

Тема 1. Основы ООП.

Цель занятия:

**Изучить базовые концепции ООП, их
реализацию на языке C#.**

Учебные вопросы:

- 1. Введение.**
- 2. Основные понятия ООП (Класс, Объект, Инкапсуляция, Наследование, Полиморфизм).**
- 3. Поля и свойства.**
- 4. Модификаторы доступа.**
- 5. Методы.**
- 6. Конструкторы.**

1. Введение.

Объектно-ориентированное программирование (ООП) — это парадигма программирования, основанная на концепции объектов.

Объекты — это сущности, которые объединяют данные (поля) и логику работы с ними (методы).

ООП помогает моделировать программное обеспечение так, чтобы его структура напоминала реальные объекты и их взаимодействия.

Ключевые характеристики ООП:

Инкапсуляция: объединение данных и методов в одной сущности (объекте) и сокрытие деталей реализации.

Наследование: возможность создания нового класса на основе уже существующего, чтобы переиспользовать его функционал.

Полиморфизм: способность объектов разного типа реагировать на одинаковые вызовы методов.

Преимущества ООП:

Модульность: разделение программы на независимые компоненты.

Повторное использование кода: использование классов и методов в разных частях приложения.

Удобство разработки: понятность структуры кода и уменьшение количества ошибок.

Упрощение расширения: добавление новой функциональности без значительных изменений в уже написанном коде.

Роль ООП в современном программировании:

- Используется для создания крупных, сложных и долгосрочных проектов.
- Находит применение в большинстве областей разработки: от веб-приложений до сложных систем искусственного интеллекта.
- Подходит для командной работы, так как позволяет распределять задачи между разработчиками, фокусируясь на отдельных компонентах системы.

2. Основные понятия ООП.

Класс и объект — это фундаментальные понятия объектно-ориентированного программирования.

Класс — это абстрактный шаблон или чертёж, описывающий свойства (поля) и поведение (методы), которыми будут обладать создаваемые на его основе объекты. Пример: класс Автомобиль может описывать общие свойства, такие как марка, модель, и действия, такие как ехать или остановиться.

Объект — это конкретный экземпляр класса, созданный в памяти программы. Каждый объект имеет собственное состояние (значения свойств) и может выполнять действия, описанные в классе. Пример: объект класса Автомобиль — это, например, "Toyota Corolla 2022", которая едет со скоростью 60 км/ч.

Примеры из реальной жизни:

Класс: Человек. Поля: имя, возраст. Методы: говорить(), ходить().

Объект: конкретный человек — Иван, 25 лет, который может говорить и ходить.

Класс: Книга. Поля: название, автор, количество страниц. Методы: читать(), закрыть().

Объект: книга "Война и мир", автор — Лев Толстой, 1225 страниц.

Примеры

```
public class Car
{
    Ссылок: 1
    public string Brand { get; set; }
    Ссылок: 1
    public string Model { get; set; }

    Ссылок: 0
    public void Drive()
    {
        Console.WriteLine($"{Brand} {Model} is driving.");
    }
}
```

Примеры

```
// Создание объекта
Car myCar = new Car
{
    Brand = "Toyota",
    Model = "Corolla"
};
myCar.Drive(); // Output: Toyota Corolla is driving.
```

3. Поля и свойства.

Поле класса — это переменная, объявленная внутри класса, которая используется для хранения данных, связанных с этим классом или его экземплярами.

Поле описывает **состояние объекта** и доступно для методов, свойств и других членов класса.

Поля определяются внутри класса, но вне методов или свойств.

Поле может быть публичным (**public**), приватным (**private**), защищённым (**protected**) или доступным внутри сборки (**internal**).

Поле может быть статичным, т.е. общим для всех объектов класса

Пример объявления полей класса:

```
internal class Car
{
    // публичное поле класса
    public string type;

    // скрытое поле класса
    private string brand;

    // Статическое поле (общее для всех объектов класса)
    public static int CarCount;
}
```

Свойства класса

Свойства класса в C# — это специальные члены класса, которые позволяют управлять доступом к полям объекта.

Свойства представляют способ получения и установки значений полей с помощью методов **get** и **set**, сохраняя при этом синтаксис работы с полями.

При использовании **set** значение передаётся в параметр **value**.

Особенности свойств

- Инкапсуляция данных. Свойства обеспечивают контроль над доступом к полям, позволяя добавлять проверку или изменять логику без прямого обращения к полям.
- Если дополнительная логика в get/set не нужна, можно использовать сокращённый синтаксис.
- Модификаторы доступа. Вы можете задавать различные модификаторы для get и set.

```
public class BankAccount
{
    private decimal balance; // Скрытое поле

    // Свойство для управления доступом к балансу
    Ссылка: 6
    public decimal Balance
    {
        get { return balance; } // Возврат значения
        set { balance = value; } // Установка значения
    }
}
```

```
BankAccount account = new BankAccount();
account.Balance = 10000; // Установка значения через set
Console.WriteLine(account.Balance); // Получение значения через get
```

Автоматические свойства.

Если в свойстве нет необходимости добавлять дополнительную логику, можно использовать автоматические свойства, которые автоматически создают скрытое поле для хранения данных.

```
Ссылка: 0
public class Car
{
    Ссылка: 0
    public string Brand { get; set; } // Автоматическое свойство
    // Компилятор автоматически создаст скрытое поле для хранения значения.
}
```

Реализация логики внутри get и set

В get и set можно добавлять логику для выполнения проверок или преобразований данных.

Пример: проверка значений в set.

```
public decimal Balance
{
    get { return balance; }
    set
    {
        if (value < 0)
            throw new ArgumentException("Баланс не может быть отрицательным.");
        balance = value;
    }
}
```

Вычисляемые свойства.

Свойства могут быть только с get (т.е. только для чтения). Например, свойство, которое возвращает вычисляемое значение:

```
public class Rectangle
{
    Ссылок: 2
    public double Width { get; set; }

    Ссылок: 2
    public double Height { get; set; }

    Ссылок: 0
    public double Area // Только для чтения
    {
        get { return Width * Height; }
    }
}
```

Пример: условное управление полем

```
public class Person
{
    private int age;
    Ссылок: 1
    public int Age
    {
        get { return age; }
        set
        {
            if (value < 0)
                throw new ArgumentException("Возраст не может быть отрицательным.");
            if (value > 150)
                throw new ArgumentException("Возраст не может превышать 150 лет.");
            age = value;
        }
    }
}
```

Свойства помогают:

- 1.Инкапсулировать данные.** Пользователь взаимодействует со свойствами, а не с полями.
- 2.Добавлять логику.** Проверка значений, вычисления или преобразования при доступе.
- 3.Упрощать код.** Автоматические свойства обеспечивают компактный синтаксис.

4. Модификаторы доступа.

Модификаторы доступа определяют, где в программе можно использовать (видеть или изменять) элементы класса (поля, свойства, методы и даже сам класс).

1. **public**

Доступен из любой точки программы.

Элемент с модификатором **public** может быть использован:

Внутри того же класса.

В других классах (в том числе находящихся в другой сборке).

Обычно используется для свойств, методов или классов, которые должны быть доступны всем.

2. **private**

Доступен только внутри текущего класса.

Элемент с модификатором **private** не может быть использован за пределами класса, где он объявлен.

Обычно используется для полей и методов, которые скрыты от внешнего кода и используются только внутри класса.

3. **protected**

Доступен внутри текущего класса и производных классов.

Элемент с модификатором **protected** не доступен из вне, но может быть использован в классах, которые наследуются от текущего.

Обычно используется для методов или данных, которые должны быть доступны только в рамках семейства классов (класс + его наследники).

4. **internal**

Доступен внутри текущей сборки (assembly).

Элемент с модификатором **internal** виден только в коде, который находится в одной сборке (например, в одном .dll или .exe).

Используется, когда нужно ограничить доступ к элементу только внутри проекта.

5. **protected internal**

Доступен внутри текущей сборки или в производных классах.

Комбинация **protected** и **internal** означает, что элемент доступен:

Либо в коде текущей сборки.

Либо в коде производных классов, даже если они находятся в другой сборке.

Модификатор	Доступ внутри класса	Доступ в наследниках	Доступ в сборке	Доступ из другой сборки
public	✓	✓	✓	✓
private	✓	✗	✗	✗
protected	✓	✓	✗	✗
internal	✓	✓	✓	✗
protected internal	✓	✓	✓	✓ (только в наследниках)

5. Методы класса

Методы класса в C# — это функции, которые определены внутри класса и описывают действия, которые может выполнять объект данного класса.

Они работают с данными класса (поля, свойства) или выполняют другие задачи.

Основные характеристики методов

- Методы определяются внутри класса и являются его членами.
- Методы могут быть: `public` (доступны везде), `private` (доступны только внутри класса), `protected` (доступны внутри класса и его наследников), `internal` (доступны внутри одной сборки).
- Методы могут принимать параметры и возвращать результат.

Типы методов:

- Экземплярные (работают с конкретным объектом класса)
- Статические (принадлежат самому классу, вызываются без создания объекта).

Синтаксис метода:

```
[модификатор доступа] [возвращаемый тип] ИмяМетода([параметры])
{
    // Тело метода
    return [значение]; // (если требуется)
}
```

Пример простого метода:

```
Ссылка: 0
public class Calculator
{
    Ссылка: 0
    public int Add(int a, int b) // Метод принимает два числа и возвращает их сумму
    {
        return a + b;
    }
}
```

```
Ссылка: 0
static void Main()
{
    Calculator calculator = new Calculator();
    int result = calculator.Add(3, 5); // Вызов метода
    Console.WriteLine($"Результат: {result}"); // Результат: 8
}
```

Метод может ничего не принимать и не возвращать:

```
Ссылка 0
public class Greeter
{
    Ссылка 0
    public void SayHello()
    {
        Console.WriteLine("Привет, мир!");
    }
}
```

```
Ссылка 0
static void Main()
{
    Greeter greeter = new Greeter();
    greeter.SayHello(); // Вывод: Привет, мир!
}
```

Метод с параметрами по умолчанию:

```
Ссылка: 0
public class Greeter
{
    Ссылка: 0
    public void Greet(string name = "Гость")
    {
        Console.WriteLine($"Привет, {name}!");
    }
}
```

```
Ссылка: 0
static void Main()
{
    Greeter greeter = new Greeter();
    greeter.Greet();          // Привет, Гость!
    greeter.Greet("Алексей"); // Привет, Алексей!
}
```

Статические методы принадлежат классу и вызываются без создания объекта:

```
Ссылка 0
public class MathUtils
{
    Ссылка 0
    public static int Multiply(int a, int b)
    {
        return a * b;
    }
}
```

```
Ссылка 0
static void Main()
{
    int result = MathUtils.Multiply(4, 5); // Вызов статического метода
    Console.WriteLine($"Результат: {result}"); // Результат: 20
}
```

Методы могут иметь одно и то же имя, но разные параметры (**перегрузка**):

```
Ссылка 0
public class Printer
{
    Ссылка 0
    public void Print(string message)
    {
        Console.WriteLine($"Сообщение: {message}");
    }

    Ссылка 0
    public void Print(int number)
    {
        Console.WriteLine($"Число: {number}");
    }
}
```

Console: 0

```
public class Calculator
{
    public double Summa(double a, double b)
    {
        return a + b;
    }

    public int Summa(int a, int b)
    {
        return a + b;
    }

    public int Summa(int a, int b, int c) => a + b + c;
}
```

Перегрузка методов в C# — это способность класса иметь несколько методов с одним и тем же именем, но с разными параметрами. Это позволяет вызывать метод в зависимости от переданных аргументов.

Основные характеристики:

- Методы с одним именем, но разной сигнатурой, т.е. различия могут быть в типе, количестве или порядке параметров.
- Возвращаемый тип не учитывается при перегрузке.

Методы-расширения (Extension Methods) в C# — это способ добавлять новые методы в существующие классы или интерфейсы **без их изменения** или создания новых наследников.

Они полезны для улучшения функциональности уже существующих типов, когда у вас нет доступа к их коду (например, классы стандартных библиотек).

Основные характеристики:

- Метод-расширение — это статический метод, который выглядит как обычный метод класса, но вызывается для объекта.
- Первый параметр метода-расширения должен содержать ключевое слово **this** и ссылаться на тип, который вы расширяете.
- Методы-расширения обычно определяются в статическом классе.

Пример расширения для стандартного класса:

```
Ссылка 0
public static class StringExtension
{
    // Метод-расширение для стандартного класса string
    Ссылка 1
    public static string ToCapitalized(this string str)
    {
        if (string.IsNullOrEmpty(str)) return str;
        return char.ToUpper(str[0]) + str.Substring(1).ToLower();
    }
}
```

```
Ссылка 0
static void Main(string[] args)
{
    // Использование
    string text = "hello world";
    string capitalized = text.ToCapitalized();
    Console.WriteLine(capitalized); // Вывод: "Hello world"
}
```

Пример расширения для пользовательского класса:

```
Символ: 1
public class Point // пользовательский класс
{
    Символ: 2
    public int X { get; set; }
    Символ: 2
    public int Y { get; set; }
}

// класс, в котором определён метод-расширение
Символ: 0
public static class PointExtension
{
    // метод-расширение для типа Point
    Символ: 0
    public static double DistanceToOrigin(this Point point)
    {
        return Math.Sqrt(point.X * point.X + point.Y * point.Y);
    }
}
```

```
Ссылаясь: 0
static void Main(string[] args)
{
    // Использование
    Point p = new Point { X = 3, Y = 4 };
    Console.WriteLine(p.DistanceToOrigin()); // Вывод: 5
}
```

6. Конструкторы

Конструктор — это специальный метод в классе, который вызывается автоматически при создании объекта.

Конструктор используется для инициализации полей или выполнения начальных действий, необходимых при создании экземпляра класса.

Ключевые особенности конструктора:

- Имя конструктора совпадает с именем класса.
- Конструктор не имеет возвращаемого значения, даже `void`.
- Конструкторы могут быть перегружены. В классе может быть несколько конструкторов с разными наборами параметров.
- Если конструктор не задан явно, компилятор создаёт конструктор по умолчанию.
- Могут быть вызваны как другие методы, так и перегруженные версии через ключевое слово `this`.

Типы конструкторов в C#:

1. Конструктор по умолчанию

Если вы не создадите конструктор явно, компилятор предоставит его автоматически. Такой конструктор не принимает аргументов.

Если вы объявили хотя бы один конструктор, конструктор по умолчанию перестаёт создаваться автоматически.

Пример конструктора по умолчанию

```
class Person
{
    public string Name;
    public int Age;
}
```

```
Person person = new Person(); // Вызов конструктора по умолчанию
Console.WriteLine($"{person.Name}, {person.Age}"); // null, 0
```

2. Пользовательский конструктор

Конструктор, который вы явно определяете в классе для инициализации полей объекта.

```
// Пользовательский конструктор  
Ссылок: 0  
public Person(string name, int age)  
{  
    Name = name;  
    Age = age;  
}
```

3. Перегрузка конструкторов

В C# можно определить несколько конструкторов с разными параметрами.

```
// Конструктор с двумя параметрами
Ссылок: 0
public Person(string name, int age)
{
    Name = name;
    Age = age;
}
// Конструктор с одним параметром
Ссылок: 0
public Person(string name)
{
    Name = name;
    Age = 0; // Возраст по умолчанию
}
```

4. Конструктор с параметрами по умолчанию

```
class Person
{
    public string Name;
    public int Age;
    // Конструктор с параметрами по умолчанию
    Ссылок: 0
    public Person(string name = "Неизвестно", int age = 0)
    {
        Name = name;
        Age = age;
    }
}
```

5. Конструкторы с использованием this

Ключевое слово **this** позволяет вызывать другой конструктор внутри текущего.

```
// Конструктор с двумя параметрами
Ссылок: 2
public Person(string name, int age)
{
    Name = name;
    Age = age;
}
// Конструктор, который вызывает другой
Ссылок: 0
public Person(string name) : this(name, 0) { }
// Конструктор по умолчанию
Ссылок: 1
public Person() : this("Неизвестно", 0) { }
```

Ключевое слово **this** в C# используется для ссылки на текущий экземпляр класса или структуры. Оно помогает разграничить контекст текущего объекта от других контекстов (например, от локальных переменных или параметров метода).

this используется, чтобы явно указать, что вы работаете с полями или методами текущего объекта. Это полезно, когда локальная переменная или параметр метода имеют то же имя, что и поле объекта.

С помощью **this** можно вызвать один конструктор класса из другого. Это называется цепочкой вызова конструкторов

пример: Банковский счет.

```
public class BankAccount
{
    // Приватные поля
    private string accountNumber; // Номер счёта
    private string accountHolder; // Владелец счёта
    private decimal balance; // Баланс

    // Свойства для доступа к полям
    Свойство 2
    public string AccountNumber
    {
        get { return accountNumber; } // Только для чтения
        // Устанавливается только внутри класса
        private set { accountNumber = value; }
    }

    Свойство 2
    public string AccountHolder
    {
        get { return accountHolder; } // Только для чтения
        // Устанавливается только внутри класса
        private set { accountHolder = value; }
    }

    Свойство 1
    public decimal Balance
    {
        get { return balance; } // Только для чтения
    }
}
```

```
// Конструктор для инициализации
Создать
public BankAccount(string accountNumber, string accountHolder, decimal initialBalance)
{
    AccountNumber = accountNumber;
    AccountHolder = accountHolder;
    if (initialBalance > 0)
        balance = initialBalance;
    else
        throw new ArgumentException("Начальный баланс должен быть больше 0.");
}

// Метод для пополнения счёта
Создать
public void Deposit(decimal amount)
{
    if (amount > 0)
    {
        balance += amount;
        Console.WriteLine($"Пополнение успешно! Текущий баланс: {balance}");
    }
    else
    {
        Console.WriteLine("Сумма пополнения должна быть положительной.");
    }
}
```

```
// Метод для снятия средств
Ссылка 2
public void Withdraw(decimal amount)
{
    if (amount > 0 && amount <= balance)
    {
        balance -= amount;
        Console.WriteLine($"Снятие успешно! Текущий баланс: {balance}");
    }
    else
    {
        Console.WriteLine("Ошибка: недостаточно средств или некорректная сумма.");
    }
}

// Метод для отображения информации о счёте
Ссылка 2
public void DisplayInfo()
{
    Console.WriteLine($"Номер счёта: {AccountNumber}");
    Console.WriteLine($"Владелец счёта: {AccountHolder}");
    Console.WriteLine($"Текущий баланс: {Balance}");
}
```

```
// Создаём новый банковский счёт
BankAccount account = new BankAccount("123456789", "Иван Иванов", 1000.00m);

// Отображаем информацию о счёте
account.DisplayInfo();
Console.WriteLine();

// Пополняем счёт
account.Deposit(500.00m);
Console.WriteLine();

// Пытаемся снять средства
account.Withdraw(300.00m);
Console.WriteLine();

// Пытаемся снять больше, чем есть на счёте
account.Withdraw(2000.00m);
Console.WriteLine();

// Итоговая информация
account.DisplayInfo();
```

Номер счёта: 123456789

Владелец счёта: Иван Иванов

Текущий баланс: 1000,00

Пополнение успешно! Текущий баланс: 1500,00

Снятие успешно! Текущий баланс: 1200,00

Ошибка: недостаточно средств или некорректная сумма.

Номер счёта: 123456789

Владелец счёта: Иван Иванов

Текущий баланс: 1200,00

Список литературы:

1. [Классы и объекты](#)
2. [Общие сведения о классах](#)
3. [Создание классов. Введение в C# ООП](#)
4. [Что такое класс | ООП C#](#)
5. [Что такое конструктор класса](#)

Материалы лекций:

<https://github.com/ShViktor72/Education2025>

Домашнее задание:

1. Создайте класс Rectangle с полями Width (ширина) и Height (высота).
Добавьте вычисляемое свойство Area, которое будет возвращать площадь прямоугольника.

Создайте объект класса Rectangle, задайте значения ширины и высоты, и выведите площадь в консоль.

2. Создайте класс User с полями: Username (имя пользователя), Email (электронная почта), IsActive (активен ли пользователь).

Добавьте конструктор, который принимает имя пользователя и электронную почту, а поле IsActive инициализирует значением true по умолчанию.

Добавьте в конструктор проверку, что электронная почта содержит символ "@".

Создайте объект класса User, задайте значения полей и выведите информацию о пользователе, включая значение свойства.

3. Создайте класс Calculator с методами:

Add(int a, int b) — возвращает сумму двух чисел.

Subtract(int a, int b) — возвращает разность двух чисел.

Multiply(int a, int b) — возвращает произведение двух чисел.

Divide(int a, int b) — возвращает результат деления двух чисел (учтывайте деление на ноль).

Создайте объект класса Calculator и вызовите каждый метод, передавая разные значения. Выведите результаты в консоль.

4. Создайте класс Product с приватными полями: name (название товара), price (цена), stockQuantity (количество на складе).

Добавьте публичные методы:

Sell(int quantity) — уменьшает количество товара на складе на указанное количество (учтывайте, что количество не может быть отрицательным).

Restock(int quantity) — увеличивает количество товара на складе на указанное количество.

GetStockInfo() — возвращает информацию о количестве товара на складе.

Создайте объект класса Product, продайте часть товара, пополните склад и выведите информацию о количестве товара после каждой операции.

5. Методы и перегрузка

Создайте класс Calculator с методами Add(), которые будут складывать два числа (целые и дробные). Реализуйте перегрузку методов для работы с разными типами данных (int, double).

Создайте объект класса Calculator и вызовите методы Add() с разными типами данных. Выведите результаты в консоль.

6. Модификаторы доступа

Создайте класс Employee с полями: Name (имя), Salary (зарплата), Department (отдел).

Используйте модификаторы доступа (public, private, protected) для управления доступом к полям.

Создайте производный класс Manager, который будет наследовать от Employee и добавлять поле Bonus (бонус).

Создайте объекты классов Employee и Manager, попробуйте получить доступ к полям с разными модификаторами доступа.