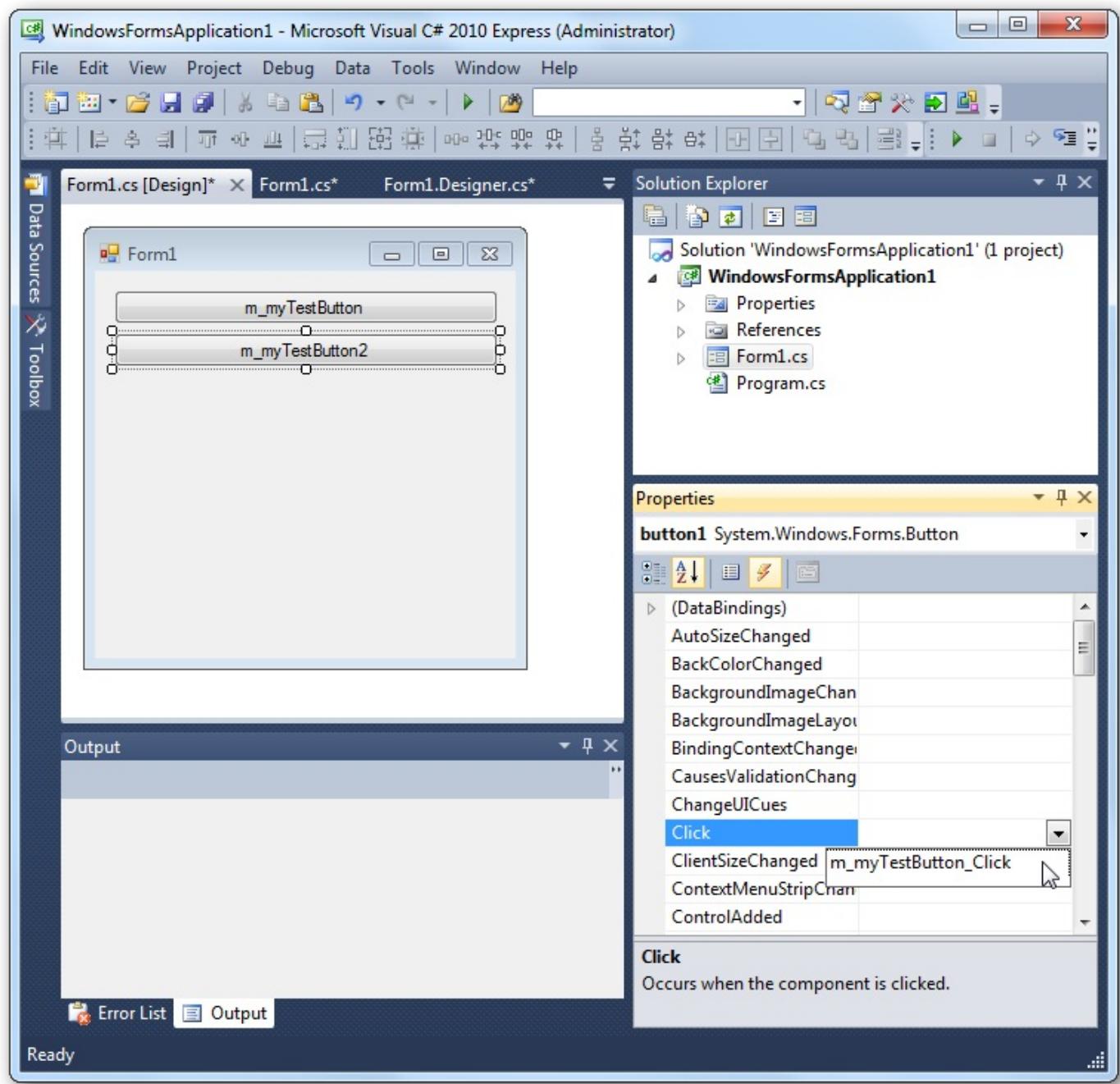
Code : C#

```
m_myTestButton.Text = "Bouton cliqué";
```

Dans ce cas précis, `sender` ne nous sert pas, mais il peut tout de même être utile. Prenons un exemple. Placez un 2^e bouton sur votre fenêtre et nommez-le `m_myTestButton2`.

Pour voir qui est qui, mettez le nom de chaque bouton dans la propriété `Text` (faisable via la fenêtre Properties, ou alors directement dans le code).

Sélectionnez la même méthode pour l'évènement `Click` :



On associe le gestionnaire d'évènements `Click` du deuxième bouton à la même méthode que le premier.
Image 020.040.20000

Ajoutez un contrôle de type `label` à votre fenêtre ; vous pouvez trouver ce contrôle dans la boîte à outils, dans **Common Controls**. Ce contrôle permet d'afficher du texte. Nommez-le `mStatusLabel`. Mettez la propriété `AutoSize` à `false` pour choisir sa taille (sinon il prend la taille du texte qu'il contient). Mettez sa propriété `Text` à "`Aucun bouton cliqué.`". Sélectionnez `TextAlign` et cliquez sur le rectangle du milieu. `TextAlign` doit valoir `MiddleCenter` à présent (vous l'aurez compris, en place notre texte au beau milieu du label). Modifiez notre méthode comme ceci :

Code : C#

```
private void m_myTestButton_Click(object sender, EventArgs e)
{
    Button senderButton = (Button)sender;
    senderButton.Text = "Bouton cliqué";
    mStatusLabel.Text = senderButton.Name + " vient d'être cliqué.";
}
```

Maintenant lancez le programme et cliquez sur les boutons pour admirer le résultat :

*Vidéo montrant le programme à l'œuvre avec le gestionnaire d'évènements Click.
Vidéo 020.040.20000*

Arguments d'évènement

Ce paramètre contient des informations relatives à l'évènement. Avec le gestionnaire d'évènements `Click`, ces informations sont de type `EventArgs` et ne contiennent rien qui nous intéresse. Nous allons donc tester le gestionnaire d'évènements `MouseClick`.

La différence est que l'évènement lié à `Click` est déclenché quand le bouton est cliqué, ce qui peut se faire de diverses manières, notamment en appuyant sur la touche Entrée quand le bouton a le focus (quand il est sélectionné), alors que l'évènement lié à `MouseClick` n'est déclenché que lorsque le bouton est cliqué avec la souris.

Ouvrez `Form1.cs` en mode Design et double-cliquez sur "`MouseClick`" pour faire générer le gestionnaire d'évènements et la méthode associée. Dans le corps de la méthode, tapez : `e` . et regardez ce que propose l'IntelliSense ; vous voyez les mêmes méthodes qu'avec un objet de type `EventArgs` ainsi que de nouvelles propriétés, dont `Location`. Modifiez le code comme ceci :

Code : C#

```
private void m_myTestButton_MouseClick(object sender, MouseEventArgs e)
{
    mStatusLabel.Text = "Bouton n°1 cliqué à la position : " +
    e.Location + ".";
}
```

Et admirez le résultat :

Vidéo montrant le programme à l'œuvre avec le gestionnaire d'évènements MouseClick.

Vidéo 020.040.20100

Dans ce chapitre, j'ai décidé de vous présenter les évènements avec l'interface graphique pour rendre votre apprentissage plus ludique, mais il faut que vous sachiez que les deux sont totalement dissociés. Il est tout à fait possible d'utiliser des évènements en console par exemple.

D'autre part, comme mentionné dans l'introduction de ce chapitre, vous avez la possibilité de créer vos propres évènements. C'est un peu plus compliqué car il faut voir d'autres notions ; je préfère ainsi vous expliquer cela plus loin dans ce cours.

Dans le chapitre suivant, je vais vous apprendre à travailler avec le temps et nous nous servirons des évènements ; vous devez donc bien les maîtriser. Nous y verrons, avec le contrôle Timer, la notion de parallélisme dans les évènements.

Travailler avec le temps

On a toujours besoin à un moment ou un autre d'utiliser des repères temporels.
C'est pourquoi je vais vous apprendre comment travailler avec le temps en C#.

Les structures `DateTime` et `TimeSpan`

`DateTime`

Vu que la documentation MSDN est bien faite, je me permets de faire du copier-coller :

Citation : [http://msdn.microsoft.com/fr-fr/library/system.datetime\(VS.80\).aspx](http://msdn.microsoft.com/fr-fr/library/system.datetime(VS.80).aspx)

Le type `DateTime` représente des dates et des heures dont la valeur est comprise entre 00:00:00 (minuit), le 1er janvier de l'année 0001 de l'ère commune et 23:59:59, le 31 décembre de l'année 9999 après J.C. (ère commune).

Les valeurs de date sont mesurées en unités de 100 nanosecondes, appelées graduations, et une date spécifique correspond au nombre de graduations écoulées à compter de 00:00 (minuit), le 1er janvier de l'année 0001 après J.C. de l'ère commune dans le calendrier `GregorianCalendar`. Par exemple, une valeur de graduations égale à 31241376000000000L représente la date du vendredi 1er janvier 0100 00:00:00 (minuit). Une valeur `DateTime` est toujours exprimée dans le contexte d'un calendrier explicite ou par défaut.

Valeurs `DateTime`

Dans le type `DateTime`, les valeurs d'heure sont souvent exprimées en heure universelle (UTC), précédemment connue sous le nom d'heure de Greenwich (GMT). Le temps universel coordonné est l'heure mesurée à la longitude zéro, le point de départ de l'UTC. L'heure d'été ne s'applique pas à l'UTC.

L'heure locale est relative à un fuseau horaire particulier. Un fuseau horaire est associé à un décalage horaire, qui est le décalage du fuseau horaire mesuré en heures par rapport au point de départ UTC. De plus, l'heure locale peut en option être affectée par l'heure d'été, qui ajoute ou soustrait une heure de la journée. Par conséquent, l'heure locale est calculée en ajoutant l'offset de fuseau horaire à l'UTC et en réglant l'heure d'été si nécessaire. Le décalage horaire au point de départ de l'UTC est nul.

L'heure UTC est appropriée pour les calculs, les comparaisons et l'enregistrement des dates et heures dans les fichiers.
L'heure locale est appropriée pour l'affichage dans les interfaces utilisateur.

Si la propriété `Kind` d'un objet `DateTime` est `Unspecified`, rien ne spécifie si l'heure représentée est locale ou UTC. Les membres `DateTime` individuels adaptent l'heure non spécifiée à ce membre.

Opérations `DateTime`

Les opérations de conversion entre l'heure locale et l'heure UTC tiennent compte de l'heure d'été, contrairement aux opérations arithmétiques et aux comparaisons.

Les calculs et les comparaisons d'objets `DateTime` n'ont de signification que si les objets représentent les heures dans le même fuseau horaire. Pour cette raison, si aucun fuseau horaire n'est spécifié pour les objets, le développeur dispose probablement d'un mécanisme externe, par exemple une variable ou une stratégie explicite, qui lui permet d'établir dans quel fuseau horaire un objet `DateTime` a été créé.

Les opérations effectuées par les membres du type `DateTime` prennent en considération des éléments tels que les années bissextiles et le nombre de jours d'un mois.

C'est bien beau tout ça, mais vu qu'un exemple est toujours plus parlant :

Code	Description
<code>new DateTime(2009, 8, 8)</code>	Date d'aujourd'hui entrée "à la main" dans une méthode. <code>new</code> sert à appeler le constructeur. 8 août 2009 00:00:00
<code>DateTime.Today</code>	Date d'aujourd'hui obtenue par une propriété de <code>DateTime</code> .

<code>DateTime.Today</code>	8 août 2009 00:00:00
<code>DateTime.Now</code>	Date et heure d'aujourd'hui sur mon PC (heure locale) obtenues par une propriété de <code>DateTime</code> . 8 août 2009 22:55:37
<code>DateTime.UtcNow</code>	Date et heure d'aujourd'hui sur mon PC (heure universelle UTC) obtenues par une propriété de <code>DateTime</code> . 8 août 2009 20:55:37
<code>DateTime.Today.AddDays(1)</code>	Date de demain obtenue par une méthode de <code>DateTime</code> (il se trouve que la propriété <code>DateTime.Today</code> est de type <code>DateTime</code>). 9 août 2009 00:00:00

Maintenant, lorsqu'il s'agit d'afficher sous forme d'une chaîne de caractères un objet `DateTime` :

Méthode	Description	Exemple
<code>ToLongDateString()</code>	date (long format)	samedi 8 août 2009
<code>ToLongTimeString()</code>	heure (long format)	22:55:37
<code>ToShortDateString()</code>	date (court format)	08/08/2009
<code>ToShortTimeString()</code>	heure (court format)	22:55
<code>ToString()</code>	date + heure (court format)	08/08/2009 22:55:37

TimeSpan

Citation : [http://msdn.microsoft.com/fr-fr/library/system.datetime\(VS.80\).aspx](http://msdn.microsoft.com/fr-fr/library/system.datetime(VS.80).aspx)

DateTime et TimeSpan

Les types `DateTime` et `TimeSpan` se distinguent par le fait que `DateTime` représente un instant, tandis que `TimeSpan` représente un intervalle de temps. Cela signifie, par exemple, que vous pouvez soustraire une instance `DateTime` d'une autre pour obtenir l'intervalle de temps les séparant. De la même façon, vous pouvez ajouter un `TimeSpan` positif au `DateTime` en cours pour calculer une date ultérieure.

Vous pouvez ajouter ou soustraire un intervalle de temps d'un objet `DateTime`. Les intervalles de temps peuvent être négatifs ou positifs ; ils peuvent être exprimés en unités telles que les graduations ou les secondes ou comme un objet `TimeSpan`.

Il n'y a pas tellement plus à dire, l'IntelliSense vous propose de toute façon ce que vous pouvez faire...

Toutefois, pour vous montrer ce que ça donne en exemple, je vais vous montrer comment déterminer le temps d'exécution de votre programme. Votre programme commence dans la méthode `Main` du fichier `Program.cs`. Modifiez-le comme ceci :

Code : C#

```
DateTime exeStart = DateTime.Now;

// Les 3 lignes suivantes sont déjà dans votre code.
Application.EnableVisualStyles();
Application.SetCompatibleTextRenderingDefault(false);
Application.Run(new Form1());

TimeSpan exeDuration = DateTime.Now.Subtract(exeStart);

string exeTime = string.Format(
    "Temps d'exécution : {0}h, {1}m, {2}s et {3}ms.",
```

```
exeDuration.Hours,
exeDuration.Minutes,
exeDuration.Seconds,
exeDuration.Milliseconds);
```

Les contrôles MonthCalendar et DateTimePicker

Vous pouvez les prendre tous les deux depuis la boîte à outils.

MonthCalendar

Voici à quoi il ressemble (cf. image 020.050.20000) :

Il permet de sélectionner une ou plusieurs dates.

Ouvrez Form1.cs en mode Design et double-cliquez sur le gestionnaire d'événements DateChanged (dans la fenêtre Properties) pour générer le code associé.

Voici à quoi ressemble ce qui est créé automatiquement suite au double-clic (cela dépend du nom de votre MonthCalendar) :

Code : C#

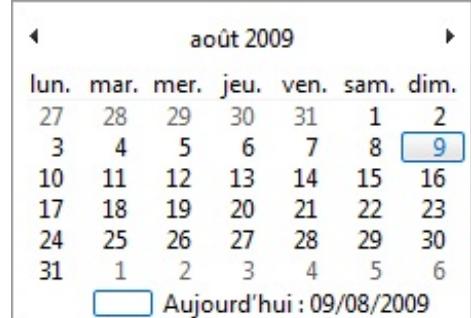
```
this.monthCalendar1.DateChanged += new
System.Windows.Forms.DateRangeEventHandler(this.monthCalendar1_DateChanged);
```

Dans Form1.cs la méthode ressemble à celle-ci :

Code : C#

```
private void monthCalendar1_DateChanged(object sender,
DateRangeEventArgs e)
{}
```

e.Start est un objet de type DateTime représentant le début de la sélection.
e.End est aussi un objet de type DateTime, mais représentant la fin de la sélection.



Rendu visuel d'un MonthCalendar.

Image 020.050.20000

DateTimePicker

Voici l'allure qu'il peut avoir (cf. image 020.050.20100) :

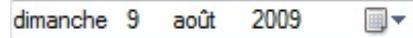
Il possède une propriété Value, de type DateTime qui correspond à sa valeur actuelle.

Il possède notamment le gestionnaire d'événements ValueChanged, qui surveille l'événement correspondant au changement de Value.

Les classes Timer

Il existe trois contrôles Timer dans la plate-forme .NET :

- un Timer serveur que vous pouvez ajouter à la boîte à outils (cf. [MSDN](#)) ;
- un Timer Windows, toujours disponible dans la boîte à outils (cf. [MSDN](#)) ;
- un Timer thread, disponible par programme (cf. [MSDN](#)) ;



Rendu visuel d'un DateTimePicker.

Image 020.050.20100

Nous emploierons le Timer Windows, optimisé pour une utilisation dans les applications Windows Forms, et qui se trouve par conséquent dans l'espace de noms System.Windows.Forms.

Ce Timer est le moins précis des trois : sa précision est limitée à 55 millisecondes. Cependant, pour nous c'est suffisant.

Voici les propriétés d'un Timer Windows qui nous intéressent :

- **Interval** : entier représentant la durée (exprimée en millisecondes) entre deux ticks. Par défaut cette durée vaut 100ms.
- **Start** : méthode qui démarre le Timer.
- **Stop** : méthode qui arrête le Timer.
- **Tick** : gestionnaire d'évènements qui lance un évènement à chaque tick.

Place à la démonstration. Le gestionnaire d'évènements est situé dans **Form1.Designer.cs** si vous l'avez fait générer automatiquement ; sinon incluez-le dans la méthode **Form1** (le constructeur).

Code situé dans Form1.cs :

Code : C#

```
public partial class Form1 : Form
{
    // Déclaration des champs
    static Timer s_myTimer = new Timer();
    static int s_myCounter = 0;

    // Constructeur
    public Form1()
    {
        // À ne mettre ici que si ce n'est pas déjà dans
        // Form1.Designer.cs
        s_myTimer.Tick += new EventHandler(s_myTimer_Tick);
        // 1 seconde = 1000 millisecondes
        s_myTimer.Interval = 1000;
        s_myTimer.Start();

        MessageBox.Show("Timer lancé.");
    }

    // Méthode appelée pour l'évènement
    static void s_myTimer_Tick(object sender, EventArgs e)
    {
        s_myCounter++;

        MessageBox.Show("s_myCounter vaut " + s_myCounter + ".");

        if (s_myCounter >= 5)
        {
            // Si le Timer est en marche...
            if (s_myTimer.Enabled)
            {
                s_myTimer.Stop();
                MessageBox.Show("Timer stoppé.");
            }
            else
            {
                MessageBox.Show("Timer déjà stoppé.");
            }
        }
    }
}
```

Rappels sur le mot-clé **static**

Votre fenêtre possède deux champs, un Timer nommé `s_myTimer` et un entier nommé `s_myCounter`, qui sont statiques. Des membres non statiques sont caractéristiques d'une instance (objet particulier fait sur le modèle d'une classe). Chaque

instance possède ces membres, mais leurs valeurs ne sont pas nécessairement les mêmes.
Des membres statiques sont communs à toutes les instances d'une classe.

Ainsi, dans cet exemple, plusieurs fenêtres (qui sont des instances de votre classe Form1 dérivant de Form) peuvent être créées, mais elles ont toutes le même Timer nommé s_myTimer et le même entier nommé s_myCounter.

Explications sur le code

J'ai mis s_myCounter++; avant MessageBox.Show(...); car la fenêtre créée par MessageBox a besoin d'être fermée pour que le code continue.

L'événement, par contre, est déclenché toutes les secondes.

Si s_myCounter++; venait après, et que vous mettiez plus d'une seconde pour fermer une fenêtre, alors l'événement serait déclenché avant que la fenêtre soit fermée et que s_myCounter soit incrémenté.

Si vous ne fermiez aucune fenêtre, vous verriez donc "s_myCounter vaut 0." s'afficher à l'infini toutes les secondes.

En mettant s_myCounter++; avant, chaque seconde on commence par incrémenter s_myCounter, donc là si vous ne faites rien, vous voyez "s_myCounter vaut 0.", puis "s_myCounter vaut 1.", ...



Si vous ne cliquez jamais sur OK, les fenêtres vont apparaître à l'infini !

La propriété Enabled indique si le Timer est en marche ou non. Si Enabled vaut **true**, il est en marche, sinon ce n'est pas le cas.

Vous pourriez me dire que ce test est inutile, car si s_myCounter est supérieur ou égal à 5, il n'a jamais été arrêté, car sinon l'événement n'aurait pas été déclenché. En fait, les événements sont fourbes à cause du parallelisme implicitement créé. Sachez qu'un bon code est un code qui prévoit toutes les situations, et surtout celle qui sont les plus tordues ! Comme on dit, *Never Trust User Input...*

Voici un exemple farfelu où le test a du sens : je lance le programme, j'attends 10 secondes donc 10 fenêtres s'affichent. Chaque fois qu'un événement est déclenché, une "version parallèle" du programme qui s'exécute. Chacune de ces "versions" est bloquée à MessageBox.Show(...); car elle attend que je ferme la fenêtre pop-up. Je décide de fermer une fenêtre (peu importe laquelle) ; le code de la "version" correspondante se poursuit donc. s_myCounter est bien supérieur ou égal à 5 donc on entre dans le bloc **if**. Le Timer est activé donc on l'arrête et on prévient l'utilisateur. Je décide de fermer une autre fenêtre. Le code de cette "version" continue lui aussi. Il entre dans le bloc **if** mais là le Timer est déjà bloqué, donc on prévient l'utilisateur.

On peut vouloir que sans action de l'utilisateur, le Timer s'arrête quand même au bout de 5 secondes. Dans ce cas le code devient :

Code : C#

```
// Méthode appelée pour l'événement
static void s_myTimer_Tick(object sender, EventArgs e)
{
    s_myCounter++;

    if (s_myCounter >= 5)
    {
        // Si le Timer est en marche...
        if (s_myTimer.Enabled)
        {
            s_myTimer.Stop();
            MessageBox.Show("Timer stoppé.");
        }
        else
        {
            MessageBox.Show("Timer déjà stoppé.");
        }
    }

    MessageBox.Show("s_myCounter vaut " + s_myCounter + ".");
}
```

}

Dans le prochain TP nous utiliserons les connaissances que vous venez d'acquérir (j'ose espérer que je n'aurais pas dû dire "que vous auriez dû acquérir..." ).

Allez, on continue à travailler et on s'accroche ! Vous ne croyiez quand même pas que vous pourriez vous contenter de lire en restant passifs ! 

Gérer les exceptions

Les exceptions sont des erreurs qui surviennent lorsque quelque chose ne va pas lors de l'exécution.

Lorsqu'une exception non gérée se produit, elle entraîne en général la fermeture du programme par votre OS (système d'exploitation).

Pensez à ceux qui utiliseront vos programmes (ne serait-ce qu'à vous-mêmes) ! Imaginez qu'à cause d'une erreur interne, le programme est fermé et manque de chance vous n'aviez pas sauvegardé : c'est pour le moins agaçant.

Gérer les exceptions permet de rendre votre programme plus stable et c'est un moyen simple pour éviter de se mettre des utilisateurs à dos.

Lancer et interceppter des exceptions

Lancer une exception

Une exception est comme une alerte, le but est d'éviter une mauvaise opération. L'intérêt de lancer une exception est que du code ait été prévu pour la gérer, sinon votre programme s'arrête brutalement. Vous pouvez vous-mêmes lancer des exceptions, lorsque vous jugez que c'est nécessaire.

Pour ce faire, il suffit de faire `throw new nomDeLexception()`. Vous pouvez aussi passer des paramètres au constructeur comme l'IntelliSense vous le suggère, par exemple :

Code : C#

```
throw new NotImplementedException("Le code n'a pas encore écrit !");
```



Utilisez le type d'exception [qui convient](#). Vous voyez qu'ici je lance une erreur parce que le code n'a pas encore été écrit, et que l'exception est de type `NotImplementedException`, qui peut se traduire par "exception de non implémentation" (implémenter = mettre sous forme de code).

Interceppter une exception

Lorsque vous voulez exécuter du code susceptible d'être source d'erreur, enfermez-le dans un bloc `try`.

Vous pouvez intercepter l'exception avec un (ou plusieurs) bloc(s) `catch`.

Enfin, vous pouvez utiliser un bloc `finally` pour effectuer systématiquement une opération après la tentative d'exécution.



Un bloc `try` doit impérativement être suivi d'au moins un bloc (`catch` ou `finally`).
Vous ne pouvez mettre qu'un seul bloc `try` et qu'un seul bloc `finally`.

Code : C#

```
try
{
    Console.Write("Entrez un nombre : ");
    int n = int.Parse(Console.ReadLine());
    Console.WriteLine(
        "100/nombre = {0}",
        100/n);
}
catch (DivideByZeroException dbzEx)
{
    Console.WriteLine("Erreur : division par zéro.");
}
catch (Exception ex)
{
    Console.WriteLine(
        "Une autre exception a eu lieu : {0}.",
        ex.Message);
}
finally
{
```

```
        Console.WriteLine("Quel que soit le résultat, ceci est affiché.");
    }
```



Lorsque vous voulez juste savoir si une exception d'un certain type est lancée, sans avoir d'autres informations sur cette exception, vous pouvez ne préciser que le type de l'exception (sans préciser de nom de variable) dans le **catch**.

Ainsi, comme nous n'utilisons pas `dbzEx` dans l'exemple précédent, nous pouvons simplement écrire **catch** (`DivideByZeroException`) au lieu de **catch** (`DivideByZeroException dbzEx`).

Créer ses propres exceptions

Pour créer vos propres exceptions, vous devez créer une classe qui dérive de la classe `Exception`. Voici un exemple :

Code : C#

```
public class MyException : Exception
{
    DateTime m_errorTime;
    static ushort s_errorNumber;

    public MyException()
        : base("Message par défaut de l'exception.")
    {
        m_errorTime = DateTime.Now;
        s_errorNumber++;
    }

    public MyException(string message)
        : base(message)
    {
        m_errorTime = DateTime.Now;
        s_errorNumber++;
    }

    public void DisplayError()
    {
        MessageBox.Show(
            base.Message,
            string.Format(
                "Erreur n°{0} survenue à {1}.",
                s_errorNumber,
                m_errorTime.ToString("yyyy-MM-dd HH:mm:ss")),
            MessageBoxButtons.OK,
            MessageBoxIcon.Error);
    }
}
```

Ainsi, vous pouvez faire :

Code : C#

```
try
{
    // Code dangereux
}
catch (MyException ex)
{
    ex.DisplayError();
}
```

Quelques exceptions courantes

Sur [cette page](#), vous pourrez trouver quelques types d'exceptions dont ceux-ci :

Type d'exception	Type de base	Description	Exemple
Exception	Object	Classe de base pour toutes les exceptions.	Aucun (utilisez une classe dérivée de cette exception).
SystemException	Exception	Classe de base pour toutes les erreurs générées par le runtime.	Aucun (utilisez une classe dérivée de cette exception).
IndexOutOfRangeException	SystemException	Levée par le runtime uniquement en cas de mauvaise indexation du tableau.	Indexation d'un tableau en dehors de sa plage valide : <code>arr[arr.Length + 1]</code>
NullReferenceException	SystemException	Levée par le runtime uniquement si un objet Null est référencé.	<code>object o = null;</code> <code>o.ToString();</code>
AccessViolationException	SystemException	Levée par le runtime uniquement lors d'un accès à une mémoire non valide.	Se produit lors de l'interaction avec du code non managé ou du code managé unsafe, si un pointeur non valide est utilisé.
InvalidOperationException	SystemException	Levée par les méthodes en cas d'état non valide.	Appel à <code>Enumerator.GetNext()</code> après avoir supprimé <code>Item</code> de la collection sous-jacente.
ArgumentException	SystemException	Classe de base pour toutes les exceptions d'argument.	Aucun (utilisez une classe dérivée de cette exception).
ArgumentNullException	ArgumentException	Levée par les méthodes qui n'acceptent pas la valeur Null pour un argument.	<code>String s = null;</code> <code>"Calculate".IndexOf(s);</code>
ArgumentOutOfRangeException	ArgumentException	Levée par les méthodes vérifiant que les arguments sont dans une plage donnée.	<code>String s = "string";</code> <code>s.Chars[9];</code>

Si vous voulez en voir plus, vous pouvez faire un programme qui vous affiche tous les types d'exceptions déjà créés. Pas besoin de savoir comment faire, le code se trouve sur [cette page](#) !

Les interfaces

Une **interface** est un modèle de classe. Elle contient des méthodes et des propriétés, avec la particularité qu'elle ne fournit pas l'implémentation des méthodes. Cela veut dire qu'on décrit juste les méthodes sans décrire ce qu'elles font.

Une interface ne sert à rien toute seule : chaque interface est vouée à être implémentée par une classe (ou une structure) qui devra implémenter ses méthodes et posséder ses propriétés. Le but d'une interface est de définir les méthodes et propriétés proposées par toute classe (ou structure) qui l'implémente, sans que le développeur ait besoin de savoir comment celles-ci sont codées. Pour faire simple, une interface est comme un contrat : elle définit des attentes sans prévoir les solutions techniques qui seront utilisées.

Créer une interface

La déclaration d'une interface ressemble à celle d'une classe, avec quelques différences. On utilise notamment le mot-clé **interface** à la place du mot-clé **class**.



Par convention, le nom d'une interface commence toujours par un '**i**' **majuscule**. Cela permet de s'y retrouver dans son code, ce qui est *indispensable*.

En termes d'accessibilité, **une interface est toujours publique**, vous ne pouvez donc pas utiliser de restricteur d'accès (**public**, **private**, **protected** ou **internal**)

Voici un exemple d'interface :

Code : C#

```
interface IAnimal
{
    string Name { get; }
    void Move();
}
```

Grâce à cela, on sait qu'un objet stocké sous forme de `IAnimal` aura toujours la propriété `Name` accessible en lecture et la méthode `Move`.

Il faut simplement mettre `get;` et non pas `get { return m_name; }` car l'interface ne connaît pas `m_name` et s'en fiche. Encore une fois, ce qui compte ce sont les fonctionnalités à disposition, et non pas comment elles sont codées. D'ailleurs, qui vous dit que le développeur nommerait un champ avec `m_` devant et pas simplement `_` comme le font certains ?

Utiliser une interface existante

Toute classe implémentant une interface doit implémenter ses méthodes (avec les mêmes signatures) et ses propriétés. Au cas où vous l'auriez oublié, la signature d'une méthode permet de l'identifier ; elle dépend de trois choses : **son nom, son type de retour et ses arguments**.

Reprenons l'exemple précédent. L'implémentation de `Move` devra donc aussi se nommer `Move`, retourner `void`, et ne prendre aucun paramètre en entrée.

Voici un exemple :

Code : C#

```
class Dog : IAnimal
{
    private string m_name;
    // On implémente la propriété Name accessible en lecture.
    public string Name
    {
        get { return m_name; }
    }

    public Dog(string name)
    {
        m_name = name;
    }

    // On implémente la méthode Move.
}
```

```
public void Move()
{
    Console.WriteLine("{0} bouge.", m_name);
}
```

Vous pouvez manipuler des objets avec le type de l'interface : vous n'êtes pas obligés d'utiliser le type d'une classe qui l'implémente ; vous pouvez donc mettre dans le Main :

Code : C#

```
IAnimal milou = new Dog("Milou");
milou.Move();
```

Et cela affichera `Milou bouge.` en console.

Comme vous le voyez, il est possible de stocker un objet de type `Dog` dans un autre de type `IAnimal`, puisque `Dog` implémente l'interface `IAnimal`.

Utiliser plusieurs interfaces

Suivant vos besoins, vous pouvez même utiliser plusieurs interfaces. Pour cela, il faut séparer les interfaces par des virgules, comme dans l'exemple suivant (où `SampleClass` implémente à la fois `IControl` et `ISurface`) :

Code : C#

```
class SampleClass : IControl, ISurface
{
    // Code de la classe
}
```

Dans ce cas, si les deux interfaces décrivent une méthode ayant la même signature, elles appelleront toutes les deux la même méthode. Voyez plutôt :

Code : C#

```
interface IControl
{
    void Paint();
}
interface ISurface
{
    void Paint();
}
class SampleClass : IControl, ISurface
{
    public void Paint()
    {
        // Implémentation de Paint
    }
}
class Program
{
    static void Main(string[] args)
    {
        // Appel de Paint depuis IControl
        IControl myControl = new SampleClass();
        myControl.Paint();

        // Appel de Paint depuis ISurface
        ISurface mySurface = new SampleClass();
        mySurface.Paint();
    }
}
```

Dans les deux cas, la même méthode Paint est appelée. Pour faire deux méthodes différentes, il faut remplacer le code de SampleClass par :

Code : C#

```
class SampleClass : IControl, ISurface
{
    void IControl.Paint()
    {
        // Implémentation du Paint appelé par un objet IControl
    }
    void ISurface.Paint()
    {
        // Implémentation du Paint appelé par un objet ISurface
    }
}
```

Vous remarquez au passage que je n'ai pas mis d'accesseur devant les deux méthodes alors que j'avais mis un **public** tout à l'heure. Étant donné que cette fois il s'agit de méthodes qui implémentent chacune une interface spécifique, elles sont forcément publiques car elles ne pourront être utilisées que depuis des interfaces.

Vous pouvez alors faire :

Code : C#

```
SampleClass obj = new SampleClass();

// La conversion se fait automatiquement.
IControl c = obj;
// Appelle la méthode IControl.Paint de SampleClass.
c.Paint();

// Là-aussi, la conversion se fait automatiquement.
ISurface s = obj;
// Appelle la méthode ISurface.Paint de SampleClass.
s.Paint();
```

obj.Paint(); produirait une erreur à la compilation car nous n'avons pas créé de méthode "générale" Paint. C'est toutefois faisable si l'on implémente un Paint "général" :

Code : C#

```
class SampleClass : IControl, ISurface
{
    // Là je peux mettre public
    public void Paint()
    {
        // Implémentation du Paint appelé par un objet SampleClass
        // (ou d'une interface qui n'a pas d'implémentation spécialement
        pour elle)
    }
    void IControl.Paint()
    {
        // Implémentation du Paint appelé par un objet IControl
    }
    void ISurface.Paint()
    {
        // Implémentation du Paint appelé par un objet ISurface
    }
}
```

Dans ce cas, c.Paint(); appelle encore IControl.Paint et n'appelle pas la méthode "générale" justement car on a fait

une méthode spécialement pour l'interface.

Pour l'instant vous ne voyez sans-doute pas toute l'utilité des interfaces ; mais en travaillant sur de réels projets, vous aurez peut-être l'occasion de les utiliser. Quoi qu'il en soit, dans ce tutoriel nous en aurons besoin, même si vous n'en verrez pas forcément beaucoup tout de suite.

Lire et écrire dans un fichier



Pourquoi travailler avec des fichiers ?

Parce que c'est la façon la plus simple de stocker des informations à l'extérieur d'un programme. Ensuite, ces informations peuvent être utilisées n'importe quand (sans que le programme qui les a créées ne soit obligé de fonctionner) et par n'importe quel programme qui sait lire le fichier en question.

On a toujours besoin de fichiers ne serait-ce que pour enregistrer du texte.

Structure d'un fichier

Il existe un nombre infini de types de fichiers, et vous pouvez même créer les vôtres.

Un fichier possède un nom que se termine par un point suivi de quelques lettres (en général 2 à 4), comme ceci : "exemple.txt". Ces quelques lettres représentent l'extension du fichier. Votre OS (système d'exploitation) reconnaît les extensions et sait quels programmes y sont associés.

Ainsi, un fichier ".txt" est un fichier texte qui s'ouvrira automatiquement avec un éditeur de texte. De même, un fichier ".png" représente une image et sera traité comme telle.



L'erreur que font beaucoup de gens est de croire que modifier l'extension d'un fichier suffit à le convertir. C'est totalement faux : l'extension d'un fichier n'affecte en rien son contenu. Comme je vous l'ai dit, cela affecte uniquement la manière dont votre OS se comporte avec ce fichier : quelle icône va être affichée à côté, ...

Tous les fichiers sont stockés en binaire : une succession de bits (0 ou 1) qui forment des octets (1 octet = 8 bits). Ces octets sont en fait des nombres écrits en **base 2**. Ils peuvent représenter tout et n'importe quoi : du texte, du son, une image, ...

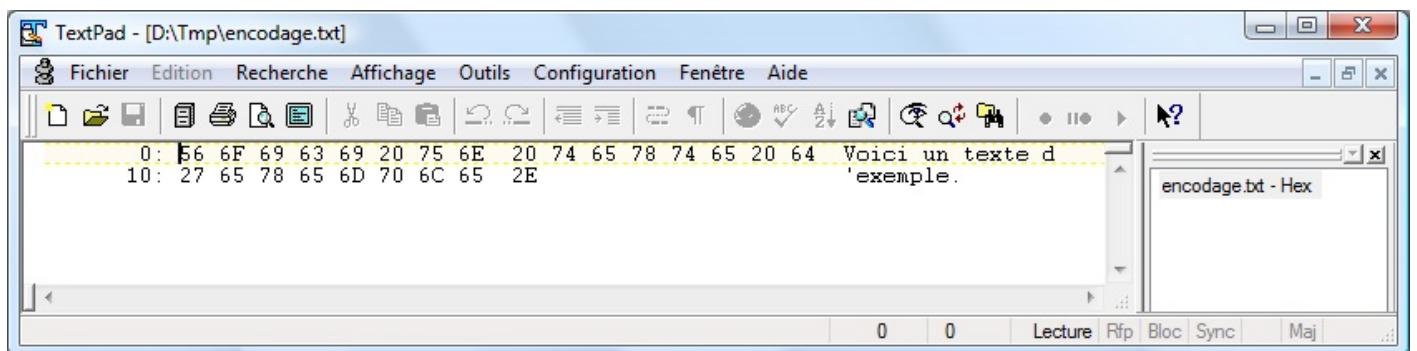
Nous avons l'habitude de travailler en **base 10** : il y a dix chiffres (de 0 à 9) et le nombre abc en **base 10** (pas a*b*c !) représente $a*10^2 + b*10^1 + c*10^0$, ce qui fait $100*a + 10*b + c$.

De même abc en **base 2** représente $a*2^2 + b*2^1 + c*2^0$, ce qui fait $4*a + 2*b + c$. Ainsi, 1001 en **base 2** correspond à 9 en **base 10**.

Un octet va de 0000 0000 jusqu'à 1111 1111 en **base 2**, soit de 0 à 255 (il y a 8 bits : nombre max = $2^8 - 1$) en **base 10**.

Pour coder les caractères, le code **ASCII** a à l'origine été mis en place. Il y avait cependant un problème : les accents n'existent pas en anglais et n'ont pas été traduits en code ASCII. Ce code a donc évolué depuis et a été complété par d'autres. Unicode est le code universel actuel. Vous avez d'ailleurs sûrement déjà entendu parler de l'encodage UTF-8, qui est un format de codage de caractères défini pour les caractères Unicode.

Voici un fichier texte ouvert en mode binaire avec Textpad (ce n'est pas vraiment du binaire, c'est de l'héxadécimal) :



Un nombre hexadécimal (hexa = 6, décimal = 10) est écrit en base 16 :

base 2	base 10	base 16
0000 0000	0	00

0000 0001	1	01
0000 0010	2	02
0000 0011	3	03
0000 0100	4	04
0000 0101	5	05
0000 0110	6	06
0000 0111	7	07
0000 1000	8	08
0000 1001	9	09
0000 1010	10	0A
0000 1011	11	0B
0000 1100	12	0C
0000 1101	13	0D
0000 1110	14	0E
0000 1111	15	0F
0001 0000	16	10
0001 0001	17	11
...
1111 1111	255	FF

Le code de la première lettre est 56 en hexadécimal (l'indice entre parenthèses est la base) :

$$56_{(16)} = 5 \cdot 16^1 + 6 \cdot 16^0$$

$$56_{(16)} = (4+1) \cdot 16 + (4+2)$$

$$56_{(16)} = (1 \cdot 2^2 + 1 \cdot 2^0) \cdot 2^4 + (1 \cdot 2^2 + 1 \cdot 2^1)$$

$$56_{(16)} = 1 \cdot 2^{2+4} + 1 \cdot 2^{0+4} + 1 \cdot 2^2 + 1 \cdot 2^1$$

$$56_{(16)} = 1 \cdot 2^6 + 1 \cdot 2^4 + 1 \cdot 2^2 + 1 \cdot 2^1$$

$$56_{(16)} = 0101\ 0110_{(2)}$$

Vous remarquez au passage que $5_{(16)} = 0101_{(2)}$ et $6_{(16)} = 0110_{(2)}$. C'est normal : $2^4 = 16$ donc ce que l'on code avec 4 chiffres en base 2, on le code avec un seul en base 16 : $50_{(16)} = 0101\ 0000_{(2)}$.

Les quatre premiers bits (en partant de la droite) représentent un nombre compris entre 0 et 15 : en base 16 cela représente les unités ; les quatre derniers représentent un nombre entre 16 et 255 : en base 16 cela représente les "seizaines".

Dans la page du code ASCII sur Wikipédia (voir lien ci-dessus), vous voyez que cela correspond au caractère 'V' : l'éditeur de texte affiche donc un 'V'.

Si vous changez l'extension d'une image en ".txt", vous pourrez voir plein de caractères qui ne veulent rien dire, eh oui le code binaire décrit des informations concernant l'image, ce n'est pas du texte. L'éditeur affiche les caractères correspondant au code, mais cela ne représente rien pour nous autres humains.

Vous voyez donc que modifier l'extension d'une image en ".txt" va juste faire que le fichier sera affiché comme étant du texte et non comme étant une image ; les données en elles-mêmes ne sont pas affectées.

Lire et écrire via des boîtes de dialogue

Lire

Nous allons travailler avec des objets de type Stream ("stream" en anglais = "flux" en français), qui représentent des flux d'octets.

Ne confondez pas byte et bit (qui vient de "binary digit") : 1 octet = 8 bits (= 1 byte *en général*). Contrairement à ce que croient énormément de personnes, "octet" n'est pas la traduction française du mot anglais "byte", mais de "octet" : c'est le même mot dans les deux langues. Un byte est la plus petite unité d'adressage mémoire d'un ordinateur et il se trouve que cette unité correspond à un octet, c'est-à-dire huit bits ; cependant on pourrait décider qu'un byte vaut plus (ou moins) de huit bits. Par abus de langage, on fait très souvent la confusion ; l'important est d'en avoir conscience.



cf. Wikipédia : Byte



Qu'est-ce qu'un flux ?

Un flux est une connexion entre différents entités ; il transporte les données qu'elles s'échangent. On peut écrire des données dans le flux ou lire celles qui circulent déjà. Ici nous allons effectuer une connexion entre notre programme et l'espace de stockage de notre ordinateur.

Pour lire un fichier en utilisant les boîtes de dialogue, vous allez avoir besoin d'un objet de type OpenFileDialog, ici nommé openFileDialog1 (ici le nom n'est pas fabuleux car il s'agit simplement d'un exemple ; dans un vrai programme, nommez-le en fonction de ce à quoi il sert).

Pour en créer un, prenez-le dans la boîte à outils et mettez-le sur votre fenêtre. Ce n'est pas un objet qui s'affiche dans la fenêtre, il va donc se mettre en-dessous de votre fenêtre dans le mode Design.

Comme d'habitude, je vous donne d'abord le code (qui est à mettre dans une méthode) et ensuite je vous explique tout :

Code : C#

```
string fileName;
string fileContent;

// On interdit la sélection de plusieurs fichiers.
openFileDialog1.Multiselect = false;

// On supprime le nom de fichier, qui ici vaut "openFileDialog1"
// (avant sélection d'un fichier).
openFileDialog1.FileName = string.Empty;

// On met des filtres pour les types de fichiers :
"Nom*.extension|autreNom*.autreExtension" (autant de filtres qu'on
veut).
openFileDialog1.Filter = "Fichiers texte|*.txt|Tous les
fichiers|*.*";

// Le filtre sélectionné : le 2e (là on ne commence pas à compter à
0).
openFileDialog1.FilterIndex = 2;

// On affiche le dernier dossier ouvert.
openFileDialog1.RestoreDirectory = true;

// Si l'utilisateur clique sur "Ouvrir"...
if (openFileDialog1.ShowDialog() == DialogResult.OK)
{
    try
    {
        // On récupère le nom du fichier.
        fileName = openFileDialog1.FileName;

        // On lit le fichier.
        fileContent = File.ReadAllText(fileName);
    }
    // En cas d'erreur...
    catch (Exception ex)
```

```
{  
    MessageBox.Show("Une erreur est survenue lors de l'ouverture du  
fichier : {0}.", ex.Message);  
}
```



La classe `File` est située dans l'espace de noms `System.IO`, n'oubliez donc pas le `using System.IO;` en début de fichier.

Les quelques premières lignes ne devraient pas poser trop de problèmes : on modifie simplement quelques propriétés de la boîte de dialogue. C'est dans le `if` que ça devient intéressant. L'ordinateur évalue `openFileDialog1.ShowDialog() == DialogResult.OK` pour obtenir un booléen. En fait, tout se passe comme si `==` était une méthode prenant deux arguments en entrée et retournant un booléen ; on pourrait avoir `==(openFileDialog1.ShowDialog(), DialogResult.OK)`. Je pense qu'on comprend mieux ce qui se passe avec cette écriture. Donc nous étions en train de dire que nous voulions évaluer cette expression. Pour cela, il faut commencer par évaluer les arguments. `DialogResult.OK` est déjà une valeur, donc pas de soucis. Par contre `ShowDialog` est une méthode : il faut donc l'appeler et exécuter le code qu'elle contient pour obtenir un résultat qui servira pour le `==`.



Que fait la méthode `ShowDialog` ?

`ShowDialog` affiche une boîte de dialogue contenant un explorateur de fichiers et qui attend que vous en choisissez un ou plusieurs (ici on a interdit d'en choisir plusieurs). Elle retourne un objet de type `DialogResult` (une énumération) qui donne des informations sur ce qu'a fait l'utilisateur. Cet objet peut valoir `DialogResult.OK` si l'utilisateur a bien choisi un fichier et qu'il n'a, par exemple, pas annulé. C'est précisément ce que l'on teste dans le `if` : on vérifie qu'un fichier a été choisi avant d'essayer d'y accéder.

Récapitulons : dans l'ordre chronologique on commence par afficher la boîte de dialogue et on attend que l'utilisateur fasse quelque chose : le programme est bloqué à la méthode `ShowDialog`. Ensuite on compare le résultat de cette méthode avec `DialogResult.OK` à l'aide de l'opérateur `==` : si l'utilisateur a choisi un fichier alors on exécute le code du bloc `if`.

Continuons l'analyse : on récupère d'abord le nom du fichier choisi puis on lit le fameux fichier en utilisant la méthode `File.ReadAllText` qui ouvre le fichier, le lit en entier, le ferme et retourne son contenu. En une seule ligne, on rassemble des actions que nous pouvons séparer.

Dans cet exemple j'ai utilisé la méthode `File.ReadAllText`. Comme son nom l'indique, on lit les données en faisant comme si c'était du texte ; à nous d'être sûrs que nous lisons du texte, sinon nous obtiendrons une suite de caractères sans aucun sens. Suivant ce que l'on veut faire avec le fichier, on peut utiliser d'autres méthodes ou classes. Très souvent, on utilise des objets de type `Stream` (ou des types qui en dérivent). Cette classe est aussi située dans l'espace de noms `System.IO`, il faut donc mettre `using System.IO;` en début de fichier. Voici comment on peut faire avec cette nouvelle classe : je remplace juste la ligne `fileContent = File.ReadAllText(fileName);` par :

Code : C#

```
Stream myStream = null;  
StreamReader reader = null;  
try  
{  
    // Ouverture  
    myStream = openFileDialog1.OpenFile();  
    reader = new StreamReader(myStream, Encoding.UTF8);  
  
    // Lecture  
    fileContent = reader.ReadToEnd();  
}  
catch  
{  
    Console.WriteLine("Something went wrong!");  
}  
finally  
{  
    // Fermeture  
}
```

```
if (reader != null)
{
    reader.Dispose();
}

if (myStream != null)
{
    myStream.Dispose();
}
```

Ici on a séparé ouverture, lecture et fermeture. Vous pouvez utiliser le mot-clé **using** pour appeler automatiquement à la fin du bloc correspond la méthode `Dispose` de l'objet entre parenthèses :

Code : C#

```
try
{
    // Ouverture
    using (Stream myStream = openFileDialog1.OpenFile())
    {
        using (StreamReader reader = new StreamReader(myStream,
Encoding.UTF8))
        {
            // Lecture
            fileContent = reader.ReadToEnd();
        }
        // La méthode Dispose de reader vient d'être appelée.
    }
    // La méthode Dispose de myStream vient d'être appelée.
}
catch
{
    Console.WriteLine("Something went wrong!");
}
```

Dans ce cas, la fermeture est implicite.

 Le mot-clé **using** remplace seulement **try** et **finally**, il ne remplace pas **catch** ! Si jamais une exception est lancée dans le bloc **using** et que vous ne l'interceptez pas avec un **catch**, votre programme va devoir s'arrêter. En revanche, l'intérêt du mot-clé **using** est que les flux seront fermés même en cas d'exception. Cependant, si vous ne gérez pas les exceptions et que vous laissez Windows s'en occuper, votre programme peut être arrêté avant que les flux soient fermés, ce qui n'est pas bon ; pour cela, on place en général un bloc **using** au sein d'un bloc **try** (sans oublier le **catch**!).

Il est très important de fermer un flux une fois que vous n'en avez plus besoin : cela libère de la mémoire et cela permet de ne pas monopoliser l'accès à la ressource en question (d'autres programmes en ont peut-être besoin).



L'objet auquel on applique **using** doit implémenter l'interface `IDisposable`. Pour savoir si c'est le cas, faites un clic-droit sur le type de l'objet, puis cliquez sur "**Go To Definition**". Cela vous emmène à la définition de la classe. Voici ce que cela donne avec le type `Stream` :

```

Stream [from metadata] & System.IO.Stream
1 using System;
2 using System.Runtime.InteropServices;
3 using System.Threading;
4
5 namespace System.IO
6 {
7     [...] public abstract class Stream : MarshalByRefObject, IDisposable
8     {
9         [...] public static readonly Stream Null;
10
11         [...] protected Stream();
12
13         [...] public abstract bool CanRead { get; }
14         [...] public abstract bool CanSeek { get; }
15         [...] public virtual bool CanTimeout { get; }
16         [...] public abstract bool CanWrite { get; }
17         [...] public abstract long Length { get; set; }
18         [...] public abstract long Position { get; set; }
19         [...] public virtual int ReadTimeout { get; set; }
20         [...] public virtual int WriteTimeout { get; set; }
21
22         [...] public virtual IAsyncResult BeginRead(byte[] buffer, int offset, int count, AsyncCallback callback, object state);
23         [...] public virtual IAsyncResult BeginWrite(byte[] buffer, int offset, int count, AsyncCallback callback, object state);
24
25         [...] public virtual void Close();
26
27         [...] protected virtual WaitHandle CreateWaitHandle();
28
29         [...] public void Dispose();
30
31         [...] protected virtual void Dispose(bool disposing);
32
33         [...] public virtual int EndRead(IAsyncResult asyncResult);
34
35         [...] public virtual void EndWrite(IAsyncResult asyncResult);
36
37     }
38
39     ...
40
41 }

```

Informations concernant la classe Stream (tirées des métadonnées).

Vous voyez que la classe Stream implémente bien l'interface `IDisposable` et propose bien une méthode `Dispose`.

Voici le code complet de la deuxième version (je le répète : ce code est à mettre dans une méthode) :

Code : C#

```

string fileName;
string fileContent;

// On interdit la sélection de plusieurs fichiers.
openFileDialog1.Multiselect = false;

// On supprime le nom de fichier, qui ici vaut "openFileDialog1"
// (avant sélection d'un fichier).
openFileDialog1.FileName = string.Empty;

// On met des filtres pour les types de fichiers :
"Nom|*.extension|autreNom|*.autreExtension" (autant de filtres qu'on
veut).
openFileDialog1.Filter = "Fichiers texte|*.txt|Tous les
fichiers|*.*";

// Le filtre sélectionné : le 2e (là on ne commence pas à compter à
0).
openFileDialog1.FilterIndex = 2;

// On affiche le dernier dossier ouvert.
openFileDialog1.RestoreDirectory = true;

// Si l'utilisateur clique sur "Ouvrir"...
if (openFileDialog1.ShowDialog() == DialogResult.OK)
{
    try
    {
        // On récupère le nom du fichier.
        fileName = openFileDialog1.FileName;

        Stream myStream = openFileDialog1.OpenFile();

        if (myStream != null)
        {
            using (myStream)
            {

```

```

        using (StreamReader reader = new StreamReader(myStream,
Encoding.UTF8))
{
    fileContent = reader.ReadToEnd();
}
}
}
// En cas d'erreur...
catch (Exception ex)
{
    MessageBox.Show("Une erreur est survenue lors de l'ouverture du
fichier : {0}.".ToString(), ex.Message);
}
}
}

```



J'utilise ici l'encodage UTF-8, mais vous pouvez en choisir un autre dans la classe Encoding.

Si vous faites un clic-droit sur StreamReader et que vous cliquez ensuite sur "**Go To Definition**", vous aurez accès aux métadonnées, dans lesquelles vous pourrez lire :

Code : C#

```

// Summary:
// Implements a System.IO.TextReader that reads characters from a
byte stream
// in a particular encoding.
[Serializable]
[ComVisible(true)]
public class StreamReader : TextReader

```

Vous voyez que le commentaire précise que l'on lit des caractères, autrement dit du texte. Si nous voulions lire des données brutes, nous n'aurions pas besoin de StreamReader et nous pourrions nous contenter de l'objet myStream.

Écrire

Pour écrire dans un fichier, le principe va être à peu près le même car nous allons encore utiliser une boîte de dialogue. La différence est qu'au lieu d'utiliser un contrôle de type OpenFileDialog, nous allons utiliser SaveFileDialog.

Comme vous devez vous en douter, il vous suffit encore d'un simple glisser-déposer depuis la boîte à outils pour créer un objet de type SaveFileDialog ; le mien gardera le piètre nom saveFileDialog1.

Voici maintenant comment écrire la valeur de fileContent dans un fichier (le code suivant va dans une méthode) :

Code : C#

```

saveFileDialog1.Filter = "Fichiers texte|*.txt|Tous les
fichiers|*.*";
saveFileDialog1.FilterIndex = 2;
saveFileDialog1.RestoreDirectory = true;

if (saveFileDialog1.ShowDialog() == DialogResult.OK)
{
    try
    {
        Stream myStream = saveFileDialog1.OpenFile();

        if (myStream != null)
        {

```

```
using (myStream)
{
    using (StreamWriter writer = new StreamWriter(myStream,
Encoding.UTF8))
    {
        writer.WriteLine(fileContent);
    }
}
catch (Exception ex)
{
    MessageBox.Show("Une erreur est survenue lors de l'écriture du
fichier: {0}.", ex.Message);
}
```

La seule différence notable est que nous utilisons ici un `StreamWriter` au lieu d'un `StreamReader` et la méthode `Write` au lieu de `ReadToEnd`.



`fileContent` doit être déclaré et initialisé avant que vous essayiez d'écrire son contenu dans le fichier. Je ne l'ai pas fait ici car je ne vous ai donné que le morceau concernant l'accès au fichier.

Là encore, on s'intéresse à du texte et j'utilise l'encodage UTF-8 (vous pouvez en choisir un autre dans la classe `Encoding`). J'ai porté l'accent sur le traitement de fichiers texte, car c'est le plus facile. Sachez que vous pouvez bien évidemment stocker tout ce que vous voulez, du son, des images, des vidéos, des données...

Les collections

Les collections sont une alternative aux tableaux. La différence majeure est que la taille d'un tableau est fixée alors que celle d'une collection peut varier : vous pouvez ajouter et enlever des éléments.

Les collections utilisent la notion de généricité ; je vais donc commencer ce chapitre par un aperçu des génériques. Ensuite, je vous présenterai les listes, les dictionnaires, et les piles. Enfin, je vous parlerai de l'expression **foreach ... in**.



Encore une fois, je m'inspire de la documentation officielle, à savoir [MSDN](#).

Aperçu des génériques

Certaines méthodes et classes sont **génériques** : elles utilisent des objets dont le type n'est connu qu'à l'exécution. Ce type est par convention représenté par un t majuscule.

Méthodes génériques

Créer une méthode générique

Il faut rajouter <T> entre le nom de la méthode et la parenthèse ouvrante ; exemple :

Code : C#

```
static void WriteType<T>(T obj)
{
    Console.WriteLine("obj est de type {0}.", typeof(T));
}
```

Il est possible de mettre plusieurs types génériques en les séparant par des virgules ; exemple :

Code : C#

```
static void WriteType<T, U>(T tObj, U uObj)
{
    Console.WriteLine(
        "tObj est de type {0} et uObj est de type {1}.",
        typeof(T),
        typeof(U));
}
```

Utiliser une méthode générique

C'est comme pour un appel normal, mais on rajoute <typeDesParamètres> ; exemple :

Code : C#

```
// Affichera "obj est de type System.Int32."
WriteType<int>(0);

// Affichera "tObj est de type System.Int32 et uObj est de type
// System.String."
WriteType<int, string>(-1, "fooBarToto");
```

Classes génériques

Vous pouvez avoir des classes génériques. Il faut faire suivre le nom de la classe par <T>; exemple :

Code : C#

```
public class GenericList<T>
{
    // La classe incluse est aussi générique par rapport à T.
    private class Node
    {
        // T utilisé pour le type d'un champ.
        private T m_data;

        private Node m_next;
        public Node Next
        {
            get { return m_next; }
            set { m_next = value; }
        }

        // T comme type de retour d'une propriété.
        public T Data
        {
            get { return m_data; }
            set { m_data = value; }
        }

        // T utilisé dans un constructeur non générique.
        // Une fois la classe créée avec le type T, le constructeur ne
        // peut pas être appelé avec un autre type.
        public Node(T t)
        {
            m_next = null;
            m_data = t;
        }
    }

    private Node m_head;

    // Constructeur
    public GenericList()
    {
        m_head = null;
    }

    // T comme type de paramètre dans une méthode.
    public void AddHead(T t)
    {
        Node myNode = new Node(t);
        myNode.Next = m_head;
        m_head = myNode;
    }
}
```

Les listes

Je vais vous parler de la classe générique **List<T>** (située dans l'espace de noms `System.Collections.Generic`). Écrivez juste `List<string>` dans le Main, faites un clic-droit sur `List` et cliquez sur "**Go To Definition**" pour voir sa définition. Vous voyez `public class List<T> : IList<T>, ICollection<T>, IEnumerable<T>, IList, ICollection, IEnumerable`. La classe `List` implémente notamment l'interface `ICollection<T>`, c'est donc une collection.

Comparaison avec les tableaux

Une liste est à première vue semblable à un tableau : on y stocke des objets d'un type donné. Il existe cependant des différences

significatives entre les deux. D'abord, la taille d'un tableau est fixe alors que la taille d'une liste est variable : vous pouvez ajouter ou enlever des éléments quand vous le souhaitez. De plus, une fois qu'un tableau est créé, vous avez des cases "fixes" ; dans une liste, l'ordre des éléments peut être modifié comme on veut.

Utiliser une liste

List est une classe **générique**, donc il faut préciser ce que vous voulez stocker. Vous pouvez aussi préciser au constructeur la taille de la liste ; cela permet d'économiser de l'espace si vous savez combien d'éléments vous voulez stocker. Cela ne vous empêche pas d'en mettre plus, mais agrandir la taille de la liste nécessitera plus de ressources. Voici des exemples d'utilisation d'une liste de chaînes de caractères :

Code : C#

```
// Crée une liste de chaînes de caractères de taille initiale 3.  
List<string> firstNameList = new List<string>(3);  
  
// Affiche la capacité (taille de la liste) ; ici : 3.  
Console.WriteLine(firstNameList.Capacity);  
  
// Affiche le nombre d'éléments ; ici : 0.  
Console.WriteLine(firstNameList.Count);  
  
// Ajoute des éléments.  
firstNameList.Add("Matt");  
firstNameList.Add("Tim");  
firstNameList.Add("James");  
  
// Supprime des éléments.  
// Remove retourne true si l'élément a été supprimé et false sinon.  
if (firstNameList.Remove("Tim"))  
{  
    Console.WriteLine("Tim a bien été supprimé de la liste.");  
}  
else  
{  
    Console.WriteLine("Tim n'a pas été supprimé de la liste.");  
}  
// Retournera forcément false car Josh n'est pas dans la liste.  
if (firstNameList.Remove("Josh"))  
{  
    Console.WriteLine("Josh a bien été supprimé de la liste.");  
}  
else  
{  
    Console.WriteLine("Josh n'a pas été supprimé de la liste.");  
}  
  
// Affichera 2.  
Console.WriteLine(firstNameList.Count);  
  
// Supprime tous les éléments.  
firstNameList.Clear();
```

Les dictionnaires

Parlons un peu de la classe **Dictionary<TKey, TValue>** située dans l'espace de noms System.Collections.Generic. Un dictionnaire est une collection de paires clef/valeur, chaque clef étant unique. C'est une classe **doublement générique** : il faut préciser le type des clefs et le type des valeurs. Nous allons ici travailler avec des clefs et des valeurs qui seront des chaînes de caractères, mais vous pouvez tout aussi bien choisir d'autres types.

Utiliser un dictionnaire

L'utilisation est proche de celle d'une liste, puisque les deux sont des collections. Étudions un exemple de dictionnaire faisant l'association entre une extension de fichiers et le programme utilisé par défaut pour ouvrir les fichiers portant cette extension :

Code : C#

```
// Création du dictionnaire.
Dictionary<string, string> openWith = new Dictionary<string,
string>();

// Ajout de quelques éléments. Il ne peut pas y avoir
// deux clefs identiques mais les valeurs peuvent l'être.
openWith.Add("txt", "notepad.exe");
openWith.Add("bmp", "paint.exe");
openWith.Add("dib", "paint.exe");
openWith.Add("rtf", "wordpad.exe");

// La méthode Add lance une exception si
// la clef existe déjà.
try
{
    openWith.Add("txt", "winword.exe");
}
catch (ArgumentException)
{
    Console.WriteLine("Un élément possède déjà la clef \"txt\".");
}

// Comme pour un tableau, vous pouvez utiliser un indexeur (avec les
crochets : '[' et ']').
// Avec un tableau l'indexeur est un entier positif tandis
// que pour un dictionnaire ce doit être une clef
// (donc ici de type string).
Console.WriteLine(
    "La valeur associée à la clef \"rtf\" est {0}.",
    openWith["rtf"]);

// L'indexeur peut aussi être utilisé en écriture.
openWith["rtf"] = "winword.exe";
Console.WriteLine(
    "La nouvelle valeur associée à la clef \"rtf\" est {0}.",
    openWith["rtf"]);

// Si la clef n'existe pas déjà, l'utilisation de l'indexeur
// crée un nouveau couple clef/valeur.
openWith["doc"] = "winword.exe";

// L'indexeur lance une exception si la clef
// n'est pas définie dans le dictionnaire.
try
{
    Console.WriteLine(
        "La valeur associée à la clef \"tif\" est {0}.",
        openWith["tif"]);
}
catch (KeyNotFoundException)
{
    Console.WriteLine("La clef \"tif\" est introuvable.");
}

// Si vous voulez accéder à plusieurs clefs, sans savoir si elles
// existent,
// le plus rapide est d'utiliser la méthode TryGetValue plutôt
// que d'utiliser des try ... catch.
// Si la valeur a pu être récupérée, elle est mise dans le
// paramètre value passé avec out
// et la méthode retourne true ; sinon elle retourne false.
string value = string.Empty;
if (openWith.TryGetValue("tif", out value))
{
    Console.WriteLine(
        "La valeur associée à la clef \"tif\" est {0}.",
        value);
```

```
        }
    else
    {
        Console.WriteLine("La clef \"tif\" est introuvable.");
    }

// La méthode ContainsKey permet de savoir si la clef existe déjà ou non.
// Elle retourne true si la clef existe déjà et false sinon.
if (!openWith.ContainsKey("ht"))
{
    openWith.Add("ht", "hypertrm.exe");
    Console.WriteLine(
        "Ajout de la clef \"ht\" avec la valeur {0}.",
        openWith["ht"]);
}

// La méthode Remove permet de supprimer une paire clef/valeur.
Console.WriteLine("Suppression de la clef \"doc\" et de la valeur associée.");
openWith.Remove("doc");

if (!openWith.ContainsKey("doc"))
{
    Console.WriteLine("La clef \"doc\" est introuvable.");
}

// Count indique le nombre de paires stockées.
Console.WriteLine(
    "Ce dictionnaire contient {0} paires.",
    openWith.Count);

// La méthode Clear permet de supprimer toutes les paires clef/valeur.
openWith.Clear();
Console.WriteLine(
    "Après suppression de toutes les paires, ce dictionnaire contient {0} paires.",
    openWith.Count);
```

Les piles

Intéressons-nous maintenant à la classe générique **System.Collections.Generic.Stack<T>**. Une **pile** ("stack" en anglais) est une collection de type dernier entré premier sorti ("LIFO" en anglais).

Fonctionnement

Concrètement, il s'agit d'une sorte de liste que vous remplissez au fur et à mesure et dont seul le dernier élément inséré est accessible. Il n'y a donc pas d'indexeur ni de méthode Remove. Vous pouvez par contre utiliser la méthode Clear ou la propriété Count. À chaque fois que vous ajoutez un élément, il se place avant tous les autres. Certes, vous ne pouvez accéder qu'à l'élément se trouvant au sommet de la pile, c'est-à-dire à celui qui a été ajouté en dernier ; toutefois, vous pouvez le supprimer pour accéder à l'élément du dessous.

En pratique

Voici un exemple dans lequel j'utilise une pile d'entiers :

Code : C#

```
// Création d'une pile d'entiers.
Stack<int> numbers = new Stack<int>();

// La méthode Push sert à ajouter un élément au sommet de la pile.
numbers.Push(0);
numbers.Push(1);
```

```
numbers.Push(2);
numbers.Push(3);
numbers.Push(4);

Console.WriteLine(
    "{0} éléments ont été ajoutés.",
    numbers.Count);

// La méthode Pop sert à enlever le dernier élément de la pile.
// Elle retourne l'élément enlevé.
Console.WriteLine(
    "Le dernier élément ({0}) a été enlevé.",
    numbers.Pop());

// La méthode Peek sert à récupérer le dernier élément de la pile,
// sans le supprimer.
Console.WriteLine(
    "Le dernier élément est actuellement {0}.",
    numbers.Peek());
```

foreach ... in Présentation

Le mot-clé **foreach** permet de parcourir des objets implémentant l'interface **IEnumerable**. La syntaxe est :

Code : C#

```
foreach (typeDeLélément élément in collectionDéléments)
{
    // Code utilisant l'élément.
}
```



Comme dans une boucle **for**, vous pouvez utiliser **break**; pour sortir de la boucle ou **continue**; pour passer à l'élément suivant.

Exemples

Avec une liste

Avec la liste créée précédemment, le code suivant...

Code : C#

```
foreach (string firstName in firstNameList)
{
    Console.WriteLine(firstName);
```

...affichera (Tim a été supprimé) :

Code : Console

```
Matt
James
```

Avec un dictionnaire

Il y a plusieurs façons de faire, suivant vos besoins. Un dictionnaire possède deux propriétés intéressantes :

- **Keys** qui est de type `Dictionary< TKey, TValue>.KeyCollection` : c'est une collection qui contient les clefs du dictionnaire.
- **Values** qui est de type `Dictionary< TKey, TValue>.ValueCollection` : c'est une collection qui contient les valeurs du dictionnaire.

Dans la définition de `Dictionary`, on voit : `Dictionary< TKey, TValue> : IDictionary< TKey, TValue>, ICollection< KeyValuePair< TKey, TValue>>, IEnumerable< KeyValuePair< TKey, TValue>>, IDictionary, ICollection, IEnumerable, ISerializable, IDeserializationCallback`. En fait, quand je dis qu'un dictionnaire est une collection de paires clefs/valeur, il faudrait préciser : c'est une collection d'objets de type `KeyValuePair< TKey, TValue>`. Pour que vous compreniez, regardez cet exemple (où `openWith` est le dictionnaire précédemment créé) :

Code : C#

```
Console.WriteLine("Liste des clefs :");

// On récupère juste les clefs.
Dictionary<string, string>.KeyCollection myKeyCollection =
openWith.Keys;

// On parcourt les clefs (qui sont des objets de type string).
foreach (string key in myKeyCollection)
{
    Console.WriteLine(key);
}

// Le \n sert à faire un retour chariot
// (donc à sauter une ligne car on était déjà revenus à la ligne
// avec WriteLine)
Console.WriteLine("\nListe des valeurs :");

// On récupère juste les valeurs.
Dictionary<string, string>.ValueCollection myValueCollection =
openWith.Values;

// On parcourt les valeurs (qui sont des objets de type string)
foreach (string value in myValueCollection)
{
    Console.WriteLine(value);
}

Console.WriteLine("\nListe des paires clef/valeur :");

// Quand on utilise foreach pour énumérer les éléments du
// dictionnaire,
// ces éléments sont récupérés en tant que des objets de type
// KeyValuePair.
foreach (KeyValuePair<string, string> kvp in openWith)
{
    Console.WriteLine(
        "openWith[\"{0}\"] vaut {1}",
        kvp.Key,
        kvp.Value);
}
```

Le résultat est :

Code : Console

```
Liste des clefs :
txt
```

```
bmp  
dib  
rtf
```

Liste des valeurs :

```
notepad.exe  
paint.exe  
paint.exe  
wordpad.exe
```

Liste des paires clef/valeur :

```
openWith["txt"] vaut notepad.exe  
openWith["bmp"] vaut paint.exe  
openWith["dib"] vaut paint.exe  
openWith["rtf"] vaut wordpad.exe
```

Avec une pile

C'est comme avec une liste, sauf que la pile est parcourue de l'élément le plus récent au plus vieux. L'ordre est donc inversé et le code suivant (où `numbers` est la pile précédemment créée)...

Code : C#

```
foreach (int i in numbers)  
{  
    Console.WriteLine(i);  
}
```

...affichera :

Code : Console

```
4  
3  
2  
1  
0
```

Vous disposez maintenant d'une alternative aux tableaux. Faites-en bon usage !

J'espère d'une part vous avoir apporté suffisamment de concret pour éclaircir vos idées, et d'autre part j'espère vous avoir donné envie de continuer la lecture de ce tutoriel.

Dans la prochaine partie, nous nous attaquerons à la GUI ("Interface Utilisateur Graphique") avec WPF. Nous allons donc changer complètement de domaine, alors n'en profitez pas pour oublier ce que je vous ai dit dans cette partie ! Ce tutoriel est loin d'être fini. Il me faudra du temps pour le terminer !

Prochaine partie prévue : "**Créer des applications riches en design avec WPF**". Vous y découvrirez la création moderne et rapide d'interfaces graphiques époustouflantes !