

**Тема 4. Операторы и операции  
языка. Оператор присваивания.  
Составные операторы  
присваивания. Ввод-вывод данных.  
Класс Math**

# **Учебные вопросы:**

- 1. Операторы языка C#.**
- 2. Оператор присваивания.**
- 3. Арифметические операторы.**
- 4. Ввод-вывод данных. Класс Console.**
- 5. Класс Math.**
- 6. Класс Random.**

# 1. Операторы и операции языка C#.

Операторы в C# - это специальные символы или ключевые слова, которые используются для выполнения различных операций над операндами (значениями или переменными). Они обеспечивают механизм для манипулирования данными и создания выражений.

## Классификация операторов

Операторы в C# можно классифицировать по нескольким критериям:

### По количеству операндов

Унарные: Оперируют одним операндом (например, -, !, ++, --).

Бинарные: Оперируют двумя операндами (например, +, -, \*, /).

Тернарные: Оперируют тремя операндами (единственный тернарный оператор в C# - условный оператор ?:).

## По типу операции

**Арифметические:** Выполняют математические операции (+, -, \*, /, %, ++, --).

**Сравнения:** Сравнивают значения операндов (<, >, <=, >=, ==, !=).

**Логические:** Выполняют логические операции (&&, ||, !).

**Битовые:** Выполняют побитовые операции (|, &, ^, ~, <<, >>).

**Присваивания:** Присваивают значение переменной (=, +=, -=, \*=, /=, %=, &=, |=, ^=, <<=, >>=).

**Другие:** Операторы инкремента/декремента, условный оператор, операторы доступа к элементам массива и т.д.

## 2. Оператор присваивания.

Оператор присваивания (=) используется для присваивания значения переменной. Он принимает значение справа от оператора и сохраняет его в переменной, находящейся слева.

Пример:

```
int x = 10;  
string name = "Alice";
```

В этом примере значение 10 присваивается переменной **x**, а строка "Alice" — переменной **name**.

**Составные операторы присваивания** объединяют операцию и присваивание в одном шаге. Это позволяет выполнить операцию над значением переменной и сразу же присвоить результат обратно этой переменной.

Основные составные операторы присваивания:

- **+=:** прибавление и присваивание.
- **-=:** вычитание и присваивание.
- **\*=:** умножение и присваивание.
- **/=:** деление и присваивание.
- **%=:** взятие остатка и присваивание.

## Примеры:

```
int x = 5;
```

```
// Сложение и присваивание
```

```
x += 3; // эквивалентно x = x + 3; значение x теперь равно 8
```

```
// Вычитание и присваивание
```

```
x -= 2; // эквивалентно x = x - 2; значение x теперь равно 6
```

```
// Умножение и присваивание
```

```
x *= 4; // эквивалентно x = x * 4; значение x теперь равно 24
```

```
// Деление и присваивание
```

```
x /= 6; // эквивалентно x = x / 6; значение x теперь равно 4
```

```
// Взятие остатка и присваивание
```

```
x %= 3; // эквивалентно x = x % 3; значение x теперь равно 1
```

# 3. Арифметические операторы.

Арифметические операторы используются в С# для выполнения различных математических операций над числами.

Они позволяют складывать, вычитать, умножать, делить и выполнять другие числовые вычисления.



# 3. Арифметические операторы.

Арифметические операторы используются в С# для выполнения различных математических операций над числами.

Оператор	Описание	Пример
+	Сложение	<code>int x = 5 + 3;</code>
-	Вычитание	<code>int y = 10 - 4;</code>
*	Умножение	<code>int z = 2 * 6;</code>
/	Деление	<code>double a = 15.0 / 3.0;</code>
%	Остаток от деления	<code>int b = 10 % 3; (результат будет 1)</code>

## Примеры:

```
int a = 5;  
int b = 10;  
int result = a + b; // result будет равно 15
```

```
int a = 10;  
int b = 3;  
int result = a / b; // result будет равно 3
```

```
int a = 10;  
int b = 3;  
int result = a % b; // result будет равно 1
```

## Унарные операторы

- **++** (инкремент): Увеличивает значение переменной на 1.
- **--** (декремент): Уменьшает значение переменной на 1.
- **-** (унарный минус): Меняет знак числа.

```
int x = 5;  
x++; // x теперь равно 6  
int y = -x; // y теперь равно -6
```

**Префиксная форма.** Когда оператор стоит перед переменной, он называется префиксным. В этом случае значение переменной изменяется **перед** использованием ее в выражении.

```
int x = 5;  
int y = ++x; // x становится 6, y также равно 6
```

**Постфиксная форма.** Когда оператор стоит после переменной, он называется постфиксным. В этом случае значение переменной изменяется **после** использования ее в выражении.

```
int x = 5;  
int y = x++; // y равно 5, а затем x становится 6
```

Порядок выполнения арифметических операций определяется **приоритетом операторов**. Вот порядок приоритета от самого высокого к самому низкому:

- Унарные операторы: +, -, !, ~, ++, --
- Умножение, деление, остаток от деления: \*, /, %
- Сложение, вычитание: +, -
- Сравнение: ==, !=, >, <, >=, <=
- Логические операторы: &&, ||
- Присваивание: =, +=, -=, \*= и др.

# 4. Ввод-вывод данных. Класс Console.

## Класс Console

**Класс Console** в C# предоставляет набор статических методов, позволяющих взаимодействовать с КОНСОЛЬНЫМ ОКНОМ.

Это ваш основной инструмент для вывода информации на экран и получения пользовательского ввода в консольных приложениях.

## Основные методы класса Console:

**WriteLine(string value):** Выводит указанную строку в консоль и переводит курсор на новую строку.

**Write(string value):** Выводит указанную строку в консоль без перевода курсора на новую строку.

**ReadLine():** Считывает строку с консоли.

**ReadKey():** Считывает нажатую клавишу с консоли.

**Clear():** Очищает содержимое консоли.

**Beep():** Издаёт звуковой сигнал.

Подробнее:

<https://learn.microsoft.com/ru-ru/dotnet/api/system.console?view=net-8.0>

Некоторые методы для управления консольным окном и форматированием выводимого текста:

### Управление цветом:

- **Console.ForegroundColor:** Устанавливает цвет текста.
- **Console.BackgroundColor:** Устанавливает цвет фона.
- **Console.ResetColor:** Сбрасывает цвета текста и фона на значения по умолчанию.



## Управление позицией курсора:


- **Console.SetCursorPosition(int left, int top):**

Устанавливает позицию курсора на заданные координаты.

- **Console.CursorLeft:** Получает или устанавливает позицию курсора по горизонтали.

- **Console.CursorTop:** Получает или устанавливает позицию курсора по вертикали.

```
Console.WriteLine("Привет, мир!"); // Вывод сообщения
Console.Write("Введите ваше имя: ");
string name = Console.ReadLine(); // чтение строки из консоли
Console.ForegroundColor = ConsoleColor.Red; // цвет шрифта – красный
Console.WriteLine($"Привет, {name}!");
Console.ForegroundColor = ConsoleColor.White;
```

 Консоль отладки Microsoft Visual Studio

Привет, мир!

Введите ваше имя: Виктор

Привет, Виктор!

C:\Users\user\source\repos\myFirstApp\myFirstApp\

**Console.ReadLine()** всегда возвращает строку, даже если пользователь ввел число.

Класс **Convert** предоставляет множество методов для преобразования между различными типами данных.

**Convert.ToInt16** - в 16-битовое целое число со знаком.

**Convert.ToInt32** - в 32-битовое целое число со знаком.

**Convert.ToInt64** - в 64-битовое целое число со знаком.

**Convert.ToSingle** - в число с плавающей запятой (float)

**Convert.ToDouble** - в число с плавающей запятой двойной ТОЧНОСТИ.

**Convert.ToDecimal** - в десятичное число.

<https://learn.microsoft.com/ru-ru/dotnet/api/system.convert?view=net-8.0>

```
Console.WriteLine("Ведите число a= ");  
double a = Convert.ToDouble(Console.ReadLine());  
Console.WriteLine("Ведите число b= ");  
double b = Convert.ToDouble(Console.ReadLine());  
  
double result = a + b;  
Console.WriteLine($"Результат: {a} + {b} = {result}");
```

 Консоль отладки Microsoft Visual Studio

```
Ведите число a=  
55,375  
Ведите число b=  
-12,456  
Результат: 55,375 + -12,456 = 42,919
```

# 5. Класс Math.

Класс **Math** в C# предоставляет широкий набор статических методов для выполнения различных математических операций. Он является неотъемлемой частью стандартной библиотеки .NET Framework и используется для:

- Тригонометрических вычислений: синус, косинус, тангенс и их обратные функции.
- Экспоненциальных и логарифмических функций: возведение в степень, логарифмирование по различным основаниям.
- Округления чисел: округление вверх, вниз, до ближайшего целого числа.
- Вычисления корней и модулей: квадратный корень, абсолютное значение.
- Константы: числа Пи (Math.PI) и Е (Math.E).

## Основные методы класса Math:

- Тригонометрические: Sin, Cos, Tan, Asin, Acos, Atan, Sinh, Cosh, Tanh
- Экспоненциальные и логарифмические: Exp, Log, Log10, Pow
- Округление: Round, Floor, Ceiling, Truncate
- Корни и модули: Sqrt, Abs
- Минимальное и максимальное значение: Min, Max
- Случайные числа: Random

```
double x = 3.14;  
double y = -2.5;  
  
// Тригонометрические функции  
double sinX = Math.Sin(x);  
double cosY = Math.Cos(y);  
  
// Экспоненциальные и логарифмические функции  
double expX = Math.Exp(x);  
double log10Y = Math.Log10(Math.Abs(y)); // Логарифм по основанию 10 от модуля y  
  
// Округление  
int roundedUp = (int)Math.Ceiling(x); // Округление вверх  
int roundedDown = (int)Math.Floor(x); // Округление вниз  
int rounded = (int)Math.Round(x, 2); // Округление до 2-х знаков  
  
// Корень и модуль  
double sqrtX = Math.Sqrt(x);  
double absY = Math.Abs(y);
```

# 5. Класс Random.

Класс Random в C# является одним из основных инструментов для генерации псевдослучайных чисел. Он предоставляет различные методы для создания случайных чисел различных типов: целых, с плавающей запятой и т.д.

Для генерации случайных чисел необходимо создать новый экземпляр класса Random:

Random: Это имя класса, который мы используем.

random: Это имя переменной, в которую мы сохраним созданный объект.

new: Ключевое слово, которое используется для создания нового объекта.

Random(): Вызов конструктора класса Random.



Для генерации случайных чисел необходимо создать новый экземпляр класса Random:

```
Random rnd = new Random();
```

**Random:** Это имя класса, который мы используем.

**rnd:** Это имя переменной, в которую мы сохраним созданный объект.

**new:** Ключевое слово, которое используется для создания нового объекта.

**Random():** Вызов конструктора класса Random.

## Генерация случайных чисел:

**Next():** Генерирует случайное целое число в диапазоне от 0 (включительно) до `int.MaxValue` (исключительно).

```
// Вывод: случайное целое число  
int randomNumber = rnd.Next();
```

**Next(int maxValue):** Генерирует случайное целое число в диапазоне от 0 (включительно) до `maxValue` (исключительно).

```
// Случайное число от 0 до 9  
int randomNumber2 = rnd.Next(10);
```

**Next(int minValue, int maxValue):** Генерирует случайное целое число в диапазоне от minValue (включительно) до maxValue (исключительно).

```
// Случайное число от 5 до 14  
int randomNumber3 = rnd.Next(5, 15);
```

**NextDouble():** Генерирует случайное число с плавающей точкой в диапазоне от 0.0 (включительно) до 1.0 (исключительно).

```
// Вывод: случайное число с плавающей точкой от 0.0 до 1.0  
double randomDouble = rnd.NextDouble();
```

# Контрольные вопросы:

- Какие типы операторов существуют в языке C#?
- Что делает оператор присваивания в C#? Приведите пример.
- Какие арифметические операторы поддерживаются в C#?
- Объясните разницу между префиксной и постфиксной формами инкремента.
- Как работает класс Console для ввода-вывода данных? Назовите основные методы.
- Какие функции предоставляет класс Math в C#? Приведите примеры.
- Как создать экземпляр класса Random и для чего он используется?
- Что делает метод Console.ReadLine() и как преобразовать его результат в число?
- Какие методы класса Random используются для генерации случайных чисел?
- Назовите основные методы управления консольным окном с помощью класса Console.

## **Домашнее задание:**

1. Повторить материал лекции.
2. Решить задачи: Учебное пособие, с. 25

# **Материалы лекций:**

<https://github.com/ShViktor72/Education>

# **Обратная связь:**

[colledge20education23@gmail.com](mailto:colledge20education23@gmail.com)

# Список литературы:

1. Жаксыбаева Н.Н. Основы объектно-ориентированного программирования: язык C#. Часть 1./ Учебное пособие предназначено для учащихся технического и профессионального образования, Алматы, 2010,
2. <https://learn.microsoft.com/ru-ru/dotnet/csharp/>