№ 10 Коллекции

Задание

1. Создайте класс по варианту, определите в нем свойства и методы, реализуйте указанный интерфейс и другие при необходимости, соберите объекты класса в коллекцию (можно сделать специальных класс с вложенной коллекцией и методами ею управляющими), продемонстрируйте работу с ней (добавление/удаление/поиск/вывод:

Вариант	Тип	Интерфейс	Коллекция
1	Автомобиль	IList<T>	Dictionary < TKey, TValue>
2	Книга	IDictionary< TKey, TValue>	List<T>
3	Товар	IOrderedDictionary	ConcurrentBag<T>
4	Работник	IEnumerable<T>	Hashtable
5	Студент	IEnumerable<T>	Queue<T>
6	Компьютер	ISet<T>	HashSet<T>
7	Программное обеспечение	IList<T>	SortedList < TKey, TValue>
8	Мебель	IList<T>	ArryList
9	Изображение	ISet<T>	LinkedList<T>
10	Игра	IEnumerable<T>	BlockingCollection<T>
11	Геометрическая фигура	IEnumerator	Stack
12	Интернет-ресурс	IList<T>	ConcurrentDictionery< TKey, TValue>
13	Услуги	IOrderedDictionary	Queue<T>
14	Концерт	любой	Dictionary < TKey, TValue>
15	Растение	IList<T>	HashSet<T>

2. Создайте **универсальную коллекцию** в соответствии с вариантом задания и заполнить ее данными встроенного типа .Net (int, char,…).
   a. Выведите коллекцию на консоль
   b. Удалите из коллекции n последовательных элементов
   c. Добавьте другие элементы (используйте все возможные методы добавления для вашего типа коллекции).
   d. Создайте *вторую коллекцию* (из таблицы выберите другой тип коллекции) и заполните ее данными из первой коллекции.
   e. Выведите вторую коллекцию на консоль. В случае не совпадения количества параметров (например, *LinkedList<T>* и *Dictionary<Tkey, TValue>*), при нехватке - генерируйте ключи, в случае избыточности – оставляйте *TValue*.
   f. Найдите во второй коллекции заданное значение.
3. Создайте объект *наблюдаемой коллекции* **ObservableCollection<T>**. Создайте произвольный метод и зарегистрируйте его на событие CollectionChange. Напишите демонстрацию с добавлением и удалением элементов. В качестве типа *T* используйте свой класс из таблицы.

Вопросы

Изучите

https://docs.microsoft.com/enus/dotnet/api/system.collections.generic?view=netframework-4.8

https://docs.microsoft.com/enus/dotnet/api/system.collections?view=netframework-4.8

https://docs.microsoft.com/enus/dotnet/api/system.collections.concurrent?view=netframework4.8

https://docs.microsoft.com/enus/dotnet/api/system.collections.specialized?view=netframework4.8

1. На какие основные виды/типы делятся все коллекции .NET? Охарактеризуйте каждый из них.
2. Что такое generic-коллекции? Назовите примеры известных вам generic-коллекций.
3. В чем разница между ArrayList и Array?
4. Охарактеризуйте коллекции, которые вы использовали в своем варианте.
5. Чем отличаются коллекции, расположенные в пространстве имен System.Collections.Concurrent?
6. Какое пространство имен необходимо подключить в проект, чтобы иметь возможность использовать generic-коллекции?
7. Что такое наблюдаемая коллекция? Как ее можно использовать?
8. Охарактеризуйте интерфейсы IEnumerator, IEnumerator. В чем отличие назначений интерфейсов IEnumerator и IEnumerable.
9. Поясните принцип работы коллекций:

   a. LinkedList <T>

   b. HashSet <T>

   c. Dictionary <Tkey, TValue>

   d. ConcurrentBag <Tkey, TValue>

   e. Stack<t>, Queue<T>

   f. SortedList, SortedList.

Теория

В C# коллекция представляет собой совокупность объектов. В среде .NET Framework имеется немало интерфейсов и классов, в которых определяются и реализуются различные типы коллекций.

Главное преимущество коллекций заключается в том, что они стандартизируют обработку групп объектов в программе. Все коллекции разработаны на основе набора четко определенных интерфейсов. Некоторые встроенные реализации таких интерфейсов, в том числе ArrayList, Hashtable, Stack и Queue, могут применяться в

исходном виде и без каких-либо изменений. Имеется также возможность реализовать собственную коллекцию, хотя потребность в этом возникает редко.

В среде .NET Framework поддерживаются пять типов коллекций: необобщенные, специальные, с поразрядной организацией, обобщенные и параллельные.

Необобщенные коллекции

Реализуют ряд основных структур данных, включая динамический массив, стек, очередь, а также словари, в которых можно хранить пары "ключ-значение". В отношении необобщенных коллекций важно иметь в виду следующее: они оперируют данными типа object. Таким образом, необобщенные коллекции могут служить для хранения данных любого типа, причем в одной коллекции допускается наличие разнотипных данных. Очевидно, что такие коллекции не типизированы, поскольку в них хранятся ссылки на данные типа object. Классы и интерфейсы необобщенных коллекций находятся в пространстве имен **System.Collections**.

Специальные коллекции

Оперируют данными конкретного типа или же делают это каким-то особым образом. Например, имеются специальные коллекции для символьных строк, а также специальные коллекции, в которых используется однонаправленный список. Специальные коллекции объявляются в пространстве имен **System.Collections.Specialized**.

Поразрядная коллекция

В прикладном интерфейсе Collections API определена одна коллекция с поразрядной организацией — это BitArray. Коллекция типа BitArray поддерживает поразрядные операции, т.е. операции над отдельными двоичными разрядами, например И, ИЛИ, исключающее ИЛИ, а следовательно, она существенно отличается своими возможностями от остальных типов коллекций. Коллекция типа BitArray объявляется в пространстве имен System.Collections.

Обобщенные коллекции

Обеспечивают обобщенную реализацию нескольких стандартных структур данных, включая связные списки, стеки, очереди и словари. Такие коллекции являются типизированными в силу их обобщенного характера. Это означает, что в обобщенной коллекции могут храниться только такие элементы данных, которые совместимы по типу с данной коллекцией. Благодаря этому исключается случайное несовпадение типов. Обобщенные коллекции объявляются в пространстве имен**System.Collections.Generic**.

Параллельные коллекции

Поддерживают многопоточный доступ к коллекции. Это обобщенные коллекции, определенные в пространстве имен **System.Collections.Concurrent**.

В пространстве имен System.Collections.ObjectModel находится также ряд классов, поддерживающих создание пользователями собственных обобщенных коллекций.

Основополагающим для всех коллекций является понятие *перечислителя,* который поддерживается в необобщенных интерфейсах IEnumerator и IEnumerable, а также в обобщенных интерфейсах IEnumerator<T> и IEnumerable<T>. Перечислитель обеспечивает стандартный способ поочередного доступа к элементам коллекции. Следовательно, он перечисляет содержимое коллекции. В каждой коллекции должна быть реализована обобщенная или необобщенная форма интерфейса IEnumerable,

поэтому элементы любого класса коллекции должны быть доступны посредством методов, определенных в интерфейсе IEnumerator или IEnumerator<T>. Это означает, что, внеся минимальные изменения в код циклического обращения к коллекции одного типа, его можно использовать для аналогичного обращения к коллекции другого типа. Любопытно, что для поочередного обращения к содержимому коллекции в цикле foreach используется перечислитель.

С перечислителем непосредственно связано другое средство, называемое *итератором*. Это средство упрощает процесс создания классов коллекций, например специальных, поочередное обращение к которым организуется в цикле foreach.

Классы коллекций по своей сути подобны классам стандартной библиотеки шаблонов (Standard Template Library — STL), определенной в C++. То, что в программировании на C++ называется контейнером, в программировании на C# называется коллекцией.

Интерфейсы обобщенных коллекций

В пространстве имен System.Collections.Generic определен целый ряд интерфейсов обобщенных коллекций, имеющих соответствующие аналоги среди интерфейсов необобщенных коллекций:

ICollection<T>

Определяет основополагающие свойства обобщенных коллекций

IComparer<T>

Определяет обобщенный метод Compare() для сравнения объектов, хранящихся в коллекции

IDictionary<Tkey, TValue>

Определяет обобщенную коллекцию, состоящую из пар "ключ-значение"

IEnumerable<T>

Определяет обобщенный метод GetEnumerator(), предоставляющий перечислитель для любого класса коллекции

Enumerator<T>

Предоставляет методы, позволяющие получать содержимое коллекции по очереди

IEqualityComparer<T>

Сравнивает два объекта на предмет равенства

IList<T>

Определяет обобщенную коллекцию, доступ к которой можно получить с помощью индексатора

В пространстве имен System.Collections.Generic определена структура **KeyValuePair<TKey, TValue>** Она служит для хранения ключа и его значения и применяется в классах обобщенных коллекций, в которых хранятся пары "ключ-значение", как, например, в классе Dictionary<TKey, TValue> В этой структуре определяются два следующих свойства:

```
public TKey Key { get; };
public TValue Value { get; };
```

В этих свойствах хранятся ключ и значение соответствующего элемента коллекции.

Классы обобщенных коллекций

Классы обобщенных коллекций по большей части соответствуют своим необобщенным аналогам, хотя в некоторых случаях они носят другие имена. Отличаются они также своей организацией и функциональными возможностями. Классы обобщенных коллекций определяются в пространстве имен System.Collections.Generic:

Dictionary<Tkey, TValue>

Сохраняет пары "ключ-значение". Обеспечивает такие же функциональные возможности, как и необобщенный класс Hashtable

HashSet<T>

Сохраняет ряд уникальных значений, используя хештаблицу

LinkedList<T>

Сохраняет элементы в двунаправленном списке

List<T>

Создает динамический массив. Обеспечивает такие же функциональные возможности, как и необобщенный класс ArrayList

Queue<T>

Создает очередь. Обеспечивает такие же функциональные возможности, как и необобщенный класс Queue

SortedDictionary<TKey, TValue>

Создает отсортированный список из пар "ключ-значение"

SortedList<TKey, TValue>

Создает отсортированный список из пар "ключ-значение". Обеспечивает такие же функциональные возможности, как и необобщенный класс SortedList

SortedSet<T>

Создает отсортированное множество

Stack<T>

Создает стек. Обеспечивает такие же функциональные возможности, как и необобщенный класс Stack