Символы. Строки. ЕГЭ и регулярные выражения.

Учимся работать со строками. “Заканчиваем школу” - решаем задачи ЕГЭ по информатике. Знакомимся с регулярными выражениями.

[Символы и строки](#_3mybvbb82k03)

[Символы char](#_jmxu56n2gvcc)

[Неизменяемые строки](#_t7nc4qiotrep)

[Compare и CompareTo](#_3p691ry6pxs7)

[StringBuilder, StringReader и StringWriter](#_7o57ai13yquf)

[Регулярные выражения](#_4cb4uxvh0nkh)

[Метасимволы в регулярных выражениях](#_e3zzpkw8ts64)

[Использование регулярных выражений в C#](#_1ol5dsm7vrew)

[Практическая часть урока](#_q832vabmctme)

[Задача 1. Вывести все слова сообщения, которые начинаются и заканчиваются на одну и ту же букву.](#_xvztt67quuao)

[Задача 2. Задача ЕГЭ. Частота символов.](#_sg6ycnaybn11)

[Задача 3. Задача ЕГЭ. Логины.](#_nmuxrp9wp3a7)

[Задача 4. Задача ЕГЭ. Олимпиады](#_qxppzfy0h74d)

[Задача 5. Задача ЕГЭ. Температура за 2008.](#_avlekl5iz4v)

[Задача 6. Заявление на отпуск.](#_a5la07rv6n9o)

[Домашнее задание](#_3tfrjxxltv85)

[Дополнительные материалы](#_q7971z70gyms)

[Используемая литература](#_yld03dg5e982)

# Символы и строки

Обработка текстовой информации является одной из самых распространенных задач современного программирования. С# предоставляет для ее решения широкий набор средств: символы char, неизменяемые строки string, изменяемые строки StringBuider и регулярные выражения Regex. В данном разделе мы рассмотрим работу с символами, неизменяемыми и изменяемыми строками.

## Символы char

Символьный тип char предназначен для хранения символа в кодировке Unicode. Символьный тип относится к встроенным типам данных С# и соответствует стандартному классу Сhar библиотеки .Net из пространства имен System. В этом классе определены статические методы, позволяющие задавать вид и категорию символа, а также преобразовывать символ в верхний или нижний регистр, в число.

Рассмотрим основные методы:

|  |  |
| --- | --- |
| **Метод** | **Описание** |
| GetNumericValue | Возвращает числовое значение символа, если он является цифрой, и -1 в противном случае. |
| GetUnicodeCategory | Возвращает категорию Unicode-символа.  В Unicode символы разделены на категории, например, цифры (DecimalDigitNumber), римские цифры (LetterNumber), разделители строк (LineSeparator), буквы в нижнем регистре (LowercaseLetter) и т.д. |
| IsControl | Возвращает true, если символ является управляющим. |
| IsDigit | Возвращает true, если символ является десятичной цифрой. |
| IsLetter | Возвращает true, если символ является буквой. |
| IsLetterOrDigit | Возвращает true, если символ является буквой или десятичной цифрой. |
| IsLower | Возвращает true, если символ задан в нижнем регистре. |
| IsNumber | Возвращает true, если символ является числом (десятичным или шестнадцатеричным). |
| IsPunctuation | Возвращает true, если символ является знаком препинания. |
| IsSeparator | Возвращает true, если символ является разделителем. |
| IsUpper | Возвращает true, если символ задан в нижнем регистре. |
| IsWhiteSpace | Возвращает true, если символ является пробельным (пробел, перевод строки, возврат каретки). |
| Parse | Преобразует строку в символ (строка должна состоять из одного символа). |
| ToLower | Преобразует символ в нижний регистр |
| ToUpper | Преобразует символ в верхний регистр |

Пример:

|  |
| --- |
| using System;  class Program  {  static void Main()  {  try  {  char b = 'B', c = '\x64', d = '\uffff';  Console.WriteLine("{0}, {1}, {2}", b, c, d);  Console.WriteLine("{0}, {1}, {2}", char.ToLower(b), char.ToUpper(c), char.GetNumericValue(d));  char a;  do // цикл выполняется до тех пор, пока не ввели символ e  {  Console.WriteLine("Введите символ: ");  a = char.Parse(Console.ReadLine());  Console.WriteLine("Введен символ {0}, его код {1}, его категория {2}", a, (int)a, char.GetUnicodeCategory(a));  if (char.IsLetter(a)) Console.WriteLine("Буква");  if (char.IsUpper(a)) Console.WriteLine("Верхний регистр");  if (char.IsLower(a)) Console.WriteLine("Нижний регистр");  if (char.IsControl(a)) Console.WriteLine("Управляющий символ");  if (char.IsNumber(a)) Console.WriteLine("Число");  if (char.IsPunctuation(a)) Console.WriteLine("Разделитель");  } while (a != 'e');  }  catch  {  Console.WriteLine("Возникло исключение");  }  }  } |

Используя символьный тип, можно организовать массив символов и работать с ним на основе базового класса Array:

|  |
| --- |
| using System;  class Program  {  static void PrintArray(string line, char[] a)  {  Console.WriteLine(line);  foreach(char x in a) Console.Write(x);  Console.WriteLine('\n');  }  static void Main()  {  char[] a ={ 'm', 'a', 'Х', 'i', 'M', 'u', 'S' , '!', '!', '!' };  char [] b="кол около колокола".ToCharArray(); // преобразование строки в массив символов  PrintArray("Исходный массив а:", a);  for (int x=0;x<a.Length; x++)  if (char.IsLower(a[x])) a[x]=char.ToUpper(a[x]);  PrintArray("Измененный массив а:", a);  PrintArray("Исходный массив b:", b);  Array.Reverse(b);  PrintArray("Измененный массив b:", b);  }  } |

# 

# Неизменяемые строки

Тип string, предназначенный для работы со строками символов в кодировке Unicode, является встроенным типом С#. Ему соответствует базовый тип класса System.String библиотеки .Net. Каждый объект string - это неизменяемая последовательность символов Unicode, т.е. методы, предназначенные для изменения строк, возвращают измененные копии, исходные же строки остаются неизменными.

Создать строку можно несколькими способами:

|  |
| --- |
| 1) string s;  // инициализация отложена  2) string s="Колпак на колпаке, под колпаком колпак";  // инициализация строковым литералом  3) string s = @"http://  geekbrains.ru";  // символ @ сообщает конструктору string, что строку  // нужно воспринимать буквально, даже если она занимает несколько строк  4) string s=new string (' ', 20);  // конструктор создает строку из 20 пробелов  5) int x = 12344556;  // инициализировали целочисленную переменную  string s = x.ToString();  // преобразовали ее к типу string  6) char [] a={'a', 'b', 'c', 'd', 'e'};  // создали массив символов  string v=new string (a);  // создание строки из массива символов  7) char [] a={'a', 'b', 'c', 'd', 'e'};  // создание строки из части массива символов, при этом: 0  string v=new string (a, 0, 2);  // показывает с какого символа, 2 – сколько символов использовать для инициализации |

Класс string обладает богатым набором методов для сравнения строк, поиска в строке и других действий со строками. Рассмотрим эти методы.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Название** | **Вид** | **Описание** |
| Compare | Статический метод | Сравнение двух строк в лексикографическом (алфавитном) порядке. Разные реализации метода позволяют сравнивать строки с учетом или без учета регистра. |
| CompareTo | Нестатический метод | Сравнение текущего экземпляра строки с другой строкой. |
| Concat | Статический метод | Слияние произвольного числа строк. |
| Copy | Статический метод | Создание копии строки |
| Empty | Статическое поле | Открытое статическое поле, представляющее пустую строку |
| Format | Статический метод | Форматирование строки в соответствии с заданным форматом |
| IndexOf,  IndexOfAny, LastIndexOf,  LastIndexOfAny | Нестатический метод | Определение индексов первого и последнего вхождения заданной подстроки или любого символа из заданного набора в данную строку. |
| Insert | Нестатический метод | Вставка подстроки в заданную позицию |
| Join | Статический метод | Слияние массива строк в единую строку. Между элементами массива вставляются разделители. |
| Length | Свойство | Возвращает длину строки |
| PadLeft,  PadRigth | Нестатические методы | Выравнивают строки по левому или правому краю путем вставки нужного числа пробелов в начале или в конце строки. |
| Remove | Нестатический метод | Удаление подстроки из заданной позиции |
| Replace | Нестатический метод | Замена всех вхождений заданной подстроки или символа новыми подстрокой или символом. |
| Split | Нестатический метод | Разделяет строку на элементы, используя разные разделители. Результаты помещаются в массив строк. |
| StartWith, EndWith | Нестатический метод | Возвращают true или false в зависимости от того, начинается или заканчивается строка заданной подстрокой. |
| Substring | Нестатический метод | Выделение подстроки, начиная с заданной позиции |
| ToCharArray | Нестатический метод | Преобразует строку в массив символов |
| ToLower,  ToUpper | Нестатический метод | Преобразование строки к нижнему или верхнему регистру |
| Trim, TrimStart, TrimEnd | Нестатический метод | Удаление пробелов в начале и конце строки или только с одного ее конца. |

Напоминаем, что вызов статических методов происходит через обращение к имени класса, например, String.Concat(str1, str2), в остальных случаях - через обращение к экземплярам класса, например, str.ToLower(). На примере рассмотрим использование данных свойств и методов.

|  |
| --- |
| using System;  class Program  {  static void Main()  {  string str1 ="Первая строка";  string str2 = string.Copy(str1);  string str3 = "Вторая строка";  string str4 = "ВТОРАЯ строка";  string strUp, strLow;  int result, idx;  Console.WriteLine("str1: " + str1);  Console.WriteLine("Длина строки str1: " +str1.Length);  // создаем прописную и строчную версии строки str1.  strLow = str1.ToLower();  strUp = str1.ToUpper();  Console.WriteLine("Строчная версия строки str1: " +strLow);  Console.WriteLine("Прописная версия строки str1: " +strUp);  Console.WriteLine();  // сравниваем строки  result = str1.CompareTo(str3);  if (result == 0) Console.WriteLine("str1 и str3 равны.");  else if (result < 0) Console.WriteLine("str1 меньше, чем str3");  else Console.WriteLine("str1 больше, чем str3");  Console.WriteLine();  // сравниваем строки без учета регистра  result = String.Compare(str3,str4,true);  if (result == 0) Console.WriteLine("str3 и str4 равны без учета регистра.");  else Console.WriteLine("str3 и str4 не равны без учета регистра.");  Console.WriteLine();  // сравниваем части строк  result = String.Compare(str1, 4, str2, 4, 2);  if (result == 0) Console.WriteLine("часть str1 и str2 равны");  else Console.WriteLine("часть str1 и str2 не равны");  Console.WriteLine();  // поиск строк  idx = str2.IndexOf("строка");  Console.WriteLine("Индекс первого вхождения подстроки сторка: " + idx);  idx = str2.LastIndexOf("о");  Console.WriteLine("Индекс последнего вхождения символа о: " + idx);  // конкатенация  string str=String.Concat(str1, str2, str3, str4);  Console.WriteLine(str);  // удаление подстроки  str=str.Remove(0,str1.Length);  Console.WriteLine(str);  // замена подстроки "строка" на пустую подстроку  str=str.Replace("строка","");  Console.WriteLine(str);  }  } |

Очень важными методами обработки строк, являются методы разделения строки на элементы Split и слияние массива строк в единую строку Join.

|  |
| --- |
| using System;  class Program  {  static void Main()  {  string poems = "белеет парус одинокий в тумане моря голубом";  char[] div = { ' '}; // создаем массив разделителей  // разбиваем строку на части,  string[] parts = poems.Split(div);  Console.WriteLine("Результат разбиения строки на части: ");  for (int i = 0; i < parts.Length; i++)  Console.WriteLine(parts[i]);  // собираем эти части в одну строку, в качестве разделителя используем символ |  string str = String.Join("|", parts);  Console.WriteLine("Результат сборки: ");  Console.WriteLine(str);  }  } |

### Compare и CompareTo

Особенно стоит отметить как сравниваются строки. Так как в C# нельзя сравнивать строки с помощью операций отношений(<,>) для их сравнения нужно использовать методы Compare или CompareTo

|  |
| --- |
| using System;  class Program  {  static void Main(string[] args)  {  string s1="Hello!";  string s2="Hello!";  // сравнение с использованием статического метода  Console.WriteLine(String.Compare(s1,s2));  // сравнение с использованием не статического метода  Console.WriteLine(s1.CompareTo(s2));  }  } |

# StringBuilder, StringReader и StringWriter

Чтобы создать строку, которую можно изменять, в С# предусмотрен класс StringBuilder, определенный в пространстве имен System.Text. Объекты этого класса всегда объявляются с явным вызовом конструктора класса (через операцию new) . Примеры создания изменяемых строк:

|  |
| --- |
| using System.Text;  class Program  {  static void Main(string[] args)  {  // создание пустой строки, размер по умолчанию 16 символов  StringBuilder a =new StringBuilder();  // инициализация строки и выделение необходимой памяти  StringBuilder b = new StringBuilder("abcd");  // создание пустой строки и выделение памяти под 100 символов  StringBuilder с = new StringBuilder(100);  // инициализация строки и выделение памяти под 100 символов  StringBuilder d = new StringBuilder("abcd", 100);  // инициализация подстрокой "bcd", и выделение памяти под 100 символов  StringBuilder e = new StringBuilder("abcd", 1, 3,100);  }  } |

Основные элементы класса приведены в таблице:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Название** | **Вид** | **Описание** |
| Append | Нестатический метод | Добавление данных в конец строки. Разные варианты метода позволяют добавлять в строку величины любых встроенных типов, массивы символов, строки и подстроки string. |
| AppendFormat | Нестатический метод | Добавление форматированной строки в конец строки |
| Capacity | Свойство | Получение и установка максимального количества символов, которые могут храниться в памяти, выделенной для данного экземпляра StringBuilder. Если устанавливаемое значение меньше текущей длины строки или больше максимального, то генерируется исключение ArgumentOutOfRangeException |
| Insert | Нестатический метод | Вставка подстроки в заданную позицию |
| Length | Изменяемое свойство | Возвращает длину строки. Присвоение ему значения 0 сбрасывает содержимое и очищает строку |
| MaxCapacity | Неизменяемое свойство | Возвращает наибольшее количество символов, которое может быть размещено в строке |
| Remove | Нестатический метод | Удаление подстроки из заданной позиции |
| Replace | Нестатический метод | Замена всех вхождений заданной подстроки или символа новой подстрокой или символом |
| ToString | Нестатический метод | Преобразование в строку типа string |
| [] | Индексатор | Возвращает из массива или устанавливает в массиве символ с заданным индексом. |
| Equals | Нестатический метод | Возвращает true, только если объекты имеют одну и ту же длину, и состоят из одних и тех же символов |
| CopyTo | Нестатический метод | Копирует подмножество символов строки в массив char |

Как видим, методы класса StringBuilder менее развиты, чем методы класса String, но они позволяют более эффективно использовать память за счет работы с изменяемыми строками. Рассмотрим примеры использования данных методов.

|  |
| --- |
| using System;  using System.Text;  class Program  {  static void Main()  {  try  {  StringBuilder str=new StringBuilder("Площадь");  PrintString(str);  str.Append(" треугольника равна");  PrintString(str);  str.AppendFormat(" {0:f2} см ", 123.456);  PrintString(str);  str.Insert(8, "данного ");  PrintString(str);  str.Remove(7, 21);  PrintString(str);  str.Replace("а", "о");  PrintString(str);  Console.WriteLine("Введите первую строку для сравнения:");  StringBuilder str1=new StringBuilder(Console.ReadLine());  Console.WriteLine("Введите вторую строку для сравнения:");  StringBuilder str2=new StringBuilder(Console.ReadLine());  Console.WriteLine("Строки равны: " + str1.Equals(str2));  }  catch  {  Console.WriteLine("Возникло исключение");  }  }  static void PrintString(StringBuilder a)  {  Console.WriteLine("Строка: "+a);  Console.WriteLine("Текущая длина строки " +a.Length);  Console.WriteLine("Объем буфера "+a.Capacity);  Console.WriteLine("Максимальный объем буфера "+a.MaxCapacity);  Console.WriteLine();  }  } |

С изменяемой строкой можно работать не только как с объектом, но как с массивом символов:

|  |
| --- |
| using System;  using System.Text;  class Program  {  static void Main()  {  StringBuilder a = new StringBuilder("2\*3=3\*2");  Console.WriteLine(a);  int k=0;  for (int i = 0; i < a.Length; ++i )  if (char.IsDigit(a[i]))  k+=int.Parse(a[i].ToString());  Console.WriteLine(k);  }  } |

На практике часто комбинируют работу с изменяемыми и неизменяемыми строками. Однако, если необходимо изменять строку, то в этом случае используют StringBuilder.

Сравним производительность работы StringBuilder с неизменяемыми строками:

|  |
| --- |
| using System;  class StringAppend  {  const int iIterations = 10000;  public static void Main()  {  DateTime dt = DateTime.Now;  string str = String.Empty;  for(int i=0;i<iIterations; i++)  str += "abcdefghijklmnopqrstuvwxyz\r\n";  Console.WriteLine(DateTime.Now-dt);  }  } |

Те же операции с StringBuilder

|  |
| --- |
| using System;  using System.Text;  class StringBuilderAppend  {  const int iIterations = 10000;  public static void Main()  {  DateTime dt = DateTime.Now;  StringBuilder sb = new StringBuilder();  for(int i=0;i<iIterations; i++)  sb.Append("abcdefghijklmnopqrstuvwxyz\r\n");  string str = sb.ToString();  Console.WriteLine(DateTime.Now - dt);  }  } |

# Регулярные выражения

Стандартный класс string позволяет выполнять над строками различные операции, в том числе поиск, замену, вставку и удаление подстрок. Тем не менее, есть классы задач по обработке символьной информации, где стандартных возможностей явно не хватает. Чтобы облегчить решение подобных задач, в .Net Framework встроен более мощный аппарат работы со строками, основанный на регулярных выражениях.

Регулярные выражения предназначены для обработки текстовой информации и обеспечивают:

* Осуществление эффективного поиска в тексте по заданному шаблону;
* Редактирование текста;
* Заменну в строке всех одинаковых слов другим словом, или удаление таких слов;
* Выделение из строки необходимой части. Например, из любой ссылки (https://geekbrains.ru/streams) выделить только доменную часть (geekbrains.ru);
* Проверку, соответствия строки заданному шаблону. Например, проверить, правильно ли введен email, телефон т.д.;
* Извлечение из строки всех входящих подстрок, соответствующих шаблону регулярного выражения. Например, получить все даты из строки;
* Формирование итоговых отчетов по результатам работы с текстом.

Для того, чтобы работать с регулярными выражениями, необходимо подключить в начале программы пространство имен using System.Text.RegularExpressions; В C# работу с регулярными выражениями предоставляет класс Regex. Создание регулярного выражения имеет следующий вид:

|  |
| --- |
| Regex myReg = new Regex([шаблон]); |

Здесь [шаблон] – это строка содержащая символы и спецсимволы.

У Regex также есть и второй конструктор, который принимает дополнительный параметр – опции поиска.

Простой пример программы с использованием регулярных выражений:

|  |
| --- |
| using System;  using System.Text.RegularExpressions;  class Program  {  static void Main()  {   string data1 = "Петр, Андрей, Николай";  string data2 = "Петр, Андрей, Александр";  Regex regex = new Regex("Николай"); // Создание регулярного выражения  Console.WriteLine(regex.IsMatch(data1)); // True  Console.WriteLine(regex.IsMatch(data2)); // False  Console.ReadKey();  }  } |

Здесь в качестве шаблона выступает однозначная строка "Николай". Далее был использован метод IsMatch, который проверяет, содержит ли заданная строка (data1, data2) подстроку соответствующую шаблону.

Для знакомства регулярными выражениями можно воспользоваться сайтом <http://www.regexpal.com/>

На странице имеются два текстовых поля: верхнее и нижнее. Верхнее предназначено для ввода регулярных выражений, нижнее - для целевого текста. Целевой текст - это набор строк, к которым вы хотите применить регулярное выражение.

## 

## 

## Метасимволы в регулярных выражениях

Рассмотрим наиболее употребительные метасимволы:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Символ** | **Значение** | **Пример** | **Соответствует** |
| Классы символов | | | |
| [...] | Любой из символов, указанных в скобках | [a-z] | В исходной строке может быть любой символ английского алфавита в нижнем регистре. |
| [^...] | Любой из символов, не указанных в скобках | [^0-9] | В исходной строке может быть любой символ кроме цифр. |
| . | Любой символ, кроме перевода строки или другого разделителя Unicode-строки |  |  |
| \w | Любой текстовый символ, не являющийся пробелом, символом табуляции и т.п. |  |  |
| \W | Любой символ, не являющийся текстовым символом |  |  |
| \s | Любой пробельный символ из набора Unicode |  |  |
| \S | Любой непробельный символ из набора Unicode. Обратите внимание, что символы \w и \S - это не одно и то же |  |  |
| \d | Любые ASCII-цифры. Эквивалентно [0-9] |  |  |
| \D | Любой символ, отличный от ASCII-цифр. Эквивалентно [^0-9] |  |  |
| **Символы повторения** | | | |
| {n,m} | Соответствует предшествующему шаблону, повторенному не менее n и не более m раз | s{2,4} | "Press", "ssl", "progressss" |
| {n,} | Соответствует предшествующему шаблону, повторенному n или более раз | s{1,} | "ssl" |
| {n} | Соответствует в точности n экземплярам предшествующего шаблона | s{2} | "Press", "ssl", но не "progressss" |
| ? | Соответствует нулю или одному экземпляру предшествующего шаблона; предшествующий шаблон является необязательным | Эквивалентно {0,1} |  |
| + | Соответствует одному или более экземплярам предшествующего шаблона | Эквивалентно {1,} |  |
| \* | Соответствует нулю или более экземплярам предшествующего шаблона | Эквивалентно {0,} |  |
| **Символы регулярных выражений выбора** | | | |
| | | Соответствует либо подвыражению слева, либо подвыражению справа (аналог логической операции ИЛИ). |  |  |
| (...) | Группировка. Группирует элементы в единое целое, которое может использоваться с символами \*, +, ?, | и т.п. Также запоминает символы, соответствующие этой группе для использования в последующих ссылках. |  |  |
| (?:...) | Только группировка. Группирует элементы в единое целое, но не запоминает символы, соответствующие этой группе. |  |  |
| **Якорные символы регулярных выражений** | | | |
| ^ | Соответствует началу строкового выражения или началу строки при многострочном поиске. | ^Hello | "Hello, world", но не "Ok, Hello world" т.к. в этой строке слово "Hello" находится не в начале. |
| $ | Соответствует концу строкового выражения или концу строки при многострочном поиске. | Hello$ | "World, Hello" |
| \b | Соответствует границе слова, т.е. соответствует позиции между символом \w и символом \W или между символом \w и началом или концом строки. | \b(my)\b | В строке "Hello my world" выберет слово "my" |
| \B | Соответствует позиции, не являющейся границей слов. | \B(ld)\b | Соответствие найдется в слове "World", но не в слове "ld" |

## 

## Использование регулярных выражений в C#

Безуcловно, задачу поиска и замены подстроки в строке можно решить на C# с использованием различных методов System.String и System.Text.StringBuilder. Однако, в некоторых случаях это потребует написания большого объема кода C#. Если вы используете регулярные выражения, то весь этот код сокращается буквально до нескольких строк. По сути, вы создаете экземпляр объекта RegEx, передаете ему строку для обработки, а также само регулярное выражение (строку, включающую инструкции на языке регулярных выражений) — и все готово.

В следующей таблице показана часть информации о перечислении RegexOptions, экземпляр которого можно передать конструктору класса RegEx:

|  |  |
| --- | --- |
| **Член** | **Описание** |
| CultureInvariant | Предписывает игнорировать национальные установки строки. |
| ExplicitCapture | Модифицирует способ поиска соответствия, обеспечивая только буквальное соответствие. |
| IgnoreCase | Игнорирует регистр символов во входной строке. |
| IgnorePatternWhitespace | Удаляет из строки не защищенные управляющими символами пробелы и разрешает комментарии, начинающиеся со знака фунта или хеша. |
| Multiline | Изменяет значение символов ^ и $ так, что они применяются к началу и концу каждой строки, а не только к началу и концу всего входного текста. |
| RightToLeft | Предписывает читать входную строку справа налево вместо направления по умолчанию — слева направо (удобно для некоторых азиатских и других языков, которые читаются в таком направлении). |
| Singleline | Специфицирует однострочный режим, в котором точка (.) символизирует соответствие любому символу. |

Регулярное выражение записывается в виде строкового литерала, причем перед строкой необходимо ставить символ @, который говорит о том, что строку нужно будет рассматривать и в том случае, если она будет занимать несколько строчек на экране. Однако символ @ можно не ставить, если в качестве шаблона используется шаблон без метасимволов.

Замечание**.** Если нужно найти какой-то символ, который является метасимволом, например, точку, можно это сделать защитив ее обратным слэшем. Т.е. просто точка означает любой одиночный символ, а \. означает просто точку.

Примеры регулярных выражений:

|  |  |
| --- | --- |
| слово rus | @"rus" или "rus" |
| номер телефона в формате xxx-xx-xx | @"\d\d\d-\d\d-\d\d" или @"\d{3}(-\d\d){2}" |
| номер автомобиля | @"[A-Z]\d{3}[A-Z]{2}\d{2,3}RUS" |

Наконец, можно не просто извлекать совпадения в исходной строке, но и заменять их на собственные значения. Для этого используется метод Regex.Replace().

Проверка, что введенный email адрес правильный:

|  |
| --- |
| using System;  using System.Text.RegularExpressions;  class Program  {  static void Main(string[] args)  {  Regex myReg = new Regex(@"[A-Za-z]+[\.A-Za-z0-9\_-]\*[A-Za-z0-9]+@[A-Za-z]+\.[A-Za-z]+");  Console.WriteLine(myReg.IsMatch("email@email.com"));// True  Console.WriteLine(myReg.IsMatch("email@email")); // False  Console.WriteLine(myReg.IsMatch("@email.com")); // False  Console.ReadKey();  }  } |

# Практическая часть урока

### Задача 1. Вывести все слова сообщения, которые начинаются и заканчиваются на одну и ту же букву.

Дана строка, в которой содержится осмысленное текстовое сообщение. Слова сообщения разделяются пробелами и знаками препинания. Вывести все слова сообщения, которые начинаются и заканчиваются на одну и ту же букву.

|  |
| --- |
| using System;  using System.Text;  class Program  {  static void Main()  {  Console.WriteLine("Введите строку: ");  StringBuilder a = new StringBuilder(Console.ReadLine());  Console.WriteLine("Исходная строка: "+a);  for (int i=0; i<a.Length;)  if (char.IsPunctuation(a[i])) a.Remove(i,1);  else ++i;  string str=a.ToString();  string[] s=str.Split(' ');  Console.WriteLine("Искомые слова: ");  for (int i=0; i<s.Length; ++i)  if (s[i][0]==s[i][s[i].Length-1]) Console.WriteLine(s[i]);  }  } |

### Задача 2. Задача ЕГЭ. Частота символов.

На вход программы подаются произвольные алфавитно-цифровые символы. Ввод этих символов заканчивается точкой.

Требуется написать программу, которая будет печатать последовательность строчных английских букв ('a' 'b'... 'z') из входной последовательности и частот их повторения.

Печать должна происходить в алфавитном порядке. Например, пусть на вход подаются следующие символы:

fhb5kbfыshfm.

В этом случае программа должна вывести:

b2  
f3  
h2  
k1  
m1  
s1

Здесь необходимо использовать частотный массив

|  |
| --- |
| using System;  class Program  {  static void Main(string[] args)  {  int[] count = new int[26];  int i,k, cA;  char c;  cA = (int)('a'); // Сохраним код буквы 'a'  // В C# при создании массива он автоматически заполняется нулями. Здесь это сделано, чтобы лишний раз подчеркнуть, что частотный массив, должен быть полностью заполнен 0  for (i = 0; i < 26; i++) count[i] = 0;  Console.Write("Введите строку:");  string s = Console.ReadLine();  s = s + '.'; // По условию задачи, строка ДОЛЖНА заканчиваться точкой и добавлять ее нет необходимости. Но мы добавим точку, чтобы можно было самим ее не вводить  i = 0;  do  {  c = s[i]; // Сохраним текущий символ  k = (int)c; // Получим код символа  // Если символ - маленькая буква  if (c >= 'a' && c <= 'z')  count[k - cA]++;  // Увеличим частоту вхождения этой буквы в частотном массиве  i++;  }  while (c != '.'); // Повторяем цикл, пока не встретим '.'  // Выводим частотный массив на экран  // В массиве под номером 0-сколько раз встретилась 'a'  // Под номером 1 - сколько раз встретилась 'b' и т.д.  for (i = 0; i < 26; i++)  if (count[i] > 0)  // Если символ встретился хотя бы один раз  Console.WriteLine("{0}{1}",(char)(cA + i), count[i]);  // Выводим символ и частоту  }  } |

### Задача 3. Задача ЕГЭ. Логины.

На вход программы подаются фамилии и имена учеников. Известно, что общее количество учеников не превосходит 100.

В первой строке вводится количество учеников, принимавших участие в соревнованиях, N. Далее следуют N строк, имеющих следующий формат:

**{Фамилия} {Имя}**

Здесь {Фамилия} – строка, состоящая не более чем из 20 символов;

{Имя} – строка, состоящая не более чем из 15 символов. При этом {Фамилия} и {Имя} разделены одним пробелом. Примеры входных строк:

Иванова Мария

Петров Сергей

Требуется написать программу, которая формирует и печатает уникальный логин для каждого ученика по следующему правилу: если фамилия встречается первый раз, то логин – это данная фамилия, если фамилия встречается второй раз, то логин – это фамилия, в конец которой приписывается число 2 и т.д. Например, для входной последовательности

Иванова Мария  
Петров Сергей   
Бойцова Екатерина  
Петров Иван  
Иванова Наташа

будут сформированы следующие логины:

Иванова  
Петров  
Бойцова  
Петров2  
Иванова2

|  |
| --- |
| using System;  using System.IO;  struct Info  {  public string name;  public int count;  }  class Program  {  static void Main()  {  Info[] info = new Info[100];  StreamReader sr = new StreamReader("..\\..\\data.txt");  int N = int.Parse(sr.ReadLine());  for (int i=0;i< N;i++)  {  string s = sr.ReadLine();  string[] ss = s.Split(' ');  int c = 1;  for (int j=0;j< i;j++)  if (ss[0]==info[j].name) c++;  info[i].name = ss[0];  info[i].count = c;  }  sr.Close();  for (int i = 0; i < N; i++)  {  Console.Write(info[i].name);  if (info[i].count > 1) Console.Write(info[i].count);  Console.WriteLine();  }  }  } |

### Задача 4. Задача ЕГЭ. Олимпиады

На вход программе подаются сведения о номерах школ учащихся, участвовавших в олимпиаде. В первой строке сообщается количество учащихся N, каждая из следующих N строк имеет формат:

**<Фамилия> <Инициалы> <номер школы>**

где <Фамилия> – строка, состоящая не более чем из 20 символов, <Инициалы> – строка, состоящая из 4-х символов (буква, точка, буква, точка), <номер школы> – не более чем двузначный номер. <Фамилия> и <Инициалы>, а также <Инициалы> и <номер школы> разделены одним пробелом.

Пример файла data.txt:

6

Иванов П.С. 57

Иванова М.Т. 12

Петров С.А. 54

Бойцова Е.К. 12

Петров И.И. 33

Иванова Н.П. 10

Требуется написать как можно более эффективную программу, которая будет выводить на экран информацию, из какой школы было меньше всего участников (таких школ может быть несколько). При этом необходимо вывести информацию только по школам, пославшим хотя бы одного участника. Следует учитывать, что N>=1000.

|  |
| --- |
| using System;  using System.IO;  struct Element  {  public string FIO;  public int N;  }  class Program  {  static void Main(string[] args)  {  StreamReader sr = new StreamReader("..\\..\\data.txt");  int N = int.Parse(sr.ReadLine());  Element[] a = new Element[N];  for(int i=0;i< N;i++)  {  string[] s = sr.ReadLine().Split(' ');  a[i].FIO = s[0]+s[1];  a[i].N = int.Parse(s[2]);  }  sr.Close();  int[] massiv = new int[100];  for(int i=0;i< N;i++) massiv[a[i].N]++;  int min = 100;  for (int i = 0; i < 100; i++)  if (massiv[i] != 0 && massiv[i] < min) min = massiv[i];  for (int i = 0; i < 100; i++)  if (massiv[i] == min) Console.WriteLine(i);  Console.ReadKey();  }  } |

### Задача 5. Задача ЕГЭ. Температура за 2008.

На вход программы подается 366 строк, которые содержат информацию о среднесуточной температуре всех дней 2008 года. Формат каждой из строк следующий: сначала записана дата в виде dd.mm (на запись номера дня и номера месяца в числовом формате отводится строго два символа, день от месяца отделен точкой), затем через пробел записано значение температуры — число со знаком плюс или минус, с точностью до 1 цифры после десятичной точки.

Данная информация отсортирована по значению температуры, то есть хронологический порядок нарушен. Требуется написать программу, которая будет выводить на экран информацию о месяце (месяцах), среднемесячная температура у которого (которых) наименее отклоняется от среднегодовой. В первой строке вывести среднегодовую температуру. Найденные значения для каждого из месяцев следует выводить в отдельной строке в виде: номер месяца, значение среднемесячной температуры, отклонение от среднегодовой температуры.

Пример:

|  |  |
| --- | --- |
| **Input** | **Output** |
| 26.01 -19.1 22.01 -17.8 25.01 -17.2 24.01 -15.4 23.01 -15.3 21.01 -14.3 27.02 -13.6 12.07 24.2 ... | 6.41 11 7.89 0.34 |

|  |
| --- |
| using System;  using System.IO;  class Program  {  static void Main(string[] args)  {  const int DAYS = 366; // Кол-во дней в 2008 г.  double[] tMonth = new double[12];// Массив для хранения температур по месяцам  int i, month;  double t, tYear = 0; // Температура за год  StreamReader sr = new StreamReader("..\\..\\data.txt");  for (i = 0; i < DAYS; i++) // Считывам файл с датами и температурами  {  // Считываем строчку с данными за день и заменяем в строке . на ,  string s = sr.ReadLine().Replace('.', ',');  // Разбиваем строку по пробелу  string[] ss = s.Split(new char[] { ' ' });  // Получаем месяц. И уменьшаем месяц на единицу(у нас массив с месяцами с 0, а номера месяцев с 1)  month = int.Parse(ss[0].Substring(3)) - 1;  t = double.Parse(ss[1]); // Получаем температуру в этот день  tMonth[month] = tMonth[month] + t;// Подсчитываем температуру в месяце  tYear = tYear + t; // Суммируем температуры в году  }  sr.Close();  for (i = 0; i < 12; i++) // Получаем среднюю температуру в месяце  switch (i)  {  case 1:  tMonth[i] = tMonth[i] / 29;  break;  case 4:  case 6:  case 9:  case 11:  tMonth[i] = tMonth[i] / 30;  break;  default:  tMonth[i] = tMonth[i] / 31;  break;  }  tYear = tYear / DAYS; // Получаем среднюю температуру за год  double min = Math.Abs(tMonth[0] - tYear);// Принимаем начальное минимальное значение  for (i = 0; i < 12; i++) // Находим минимальное значение  if (Math.Abs(tMonth[i] - tYear) < min)  min = Math.Abs(tMonth[i] - tYear);  // Все месяцы среднее отклонение температуры равно min выводим на экран  Console.WriteLine("{0:F2}", tYear);  for (i = 0; i < 12; i++)  if (Math.Abs(tMonth[i] - tYear) == min) Console.WriteLine("{0} {1:F2} {2:F2}", i, tMonth[i], tMonth[i] - tYear);  }  } |

### Задача 6. Заявление на отпуск

Написать программу создания заявления по шаблону. Разработать простой шаблон документа, куда вместо меняющегося текста вставить теги.

|  |
| --- |
| Директору <name1>  <name2>  от <name3>  <name4>  Заявление  Прошу предоставить мне ежегодный очередной оплачиваемый  отпуск с <data1> г. по <data2> г.  <data3> <name5> |

Разработать программу, которая вместо тегов подставляет пользовательские данные.

|  |
| --- |
| using System;  using System.IO;  using System.Text.RegularExpressions;  // Напишем программу “создание заявления по шаблону”.  // Разработаем простой шаблон документа, куда вместо меняющегося текста вставим теги.  // Смотри файл shablon.txt  // Создадим структуру, связывающую некоторый тег со строкой  struct Element  {  public string tag;  public string str;  // Создадим конструктор для того, чтобы проще было заполнить массив  public Element(string tag, string newString)  {  this.tag =tag;  str = newString;  }  }  class Program  {  static void Main(string[] args)  {  // Считаем текст из файла  string s = File.ReadAllText("shablon.txt");  // Заполним массив элементов, сопоставив тегам соответствующий текст  Element[] e = new Element[8] { new Element("name1","ООО 'Дружба'"),  new Element("name2","Иванову И.И."),  new Element("name3","менеджера по продажам"),  new Element("name4","Сидорова А.А."),  new Element("name5","Сидоров А.А."),  new Element("data1","01.06.16"),  new Element("data2","14.06.16"),  new Element("data3","20.04.16"),  };  // Пробежимся по массиву и поменяем все вхождения тегов на текст  foreach(var el in e)  {  Regex reg = new Regex("<"+el.tag+">");  s=reg.Replace(s, el.str);  }  Console.WriteLine(s);  Console.ReadLine();  }  } |

# 

# 

# Домашнее задание

1. Создать программу, которая будет проверять корректность ввода логина. Корректным логином будет строка от 2-х до 10-ти символов, содержащая только буквы или цифры, и при этом цифра не может быть первой.  
   а) без использования регулярных выражений;  
   б) \*\*с использованием регулярных выражений.
2. Разработать методы для решения следующих задач. Дано сообщение:  
   а) Вывести только те слова сообщения, которые содержат не более чем n букв;  
   б) Удалить из сообщения все слова, которые заканчиваются на заданный символ;  
   в) Найти самое длинное слово сообщения;  
   г) Найти все самые длинные слова сообщения.  
   **Постарайтесь разработать класс MyString.**
3. \*Для двух строк написать метод, определяющий, является ли одна строка перестановкой другой. Регистр можно не учитывать.  
   а) с использованием методов C#  
   б) \*разработав собственный алгоритм  
   Например:  
   badc являются перестановкой abcd
4. \*Задача ЕГЭ.

На вход программе подаются сведения о сдаче экзаменов учениками 9-х классов некоторой средней школы. В первой строке сообщается количество учеников N, которое не меньше 10, но не превосходит 100, каждая из следующих N строк имеет следующий формат:

**<Фамилия> <Имя> <оценки>,**

где <Фамилия> – строка, состоящая не более чем из 20 символов, <Имя> – строка, состоящая не более чем из 15 символов, <оценки> – через пробел три целых числа, соответствующие оценкам по пятибалльной системе. <Фамилия> и <Имя>, а также <Имя> и <оценки> разделены одним пробелом. Пример входной строки:

**Иванов Петр 4 5 3**

Требуется написать как можно более эффективную программу, которая будет выводить на экран фамилии и имена трех худших по среднему баллу учеников. Если среди остальных есть ученики, набравшие тот же средний балл, что и один из трех худших, то следует вывести и их фамилии и имена.

Достаточно решить 3 задачи. Старайтесь разбивать программы на подпрограммы. Переписывайте в начало программы условие и свою фамилию. Все программы сделать в одном решении. Для решения задач используйте неизменяемые строки (string)

# Дополнительные материалы

1. [Демоверсии ГИА по информатике](http://gia.edu.ru/ru/graduates_classes/demonstration/)
2. [Дистанционная подготовка к олимпиадам по информатике](http://informatics.mccme.ru/moodle/)
3. Демоверсии ЕГЭ по информатике
4. [Регулярные выражения в Си-шарп. Класс Regex](http://mycsharp.ru/post/42/2014_03_26_regulyarnye_vyrazheniya_v_si-sharp_klass_regex.html)
5. [Регулярные выражения в C#](http://professorweb.ru/my/csharp/charp_theory/level4/4_10.php)
6. [regexpal.com](http://www.regexpal.com/)

# Используемая литература

Для подготовки данного методического пособия были использованы следующие ресурсы:

1. Т.А. Павловская. “Программирование на языке высокого уровня”, 2009 г.
2. Петцольд Ч. “Программирование на C#. Т1”, 2001 г.
3. Г.Шилдт. “C# 4.0. Полное руководство.
4. Гойвертс Я., Левитан С. Регулярные выражения. Сборник рецептов, 2009 г.
5. [MSDN](https://msdn.microsoft.com/ru-ru/default.aspx)