Методы. От структур к объектам. Исключения.

Подробнее поговорим о методах. От структур перейдем к объектам. Научимся ловить исключения.

[Методы](#_t7nc4qiotrep)

[Модификатор параметров методов](#_2pj05t8n5ute)

[Задача 1. Написать функцию обмена значениями двух переменных:](#_u4b9zkcne4ak)

[Задача 2. Организовать ввод с “защитой от дурака”.](#_ft72e9r462cp)

[Структуры](#_xrq8t1a0x0py)

[Структуры для работы со временем](#_vmgom9716pap)

[От структур к объектам](#_r5mnbva42afd)

[Примеры](#_jssho2fpz2ph)

[Класс для работы с комплексными числами. Вариант 1.](#_m6wdp72ey2xv)

[Класс для работы с комплексными числами. Вариант 2.](#_ydnc4gj1rv7m)

[Статические поля и методы](#_k04d5vnqfhol)

[Класс для генерации случайных чисел](#_huqpht6d913w)

[Исключения](#_z4yjrehkk7wj)

[Практическая часть урока](#_r0go6aajvopk)

[Задача 1. Найти максимальное число.](#_5iyiwiethn12)

[Задача 2. Вычислить частное q и остаток r при делении а на d, не используя операций деления (/) и взятие остатка от деления (%).](#_ncle2se7atb7)

[Задача 3. Написать программу табуляции произвольной функции в диапазоне от a до b.](#_2mv6kuiily1c)

[Задача 4. Игра “Угадай число”.](#_tucj2ybs9qfr)

[Домашнее задание](#_3tfrjxxltv85)

[Дополнительные материалы](#_q7971z70gyms)

[Используемая литература](#_3t3wy4vfp1x0)

# 

# 

# Методы

Метод — это блок кода, содержащий ряд инструкций. Программа инициирует выполнение инструкций, вызывая метод, и указывая все аргументы, необходимые для этого метода.

## Модификатор параметров методов

Задача. Написать метод, внутри которого поменять знаки нескольким переменным.

|  |
| --- |
| static void ChangeSign(ref int a, ref int b, ref int c)  {  a = -a;  b = -b;  c = -c;  } |

По умолчанию внутрь методов передаются копии переменных. Это называется передача по значению. Так сделано, чтобы обезопасить переменные основной программы. Если же мы хотим внутри подпрограммы изменить значения переменных, требуется использовать модификаторы.

ref - передача по ссылке. В этом случае будет передаваться ссылка на переменную, и внутри метода переменную можно будет изменить. Но так как в .NET Framework для обеспечения безопасного программирования нельзя использовать переменные, которым не присвоены начальные значения, значения придется присваивать.

out - передача по ссылке без обязательной первоначальной инициализации. При этом внутри метода переменной обязательно должно быть присвоено значение.

### Задача 1. Написать функцию обмена значениями двух переменных:

|  |
| --- |
| static void Swap(ref int a,ref int b)  {  int t = a;  a = b;  b = t;  }  static void Main(string[] args)  {  int a=10;  int b = 20;  Console.WriteLine("a={0} b={1}", a, b);  Swap(ref a,ref b) ;// Пример вызова  Console.WriteLine("a={0} b={1}", a, b);  } |

### Задача 2. Организовать ввод с “защитой от дурака”.

Для ввода данных с проверкой можно использовать метод TryParse. TryParse передает результат работы через параметр метода. А сам возвращает информацию, правильно или не правильно произошел перевод.

|  |
| --- |
| static int Input(string msg)  {  int x;  string s;  bool flag; // Логическая переменная, выступающая в роли "флага".  // Истинно (флаг поднят), ложно (флаг опущен)  do  {  Console.WriteLine(msg);  s = Console.ReadLine();  // Если перевод произошел неправильно, то результатом будет false  flag = int.TryParse(s, out x);  }  while (!flag); // Пока false(!false=true), повторять цикл  return x;  } |

Модификатор out - не требует обязательной начальной инициализации переменной, но в методе обязательно должно быть присвоено параметру значение

# 

# Структуры

Кроме базовых элементарных типов данных и перечислений, в C# имеется и составной тип данных, который называется структурой. Структуры могут содержать в себе обычные переменные и методы.

Пример структуры в C#, представляющей комплексное число и несколько действий с ними:

|  |
| --- |
| struct Complex  {  public double im;  public double re;  // в C# в структурах могут храниться так же действия над данными  public Complex Plus(Complex x)  {  Complex y;  y.im = im + x.im;  y.re = re + x.re;  return y;  }  // Пример произведения двух комплексных чисел  Complex Multi(Complex x)  {  Complex y;  y.im = im \* x.im + re \* x.im;  y.re = re \* x.im - im \* x.re;  return y;  }  public string ToString()  {  return re + "+" + im + "i";  }  } |

Структуры относятся к типам *значениям*. В примере, при присвоении переменной b переменной a, в переменную b переносятся значения полей переменной а.

|  |
| --- |
| Complex a,b;  a.im=1;  a.re=2;  b=a; // В поля структуры b скопируется a |

# Структуры для работы со временем

В .NET Framework огромное количество уже готовых структур. Вот некоторые из них:

* DateTime - хранит в себе дату и время;
* TimeSpan - предназначен для хранения промежутков времени.

Особенно полезно знать, что при вычитании DateTime получается структура TimeSpan.

|  |
| --- |
| DateTime start=DateTime.Now; …. DateTime finish=DateTime.Now;  TimeSpan duration=finish-start; |

# От структур к объектам

Чтобы объяснить, что такое объект, нужно понять, что такое класс. А чтобы понять, что такое класс давайте проведем аналогию со структурой.

Когда мы описывали структуру, мы как бы описывали будущую переменную, но самой переменной мы пока не создавали. Когда же мы описываем переменную типа структуры, мы уже выделяем место в памяти для структуры,то есть появляется конкретный экземпляр структуры. Так же и с классом.

Класс - это будущий объект. В классе, так же как и в структуре, мы описываем будущий объект. Для создания же объекта нужно сначала объявить переменную - ссылку на объект, а потом попросить выделить место в памяти для объекта.

Описание класса:

|  |
| --- |
| class MyClass // Описали пустой класс  {  }  MyClass myObj=new MyClass(); // Создали объект класса MyClass |

Объекты относятся к ссылочным типам. Это означает, что их нужно создавать, используя слово new. Для объектов выделяется место в куче (heap), и переменная хранит ссылку на это место. При присвоении объекта другому объекту переносится адрес ссылки. То есть две переменные указывают на одну область памяти, или, другими словами, две переменные указывают на один и тот же объект..

|  |
| --- |
| Object a=new Object(); // Создали новый объект класса Object  Object b;  b=a; // В b хранится ссылка на объект a |

Почему же тогда нужны классы и структуры, если получается, что это почти одно и тоже. Дело в том, что структуры были придуманы еще до появления ООП, и их назначение было просто объединить в одном типе несколько данных. Структуры не поддерживают один из основных принципов ООП - наследование.

Структуру стоит использовать, когда она хранит в себе небольшой объем информации.

## 

## Примеры

### Класс для работы с комплексными числами. Вариант 1.

|  |
| --- |
| class Complex  {  // Все методы и поля публичные. Мы можем получить доступ к ним из другого класса.  public double im;  public double re;  public Complex Plus(Complex x2)  {  Complex x3 = new Complex();  x3.im = x2.im + this.im;  x3.re = x2.re + this.re;  return x3;  }  public string ToString()  {  return re + "+" + im + "i";  }  } |

Правда в этом случае мы нарушаем один из принципов ООП - инкапсуляция данных. Это означает, что данные объекта должны быть скрыты от прямого изменения. Но, если их скрыть, как же получить к ним доступ? Для этого существуют различные механизмы. Рассмотрим два из них: использование конструктора при создании объекта и механизм свойств.

### 

### 

### Класс для работы с комплексными числами. Вариант 2.

|  |
| --- |
| class Complex  {  // Поля приватные.  private double im;  // По умолчанию элементы приватные, поэтому private можно не писать.  double re;  // Констуктор без параметров.  public Complex()  {  im = 0;  re = 0;  }    // Конструктор, в котором задаем поля.  // Специально создадим параметр re, совпадающий с именем поля в классе.  public Complex(double \_im, double re)  {  // Здесь имена не совпадают, и компилятор легко понимает, что чем является.  im = \_im;  // Чтобы показать, что к полю нашего класса присваивается параметр,  // используется ключевое слово this  // Поле параметр  this.re = re;  }  public Complex Plus(Complex x2)  {  Complex x3 = new Complex();  x3.im = x2.im + im;  x3.re = x2.im + re;  return x3;  }  // Свойства - это механизм доступа к данным класса.  public double Im  {  get { return im; }  set {  // Для примера ограничимся только положительными числами.  if (value>=0) im = value;  }  }  // Специальный метод, который возвращает строковое представление данных.  public string ToString()  {  return re + "+" + im + "i";  }  }  class Program  {  static void Main(string[] args)  {  // Описали ссылку на объект.  Complex x1;  // Создали объект и сохранили ссылку на него в x1.  x1= new Complex(1,2);  // Описали объект и создали его.  Complex x2 = new Complex(2,4);  // С помощью свойства Im изменили внутреннее (приватное) поле im.  x2.Im = 3;  // Создали ссылку на объект.  Complex x3;  // Так как в методе Plus создается новый объект,  // то в x3 сохраняем ссылку на вновь созданный объект.  x3 = x1.Plus(x2);  Console.WriteLine(x3.ToString());    }  } |

## Статические поля и методы

Давайте разберемся, что означает слово static в начале метода Main.

Пример:

|  |
| --- |
| using System;  namespace Static\_or\_Non\_Static  {  class MyClass  {  public static int static\_a;  public int non\_static\_a;  }  class Program  {  static void Main(string[] args)  {  MyClass.static\_a = 10;  MyClass myobj = new MyClass();  myobj.non\_static\_a = 10;  }  }  } |

Статическое поле принадлежит всем объектам класса. Или, другими словами, статическое поле принадлежит классу. Для доступа к нестатическому полю требуется создание объекта класса. Метод Main и другие методы, которые мы создавали до этого, были статическими для того, чтобы можно было обращаться к методу без создания объекта.

То, что мы узнали об ООП, это лишь вершина айсберга, но этого достаточно, чтобы начать писать программы, используя принципы ООП. Для дальнейшего изучения ООП нам помогут массивы.

# Класс для генерации случайных чисел

Далее познакомимся с массивами. Так как массив предназначен для хранения нескольких элементов, то, для того, чтобы не заполнять массив вручную, полезно познакомиться с классом Random. Класс Random содержит в себе несколько методов для генерации случайных чисел, самый полезный из которых это Next.

Пример генерации последовательности из 10 случаныйх чисел в диапазоне от 0 до 10:

|  |
| --- |
| Random rnd=new Random(); for(int i=0;i<10;i++) Console.Write("{0,5}", rnd.Next(0,10)); |

# Исключения

Функции обработки исключений на языке C# помогают обрабатывать любые непредвиденные или исключительные ситуации, происходящие при выполнении программы.При обработке исключений используются ключевые слова try, catch и finally.

|  |
| --- |
| try  {  // Операторы в которых может произойти исключение  }  catch  {  // Операторы для обработки исключения  }  finally  {  // Блок, который выполняется в любом случае. Может отсутствовать  } |

Пример простого перехвата исключения:

|  |
| --- |
| using System;  class Program  {  static void Main(string[] args)  {  bool flag; // Использование логической переменной в качестве "флага"  do  {  try  {  flag = false;// Флаг опущен  int a = Convert.ToInt32(Console.ReadLine());  }  catch (FormatException ex)  {  Console.WriteLine("Неверный формат данных");  Console.WriteLine(ex.Message);  flag = true; // Ошибка - подняли флаг  }  catch (Exception ex)  {  Console.WriteLine("Не правильно ввели данные");  Console.WriteLine(ex.Message);  flag = true; // Ошибка - подняли флаг  }  finally  {  Console.WriteLine("finally");  }  }  while (flag); // Повторяем, пока флаг поднят  }  } |

# Практическая часть урока

### Задача 1. Найти максимальное число.

На вход программе подается последовательность чисел, заканчивающаяся нулем. Найти максимальное число.

|  |
| --- |
| static void Main()  {  int a = int.Parse(Console.ReadLine());  int max = a;  while (a!=0)  {  a = int.Parse(Console.ReadLine());  if (a > max) max = a;  }  Console.WriteLine(max);  } |

Для закрепления сделайте считывание данных из файла.

### Задача 2. Вычислить частное q и остаток r при делении а на d, не используя операций деления (/) и взятие остатка от деления (%).

Дано натуральное (целое неотрицательное) число а и целое положительное число d. Вычислить частное q и остаток r при делении а на d, не используя операций деления (/) и взятие остатка от деления (%).

|  |
| --- |
| class Program  {  static void Main()  {  int a = 10;  int d = 3;  // a/d  int r=a, q=0;  while (r>=d)  {  r = r - d;  q++;  }  Console.WriteLine("Частное {0}.\nОстаток {1}", q, r);  }  } |

### 

### 

### Задача 3. Написать программу табуляции произвольной функции в диапазоне от a до b.

Написать программу табуляции произвольной функции в диапазоне от a до b. Функция задается программно.

а) Решение без использования ООП

|  |
| --- |
| using System;  class Program  {  static double F(double x)  {  return 1/x;  }  static void Main()  {  double a = -5;  double b = 5;  double h = 0.5;  Console.WriteLine("{0,10}{1,10}", "x", "F(x)");  for (double x= a;x<= b;x=x+h)  {  Console.WriteLine("{0,10}{1,10:f3}", x,F(x));  }  }  } |

Попробуйте переделать программу, используя циклы while и do while. Реализуйте вывод в файл.

### б) Решение с использованием ООП

|  |
| --- |
| using System;  class Table  {  double a = -5;  double b = 5;  double h = 0.5;  public Table()  {  }  public Table(double a, double b,double h)  {  this.a = a;  this.b = b;  this.h = h;  }  double F(double x)  {  return 1 / x;  }  public void Show(double a, double b, double h)  {  Console.WriteLine("{0,10}{1,10}", "x", "F(x)");  for (double x = a; x <= b; x = x + h)  {  Console.WriteLine("{0,10}{1,10:f3}", x, F(x));  }  }  public void Show()  {  Console.WriteLine("{0,10}{1,10}", "x", "F(x)");  for (double x = a; x <= b; x = x + h)  {  Console.WriteLine("{0,10}{1,10:f3}", x, F(x));  }  }  }  class Program  {  static void Main()  {  Table table1 = new Table();  table1.Show();  Console.ReadKey();  Table table2 = new Table(1, 2, 0.5);  table2.Show();  Console.ReadKey();  }  } |

### 

### Задача 4. Игра “Угадай число”.

**Игра “Угадай число”. Метод половинного деления.**

Написать игру “Угадай число”. Компьютер загадывает число в диапазоне от 1 до 100, а человек за ограниченное число попыток должен угадать число. Количество попыток высчитывается по формуле i=log2N+1

|  |
| --- |
| using System;  namespace GuessNumber  {  class Program  {  static void Main(string[] args)  {  int min = 1;  int max = 100;  int maxCount = (int)Math.Log(max - min + 1, 2)+1;  int count = 0;  Random rnd = new Random();  int guessNumber = rnd.Next(min, max);  Console.WriteLine("Компьютер загадал число от {0} до {1}. Попробуйте угадать его за {2} попыток", min, max, maxCount);  int n;  do  {  count++;  Console.Write("{0} попытка. Введите число:", count);  n = int.Parse(Console.ReadLine());  if (n > guessNumber) Console.WriteLine("Перелет!");  if (n < guessNumber) Console.WriteLine("Недолет!");  }  while (count < maxCount && n!=guessNumber);  if (n == guessNumber) Console.WriteLine("Поздравляю! Вы угадали число за {0} попыток", count);  else Console.WriteLine("Неудача. Попробуйте еще раз");  }  }  } |

# Структура и класс точка

|  |
| --- |
| using System;  using System.Collections.Generic;  using System.Linq;  using System.Text;  using System.Threading.Tasks;  namespace Points  {  class Program  {  struct Point  {  public double x,y;  public Point(double \_x, double \_y)  {  x = \_x;  y = \_y;  }  public double Distance(Point Z)  {  return Math.Sqrt(Math.Pow(x - Z.x, 2) + Math.Pow(y - Z.y, 2));  }  }  static void Main(string[] args)  {  Point C;  Point A=new Point(0,0);  Point B = new Point(2, 2);  Console.WriteLine(A.Distance(B));  }  }  } |

# Класс Point

|  |
| --- |
| using System;  using System.Collections.Generic;  using System.Linq;  using System.Text;  using System.Threading.Tasks;  namespace Points  {  class Program  {  class Point  {  double x, y;  public Point()  {  x = y = 0;  }  public Point(double \_x, double \_y)  {  x = \_x;  y = \_y;  }  public void SetX(double value)  {  x = value;  }  public double GetX()  {  return x;  }  public double X  {  get { return x; }  set {  if (value > 0) x = value; else x = -value;  }  }  public double Distance(Point Z)  {  return Math.Sqrt(Math.Pow(x - Z.x, 2) + Math.Pow(y - Z.y, 2));  }  public override string ToString()  {  return x + "," + y;  }  }  static void Main(string[] args)  {    Point C=new Point();  //C.SetX(10);  //Console.WriteLine(C.GetX());  Console.WriteLine(C.X);  C.X = 10;  Console.WriteLine(C);  Point A = new Point();  Point B = new Point(2, 2);  //Console.WriteLine(A.Distance(B));  Console.ReadKey();  }  }  } |

# 

# Домашнее задание

1. а) Дописать структуру Complex, добавив метод вычитания комплексных чисел. Продемонстрировать работу структуры;  
   б) Дописать класс Complex, добавив методы вычитания и произведения чисел. Проверить работу класса;
2. а) С клавиатуры вводятся числа, пока не будет введен 0 (каждое число в новой строке). Требуется подсчитать сумму всех нечетных положительных чисел. Сами числа и сумму вывести на экран; Используя tryParse;  
   б) Добавить обработку исключительных ситуаций на то, что могут быть введены некорректные данные. При возникновении ошибки вывести сообщение.  
   Напишите соответствующую функцию
3. \*Описать класс дробей - рациональных чисел, являющихся отношением двух целых чисел. Предусмотреть методы сложения, вычитания, умножения и деления дробей. Написать программу, демонстрирующую все разработанные элементы класса. Достаточно решить 2 задачи. Все программы сделать в одном решении.  
   \*\* Добавить упрощение дробей.

# Дополнительные материалы

1. Т.А. Павловская. Глава “Классы: основные понятия”.
2. Эндрю Троелсен , “Язык программирования C# 5.0 и платформа .NET 4.5”. Глава 4. Типы структур.
3. **Эндрю Троелсен , “Язык программирования C# 5.0 и платформа .NET 4.5”. Типы значений и ссылочные типы**

# Используемая литература

Для подготовки данного методического пособия были использованы следующие ресурсы:

1. Т.А. Павловская. “Программирование на языке высокого уровня”, 2009 г.
2. “Язык программирования C# 5.0 и платформа .NET 4.5”. Эндрю Троелсен, Питер 2013 г.
3. Г.Шилдт. “C# 4.0. Полное руководство”.
4. [MSDN](https://msdn.microsoft.com/ru-ru/default.aspx).