

PROGRAMOWANIE OBIEKTOWE C#

LABORATORIUM 1

TREŚCI KSZTAŁCENIA: PRACA W ŚRODOWISKU VISUAL STUDIO, TWORZENIE PROSTYCH PROGRAMÓW W JĘZYKU C# (LICZBA GODZIN: 4H).

1. Praca w środowisku Visual studio

Instalacja:

W celu realizacji zagadnień związanych z programowaniem w C# należy zainstalować poniższe składniki:

The image displays two screenshots of the Visual Studio Community 2022 installation workload selection interface. The top screenshot shows the 'Sieć Web i chmura (4)' workload selected, which includes components for ASP.NET, Python, and Azure. The bottom screenshot shows the 'Gry (2)' workload selected, which includes components for game development. Both screenshots show the 'Szczegóły instalacji' (Installation details) on the right, listing the components to be installed.

Screenshot 1: Sieć Web i chmura (4)

- Opracowywanie zawartości dla platformy ASP.NET i sie...
Twórz aplikacje internetowe dla wielu platform przy użyciu technologii ASP.NET Core, ASP.NET, HTML/JavaScript i K...
- Opracowywanie zawartości w języku Python
Edytowanie, debugowanie, opracowywanie interakcyjne oraz kontrola źródeł dla języka Python.
- Programowanie na platformie Azure
Zestawy SDK, narzędzia i projekty platformy Azure do tworzenia aplikacji w chmurze i zasobów za pomocą plat...
- Programowanie za pomocą oprogramowania Node.js
Twórz skalowalne aplikacje sieciowe przy użyciu środowiska Node.js — asynchronicznego środowiska uru...

Screenshot 2: Gry (2)

- Opracowywanie gier za pomocą aparatu Unity
Twórz gry 2D i 3D za pomocą aparatu Unity — zaawansowanego środowiska deweloperskiego dla wielu...
- Projektowanie gier przy użyciu języka C++
Wykorzystaj w pełni możliwości języka C++, aby tworzyć profesjonalne gry obsługiwane przez technologie Direct...
- Magazynowanie i przetwarzanie danych
Łączenie, programowanie i testowanie rozwiązań do obsługi danych przy użyciu programu SQL Server, usługi...
- Aplikacje analizy i przetwarzania danych
Języki i narzędzia do tworzenia aplikacji analizy danych, w tym obsługa języków Python i F#.
- Programowanie rozszerzeń programu Visual Studio
Twórz dodatki i rozszerzenia dla programu Visual Studio, w tym nowe polecenia, analizatory kodu i okna narzędzi.
- Opracowywanie rozwiązań dla oprogramowania Office...
Twórz dodatki dla pakietu Office i programu SharePoint, rozwiązania dla programu SharePoint i dodatki dla usług...
- Linux i programowanie osadzone w języku C++
Twórz i debuguj aplikacje działające w środowisku

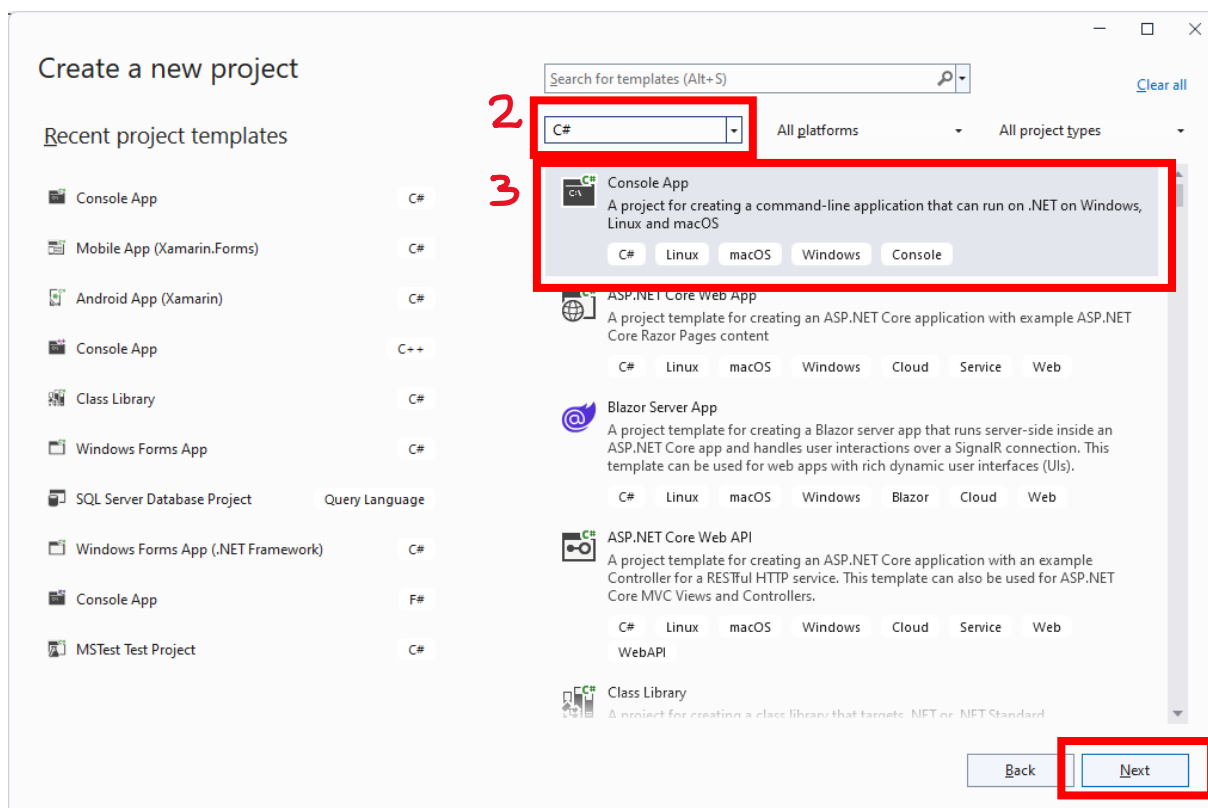
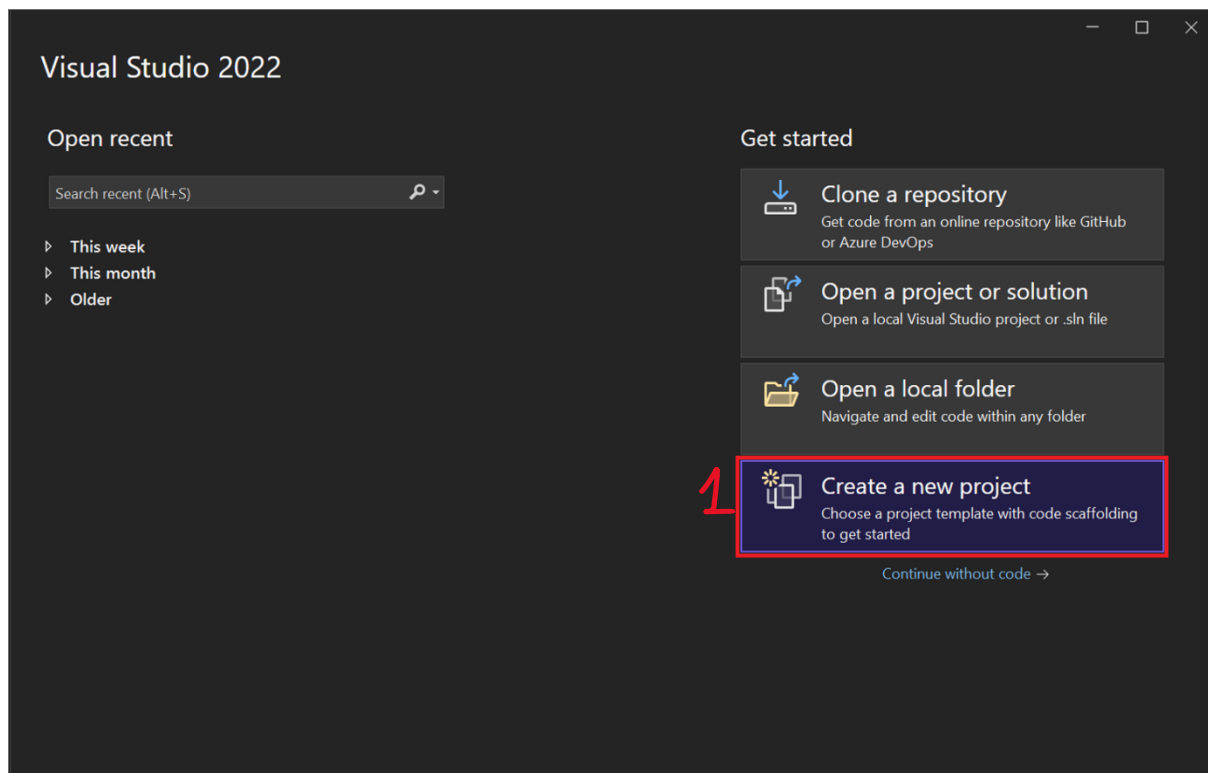
Informacje dotyczące usługi GitHub dla VS można znaleźć pod adresem (data dostępu 19.09.2023):

<https://visualstudio.microsoft.com/pl/vs/github/>

PROGRAMOWANIE OBIEKTOWE C#

2. Tworzenie nowego projektu:

Po otwarciu VS wybieramy 1 następnie 2 i 3 i klikamy Next.



Nadajemy name projektowi i przechodzimy dalej w celu wybrania Framework (wybieramy obecnie używany standard) i klikamy Create.

Configure your new project

Console App C# Linux macOS Windows Console

Project name

ConsoleApp1

Location

C:\Users\ezes\source\repos

Solution name

ConsoleApp1

☒ Place solution and project in the same directory

Project will be created in "C:\Users\ezes\source\repos\ConsoleApp1\"

Back Next

Additional information

Console App C# Linux macOS Windows Console

Framework

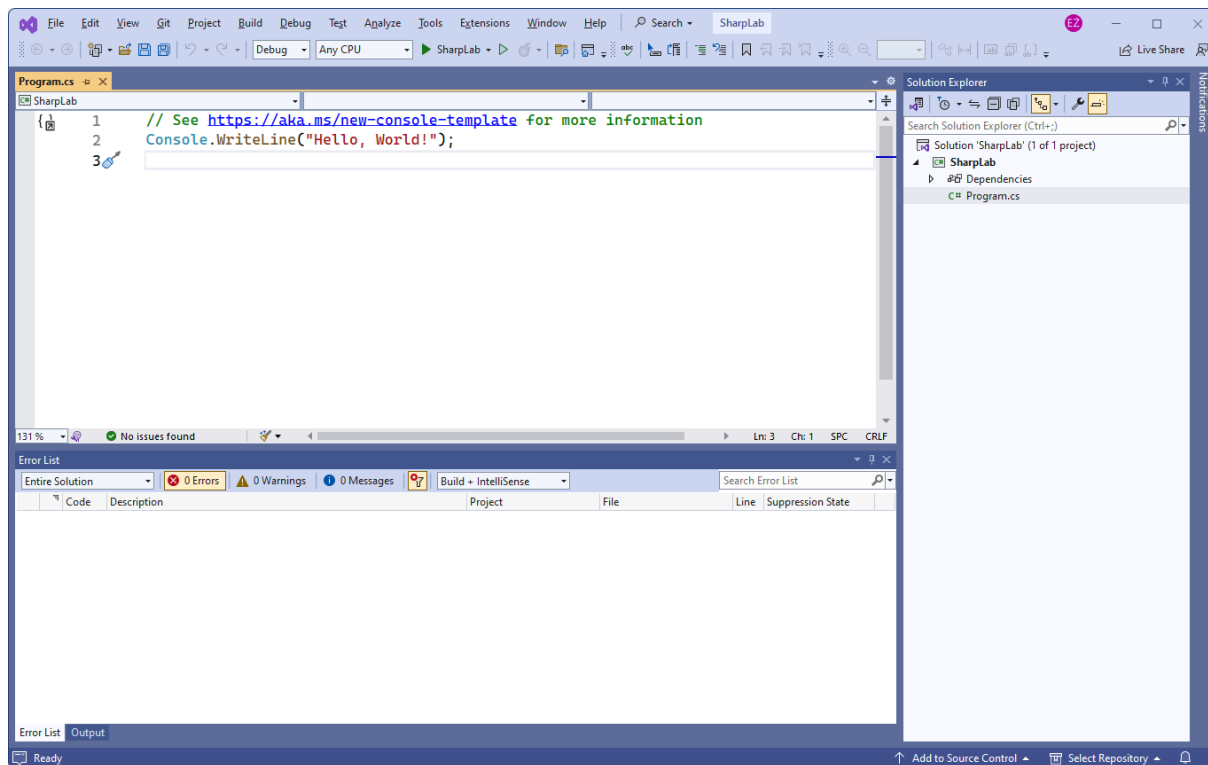
.NET 7.0 (Standard Term Support)

☐ Do not use top-level statements

Back Create

Widok utworzonego projektu:

PROGRAMOWANIE OBIEKTOWE C#



3. Tworzenie prostych programów w języku C#

Poniżej przedstawiono przykład z podstawowymi informacjami związanymi z wyświetlaniem danych, deklaracją zmiennych, rzutowaniem danych

```
//Wyświetlanie danych na consoli Output
using System.Drawing;
using System;

Console.WriteLine("Hello, World!");
Console.WriteLine("i am Learning C#");

Console.WriteLine(3+3);
Console.WriteLine();

//Console.WriteLine
Console.Write("Hello, World!");
Console.Write("I will print on the same line.");

// komentarz jednolinikowych
/* komentarz wielolinikowy
   next line
   next line
   skróty klawiszowe:
   Comment/Uncomment selection Ctrl+K+C Ctrl+K+U
   */

//C# Variables
/*type of variables:
 * int - stores integers (whole numbers), without decimals, such as 123 or -123;
 * double - stores floating point numbers, with decimals, such as 19.99 or -
19.99;
 * char - stores single characters, such as 'a' or 'B'. Char values are
surrounded by single quotes;
 * string - stores text, such as "Hello World". String values are surrounded by
double quotes;
 * bool - stores values with two states: true or false;
 */

//Declaring (Creating) Variables
//type variableName = value;

int a =2, b=1, c;
float f1 = 35e3F;
double d1 = 3.23;
char charA= 'a';
string firstName = "ala ";
string lastName = "nowak";
bool boolValue = false;

Console.WriteLine("\nWartosc int: " + b);
Console.WriteLine("Wartosc double: " + d1);
Console.WriteLine("Wartosc char: " + charA);
Console.WriteLine(firstName + lastName);
Console.WriteLine(boolValue);
Console.WriteLine("a + b = "+ (a+b));

//C# Rzutowanie danych
/*Rzutowanie typów ma miejsce,
 * gdy wartość jednego typu danych jest przypisywana do innego typu.
   Implicit Casting (automatically) - converting a smaller type to a larger type
   size
   char -> int -> long -> float -> double
```

PROGRAMOWANIE OBIEKTOWE C#

Explicit Casting (manually) – converting a larger type to a smaller size type
double -> float -> long -> int -> char

```
*/  
  
int intA = 5;  
double doubleA = intA; //rzutowanie automatyczne  
  
Console.WriteLine(intA); // Outputs 5  
Console.WriteLine(doubleA); // Outputs 5  
  
double myDouble = 9.78;  
int myInt = (int)myDouble; // rzutowanie ręczne: double to int  
  
Console.WriteLine(myDouble); // Outputs 9.78  
Console.WriteLine(myInt); // Outputs 9  
  
//Type Conversion Methods  
/*  
Możliwe jest również jawne konwertowanie typów danych za pomocą wbudowanych  
metod,  
takich jak: Convert.ToBoolean, Convert.ToDouble, Convert.ToString,  
Convert.ToInt32 (int) i Convert.ToInt64 (long)  
*/  
  
int myInt1 = 10;  
double myDouble1 = 5.25;  
bool myBool = true;  
  
Console.WriteLine(Convert.ToString(myInt1)); // convert int to string  
Console.WriteLine(Convert.ToDouble(myInt1)); // convert int to double  
Console.WriteLine(Convert.ToInt32(myDouble1)); // convert double to int  
Console.WriteLine(Convert.ToString(myBool)); // convert bool to string
```

Wczytywanie danych z klawiatury:

```
//Input  
  
Console.WriteLine("Enter username: ");  
string userName = Console.ReadLine();  
Console.WriteLine("Username is: " + userName);
```

W poniższym przykładzie związanym z podaniem wieku pojawi się błąd związany z konwersją danych.

```
Console.WriteLine("Enter your age:");  
int age = Console.ReadLine();  
Console.WriteLine("Your age is: " + age);
```

Metoda Console.ReadLine() zwraca ciąg znaków. Dlatego nie można uzyskać informacji z innego typu danych, takiego jak int. Program spowoduje błąd:

Cannot implicitly convert type 'string' to 'int'

```
Console.WriteLine("Enter username: ");  
string userName = Console.ReadLine();  
Console.WriteLine("Username is: " + userName);  
  
//rozwiązanie  
Console.WriteLine("Enter your age:");  
int age = Convert.ToInt32(Console.ReadLine());  
Console.WriteLine("Your age is: " + age);
```

W C# wyróżnić można następujące operatory:

PROGRAMOWANIE OBIEKTOWE C#

Matematyczne: +, -, *, /, % (modulo), ++ (inkrementacja przyrostkowa i prefiksowa), -- (dekrementacja przyrostkowa oraz prefiksu).

```
int a = 1, b = 2;
Console.WriteLine("a + b = "+ (a+b));
Console.WriteLine("a - b = "+ (a-b));
Console.WriteLine("a * b = "+ (a*b));
Console.WriteLine("a / b = "+ (a/b));
Console.WriteLine("a % b = "+ (a%b));

//Operator inkrementacji przyrostkowej
int i = 3;
Console.WriteLine(i);    // output: 3
Console.WriteLine(i++); // output: 3
Console.WriteLine(i);    // output: 4

//Operator inkrementacji prefiksu
double myDouble = 1.5;
Console.WriteLine(myDouble); // output: 1.5
Console.WriteLine(++myDouble); // output: 2.5
Console.WriteLine(myDouble); // output: 2.5

// Operator dekrementacji przyrostkowej
int j = 3;
Console.WriteLine(j);    // output: 3
Console.WriteLine(j--); // output: 3
Console.WriteLine(j);    // output: 2

//Operator dekrementacji prefiksu
double myDoubleA = 1.5;
Console.WriteLine(myDoubleA); // output: 1.5
Console.WriteLine(--myDoubleA); // output: 0.5
Console.WriteLine(myDoubleA); // output: 0.5
```

Operatory przypisania: +=, -=, *=, /=, %=, &=, |=, ^=, >>=, <<= .

Operatory porównania: ==, !=, >, <, >=, <=.

Operatory logiczne: && (and), || (or) ! (not).

W C# zdefiniowana jest klasa Math, która posiada wiele metod umożliwiających wykonywanie zadań matematycznych na liczbach.

```
int a = 5, b = 10;
Console.WriteLine("Wartość min z pary liczb: " + a + " i " + b + " wynosi : " +
Math.Min(a, b));
```

Poniżej przedstawiono przykład dla zmiennych string:

```
//string example

string str1 = "Hello";
string str2 = "To jest string zawierający wiele znaków";

Console.WriteLine(str1);
Console.WriteLine(str2);

//string length
```

PROGRAMOWANIE OBIEKTOWE C#

```
Console.WriteLine("Długość str2: " + str2.Length);  
Console.WriteLine(str1.ToLower());  
Console.WriteLine(str1.ToUpper());
```

```
string firstName = "Jan ";  
string lastName = "Kowalski";
```

```
Console.WriteLine(firstName + lastName);
```

```
//metoda Concat()
```

```
string name = string.Concat(firstName, lastName);  
Console.WriteLine(name);
```

C# String Interpolation – interpolacja ciągów pozwala zastępować wartości zmiennych symbolami zastępczymi w ciągu znaków.

```
string firstName = "Jan";  
string lastName = "Nowak";  
string name = $"Imię i nazwisko: {firstName} {lastName}";  
Console.WriteLine(name);
```

Instrukcje warunkowe:

```
int a = 2;  
  
if (a == 1)  
{  
    //instrukcje  
}  
else if (a > 0)  
{  
    //instrukcje  
}  
else  
{  
    //instrukcje  
}  
  
if (false) { }  
else { }
```

Istnieje również operator skrótu if else, który jest znany jako operator trójargumentowy, ponieważ składa się z trzech operandów. Można go użyć do zastąpienia wielu wierszy kodu jednym wierszem. Jest on często używany do zastępowania prostych instrukcji if else:

```
variable = (condition) ? expressionTrue : expressionFalse;  
//zapis I  
int time = 20;  
if (time < 18)  
{  
    Console.WriteLine("Good day.");  
}  
else  
{  
    Console.WriteLine("Good evening.");  
}  
  
//użycie operatora trójargumentowego  
int time = 20;  
string result = (time < 18) ? "Good day." : "Good evening.";  
Console.WriteLine(result);
```



```
int x = 50;
int y = 10;
string result = (x > y) ? "wartosc x wieksza" : "wartosc y wieksza";
Console.WriteLine(result);
```

Instrukcja wyboru:

```
// instrukcja wyboru
switch (switch_on)
{
    case 1:
        //code block
        break;
    case 2:
        //code block
        break;
    default:
        //code block
        break;
}
```

Instrukcje iteracyjne:

```
// instrukcje iteracyjne
Console.WriteLine("Petla while: ");
int i = 0;
while (i < 5)
{
    Console.Write(i + " ");
    i++;
}
```

```
Console.WriteLine("\nPetla do while");
i = 0;
do
{
    Console.Write(i + " ");
    i++;
}
while (i < 5);
```

```
Console.WriteLine("\nPetla for");
for (i = 0; i < 5; i++)
{
    Console.Write(i+ " ");
}
```

```
Console.WriteLine("\nPetla foreach: ");
string[] cars = { "Volvo", "BMW", "Ford", "Mazda" };
foreach (string item in cars)
{
    Console.Write(item+ " ");
}
```

Break i continue

```
//break
int i;
for (i = 0; i < 10; i++)
{
    if (i == 4)
```

```
{
    break;
}
Console.WriteLine(i);
}

//continue
for (i = 0; i < 10; i++)
{
    if (i == 4)
    {
        continue;
    }
    Console.WriteLine(i);
}
```

//Break and Continue w instrukcji iteracyjnej

```
i = 0;
while (i < 10)
{
    Console.WriteLine(i);
    i++;
    if (i == 4)
    {
        break;
    }
}
```

```
i = 0;
while (i < 10)
{
    if (i == 4)
    {
        i++;
        continue;
    }
    Console.WriteLine(i);
    i++;
}
```

Tablice

```
//deklaracja tablicy
string[] cars1;
// deklaracja tablicy z inicjalizacja tablicy
string[] cars = { "Volvo", "BMW", "Ford", "Mazda" };
int[] myNum = { 10, 20, 30, 40 };

//dostęp do elementów tablicy
Console.WriteLine("Pierwszy element tablicy: " + cars[0]);

//zmiana elementów tablicy
cars[0] = "Opel";
Console.WriteLine("Pierwszy element tablicy: " + cars[0]);

//długość tablicy
Console.WriteLine("Długość tablicy: " + cars.Length);

//inne sposoby tworzenia tablicy
string[] cars = new string[4];
string[] cars = new string[4] { "Volvo", "BMW", "Ford", "Mazda" };
string[] cars = new string[] { "Volvo", "BMW", "Ford", "Mazda" };
string[] cars = { "Volvo", "BMW", "Ford", "Mazda" };
```

```
//uwaga jezeli deklarujesz tablice a potem ja inicjujesz pamietaj o uzyciu operatora new
```

```
// deklaracja tablicy  
string[] cars;
```

```
// dodanie wartosci z uzyciem new  
cars = new string[] { "Volvo", "BMW", "Ford" };
```

```
// dodanie wartosci bez uzycia new spowoduje blad  
cars = { "Volvo", "BMW", "Ford"};
```

Przeglądanie tablicy:

```
// przeglądanie tablicy petla for  
string[] cars = { "Volvo", "BMW", "Ford", "Mazda" };  
for (int i = 0; i < cars.Length; i++)  
{  
    Console.WriteLine(cars[i]);  
}
```

```
// foreach  
string[] cars = { "Volvo", "BMW", "Ford", "Mazda" };  
foreach (string i in cars)  
{  
    Console.WriteLine(i);  
}
```

Sortowanie tablicy

```
// sortowanie tablicy  
string[] cars = { "Volvo", "BMW", "Ford", "Mazda" };  
Array.Sort(cars);  
foreach (string i in cars)  
{  
    Console.WriteLine(i);  
}
```

```
int[] myNumbers = { 5, 1, 8, 9 };  
Array.Sort(myNumbers);  
foreach (int i in myNumbers)  
{  
    Console.WriteLine(i);  
}
```

Tablice wielowymiarowe

```
// tablice wielowymiarowe  
int[,] numbers = { { 1, 4, 2 }, { 3, 6, 8 } };
```

```
Console.WriteLine(numbers[0, 2]); // Outputs 2  
numbers[0, 0] = 5; // Change value to 5  
Console.WriteLine(numbers[0, 0]); // Outputs 5 instead of 1
```

```
foreach (int i in numbers)  
{  
    Console.Write(i + " ");  
}
```

```
Console.WriteLine();  
for (int i = 0; i < numbers.GetLength(0); i++)  
{
```

PROGRAMOWANIE OBIEKTOWE C#

```
for (int j = 0; j < numbers.GetLength(1); j++)  
{  
    Console.Write(numbers[i, j] + " ");  
}  
Console.WriteLine();  
}
```

Metody

//wywołanie metody w głównym programie Main

```
View();  
int a=1,b=2;  
Console.WriteLine(a + " + " + b + " = " + sum(a, b));  
Console.WriteLine("suma liczb 3 + 4 = " + sum(3,4));  
Console.WriteLine("suma liczb 3 + 4 = " + sum(3,4));
```

//deklaracja metody wraz z ciałem metody

```
static void View() {  
    Console.WriteLine("Hello");  
}
```

```
static int sum(int a, int b) {  
    return a + b;  
}
```

Przeciążenie metod:

```
int myNum1 = PlusMethodInt(8, 5);  
double myNum2 = PlusMethodDouble(4.3, 6.26);  
Console.WriteLine("Int: " + myNum1);  
Console.WriteLine("Double: " + myNum2);
```

//przeciążenie metod

```
static int PlusMethodInt(int x, int y)  
{  
    return x + y;  
}
```

```
static double PlusMethodDouble(double x, double y)  
{  
    return x + y;  
}
```

Zadania do samodzielnego rozwiązania

Rozwiązania powinny być zdefiniowane z wykorzystaniem metod i odpowiednio wywołane w głównej funkcji main.

1. Napisz program obliczający wyróżnik delta i pierwiastki trójmianu kwadratowego.
2. Napisz kalkulator obliczający: sumę, różnicę, iloczyn, iloraz, potęgę, pierwiastek, oraz wartości funkcji trygonometrycznych dla danego kąta. Użyj biblioteki Math np. Math.Sin(2.5). Proszę pamiętać, że wartości kąta podawane do funkcji mierzone są miarą łukową. Wyniki działania algorytmów wyświetlaj na konsoli. Do obsługi menu proszę użyć konstrukcji switch-case oraz pętli while.
3. Napisz program umożliwiający wprowadzanie 10-ciu liczb rzeczywistych do tablicy. Następnie utwórz następujące funkcjonalności używając pętli for:
 - Wyświetlanie tablicy od pierwszego do ostatniego indeksu.
 - Wyświetlanie tablicy od ostatniego do pierwszego indeksu.
 - Wyświetlanie elementów o nieparzystych indeksach.
 - Wyświetlanie elementów o parzystych indeksach.

Wyniki działania algorytmów wyświetlaj na konsoli. Dla wyboru powyższych funkcjonalności programu utwórz odpowiednie menu. Do obsługi menu użyć rozbudowanej konstrukcji else-if oraz pętli do-while.

4. Napisz program umożliwiający wprowadzanie 10-ciu liczb. Dla wprowadzonych liczb wykonaj odpowiednie algorytmy:
 - oblicz sumę elementów tablicy,
 - oblicz iloczyn elementów tablicy,
 - wyznacz wartość średnią,
 - wyznacz wartość minimalną,
 - wyznacz wartość maksymalną.

Wyniki działania algorytmów wyświetlaj na konsoli.

5. Napisz program wyświetlający liczby od 20-0, z wyłączeniem liczb {2,6,9,15,19}. Do realizacji zadania wyłączenia użyj instrukcji continue;
6. Napisz program, który w nieskończoność pyta użytkownika o liczby całkowite. Pętla nieskończona powinna się zakończyć gdy użytkownik wprowadzi liczbę mniejszą od zera. Do opuszczenia pętli nieskończonej użyj instrukcji break. Pętle nieskończoną realizuje się następującymi konstrukcjami:
while(true)
 { ciało pętli }
lub
for(;;)
 { ciało pętli }
7. Napisz program umożliwiający wprowadzanie n liczb oraz sortujący te liczby metodą bąbelkową lub wstawiania. Wyniki wyświetlaj na konsoli.