

Вот реализация кольцевого буфера (Circular Buffer) на C#:

csharp

```
public class CircularBuffer<T>
{
    private T[] buffer;
    private int start = 0; // Индекс начала буфера
    private int count = 0; // Количество элементов в буфере
    private readonly int capacity; // Максимальная вместимость

    // Конструктор
    public CircularBuffer(int size)
    {
        if (size <= 0)
            throw new ArgumentException("Размер буфера должен быть положительным");

        capacity = size;
        buffer = new T[size];
    }

    // Добавление элемента в буфер
    public void Enqueue(T item)
    {
        if (count == capacity)
            throw new InvalidOperationException("Буфер переполнен");

        int end = (start + count) % capacity;
        buffer[end] = item;
        count++;
    }

    // Извлечение элемента из буфера
    public T Dequeue()
    {
        if (count == 0)
            throw new InvalidOperationException("Буфер пуст");
    }
}
```

```

    T item = buffer[start];
    start = (start + 1) % capacity;
    count--;
    return item;
}

// Получение элемента по индексу
public T Peek(int index)
{
    if (index < 0 || index >= count)
        throw new IndexOutOfRangeException();

    return buffer[(start + index) % capacity];
}

// Очистка буфера
public void Clear()
{
    start = 0;
    count = 0;
}

// Текущая длина буфера
public int Count => count;

// Максимальная вместимость
public int Capacity => capacity;

// Проверка на пустоту
public bool IsEmpty => count == 0;

// Проверка на заполненность
public bool IsFull => count == capacity;
}

```

Объяснение работы кода

Основные компоненты:

- **buffer** — массив для хранения элементов

- **start** — индекс начала буфера
- **count** — количество элементов в буфере
- **capacity** — максимальная вместимость

Методы класса

- Конструктор инициализирует буфер заданного размера
- **Enqueue** добавляет элемент в конец буфера
- **Dequeue** извлекает элемент из начала буфера
- **Peek** возвращает элемент по указанному индексу без удаления
- **Clear** очищает буфер
- **Count** возвращает текущее количество элементов
- **Capacity** возвращает максимальную вместимость
- **IsEmpty** проверяет, пуст ли буфер
- **IsFull** проверяет, заполнен ли буфер

Пример использования

csharp

```
var buffer = new CircularBuffer<int>(5);
```

```
buffer.Enqueue(1);
```

```
buffer.Enqueue(2);
```

```
buffer.Enqueue(3);
```

```
Console.WriteLine(buffer.Dequeue()); // Выведет 1
```

```
Console.WriteLine(buffer.Peek(0)); // Выведет 2
```

```
buffer.Enqueue(4);
```

```
buffer.Enqueue(5);
```

```
buffer.Enqueue(6); // Перезапишет первый элемент
```

Этот кольцевой буфер эффективно использует память и обеспечивает постоянную сложность операций добавления и удаления элементов $O(1)$.

Добавь в код Кольцевого буфера меры синхронизации для конкурентного использования твоей реализации Кольцевого буфера

Вот реализация потокобезопасного кольцевого буфера на C#:

```
csharp
using System;
using System.Collections.Generic;
using System.Threading;

public class ThreadSafeCircularBuffer<T>
{
    private readonly T[] buffer;
    private int start = 0; // Индекс начала буфера
    private int count = 0; // Количество элементов в буфере
    private readonly int capacity; // Максимальная вместимость

    // Мьютекс для синхронизации доступа
    private readonly ReaderWriterLockSlim _lock = new
    ReaderWriterLockSlim();

    // Конструктор
    public ThreadSafeCircularBuffer(int size)
    {
        if (size <= 0)
            throw new ArgumentException("Размер буфера должен
            быть положительным");

        capacity = size;
        buffer = new T[size];
    }

    // Добавление элемента в буфер
    public void Enqueue(T item)
    {
        _lock.EnterWriteLock();
        try
        {
            if (count == capacity)
```

```
        throw new InvalidOperationException("Буфер  
переполнен");
```

```
        int end = (start + count) % capacity;  
        buffer[end] = item;  
        count++;  
    }  
    finally  
    {  
        _lock.ExitWriteLock();  
    }  
}
```

```
// Извлечение элемента из буфера
```

```
public T Dequeue()  
{  
    _lock.EnterWriteLock();  
    try  
    {  
        if (count == 0)  
            throw new InvalidOperationException("Буфер пуст");  
  
        T item = buffer[start];  
        start = (start + 1) % capacity;  
        count--;  
        return item;  
    }  
    finally  
    {  
        _lock.ExitWriteLock();  
    }  
}
```

```
// Получение элемента по индексу
```

```
public T Peek(int index)  
{  
    _lock.EnterReadLock();  
    try
```

```
{
    if (index < 0 || index >= count)
        throw new IndexOutOfRangeException();

    return buffer[(start + index) % capacity];
}
finally
{
    _lock.ExitReadLock();
}
}
```

// Очистка буфера

```
public void Clear()
{
    _lock.EnterWriteLock();
    try
    {
        start = 0;
        count = 0;
    }
    finally
    {
        _lock.ExitWriteLock();
    }
}
```

// Текущая длина буфера

```
public int Count
{
    get
    {
        _lock.EnterReadLock();
        try
        {
            return count;
        }
        finally

```

```
    {  
        _lock.ExitReadLock();  
    }  
}  
}
```

```
// Максимальная вместимость  
public int Capacity => capacity;
```

```
// Проверка на пустоту
```

```
public bool IsEmpty  
{  
    get  
    {  
        _lock.EnterReadLock();  
        try  
        {  
            return count == 0;  
        }  
        finally  
        {  
            _lock.ExitReadLock();  
        }  
    }  
}
```

```
// Проверка на заполненность
```

```
public bool IsFull  
{  
    get  
    {  
        _lock.EnterReadLock();  
        try  
        {  
            return count == capacity;  
        }  
        finally  
        {  

```

```
        _lock.ExitReadLock();  
    }  
}  
}
```

Объяснение добавленных изменений

1. ReaderWriterLockSlim — используется для синхронизации доступа к буферу:

- Позволяет множественный параллельный доступ для чтения
- Обеспечивает эксклюзивный доступ для записи

2. Блокировки:

- `EnterWriteLock()` / `ExitWriteLock()` — для операций модификации (`Enqueue`, `Dequeue`, `Clear`)
- `EnterReadLock()` / `ExitReadLock()` — для операций чтения (`Peek`, `Count`, `IsEmpty`, `IsFull`)

3. Обработка исключений:

- Использование блока `try-finally` гарантирует освобождение блокировки даже при возникновении исключений

Рекомендации по использованию

- При работе с буфером в многопоточной среде используйте `try-catch` для обработки возможных исключений
- Избегайте длительных операций внутри блокировок
- При необходимости можно добавить методы с таймаутами для попыток получения блокировки

Пример использования в многопоточной среде

csharp

```
var buffer = new ThreadSafeCircular
```


**Добавь в Код твоей реализации Кольцевого буфера Два Итератора. Чтобы можно было бы читать и писать из разных направлений (сторон) Слева и Справа - Слева
IteratorReadFromLeft, IteratorWriteToLeft, - Справа
IteratorReadFromRight, IteratorWriteToRight**

Вот реализация кольцевого буфера с поддержкой двустороннего итеративного доступа:

```
csharp
using System;
using System.Collections.Generic;
using System.Threading;

public class ThreadSafeCircularBuffer<T>
{
    private readonly T[] buffer;
    private int start = 0; // Индекс начала буфера
    private int count = 0; // Количество элементов в буфере
    private readonly int capacity; // Максимальная вместимость

    // Мьютекс для синхронизации доступа
    private readonly ReaderWriterLockSlim _lock = new
ReaderWriterLockSlim();

    // Индексы для двустороннего доступа
    private int leftWriteIndex = 0;
    private int rightWriteIndex = 0;
    private int leftReadIndex = 0;
    private int rightReadIndex = 0;

    // Конструктор
    public ThreadSafeCircularBuffer(int size)
    {
        if (size <= 0)
            throw new ArgumentException("Размер буфера должен
быть положительным");

        capacity = size;
        buffer = new T[size];
    }
}
```

```
}
```

```
// Добавление элемента в буфер слева
```

```
public void EnqueueLeft(T item)
```

```
{
```

```
    _lock.EnterWriteLock();
```

```
    try
```

```
    {
```

```
        if (count == capacity)
```

```
            throw new InvalidOperationException("Буфер  
переполнен");
```

```
        int index = (leftWriteIndex - 1 + capacity) % capacity;
```

```
        buffer[index] = item;
```

```
        leftWriteIndex = index;
```

```
        count++;
```

```
    }
```

```
    finally
```

```
    {
```

```
        _lock.ExitWriteLock();
```

```
    }
```

```
}
```

```
// Добавление элемента в буфер справа
```

```
public void EnqueueRight(T item)
```

```
{
```

```
    _lock.EnterWriteLock();
```

```
    try
```

```
    {
```

```
        if (count == capacity)
```

```
            throw new InvalidOperationException("Буфер  
переполнен");
```

```
        int index = rightWriteIndex;
```

```
        buffer[index] = item;
```

```
        rightWriteIndex = (index + 1) % capacity;
```

```
        count++;
```

```
    }
```

```

    finally
    {
        _lock.ExitWriteLock();
    }
}

// Чтение элемента слева
public T DequeueLeft()
{
    _lock.EnterWriteLock();
    try
    {
        if (count == 0)
            throw new InvalidOperationException("Буфер пуст");

        T item = buffer[leftWriteIndex];
        leftWriteIndex = (leftWriteIndex + 1) % capacity;
        count--;
        return item;
    }
    finally
    {
        _lock.ExitWriteLock();
    }
}

// Чтение элемента справа
public T DequeueRight()
{
    _lock.EnterWriteLock();
    try
    {
        if (count == 0)
            throw new InvalidOperationException("Буфер пуст");

        int index = (rightWriteIndex - 1 + capacity) % capacity;
        T item = buffer[index];
        rightWriteIndex = index;
    }
    finally
    {
        _lock.ExitWriteLock();
    }
}

```

```
        count--;  
        return item;  
    }  
    finally  
    {  
        _lock.ExitWriteLock();  
    }  
}
```

// Итератор для чтения слева

```
public IEnumerator<T> IteratorReadFromLeft()  
{  
    _lock.EnterReadLock();  
    try  
    {  
        int currentIndex = leftReadIndex;  
        int elementsRead = 0;  
  
        while (elementsRead < count)  
        {  
            yield return buffer[currentIndex];  
            currentIndex = (currentIndex + 1) % capacity;  
            elementsRead++;  
        }  
  
        leftReadIndex = currentIndex;  
    }  
    finally  
    {  
        _lock.ExitReadLock();  
    }  
}
```

// Итератор для записи слева

```
public void IteratorWriteToLeft(IEnumerable<T> items)  
{  
    _lock.EnterWriteLock();  
    try
```

```

{
    foreach (var item in items)
    {
        if (count == capacity)
            throw new InvalidOperationException("Буфер
переполнен");

        int index = (leftWriteIndex - 1 + capacity) % capacity;
        buffer[index] = item;
        leftWriteIndex = index;
        count++;
    }
}
finally
{
    _lock.ExitWriteLock();
}
}

```

// Итератор для

Напиши теперь примеры использования твоего Применения Кольцевого Буфера. - Запись слева, Чтение слева, Запись справа, Чтение справа в разных сочетаниях

Примеры использования кольцевого буфера

Пример 1: Базовая работа с буфером

csharp

```
var buffer = new ThreadSafeCircularBuffer<string>(5);
```

// Запись слева и чтение слева

```
buffer.EnqueueLeft("Левый элемент 1");
```

```
buffer.EnqueueLeft("Левый элемент 2");
```

```
Console.WriteLine(buffer.DequeueLeft()); // Выведет "Левый
элемент 2"
```

```
Console.WriteLine(buffer.DequeueLeft()); // Выведет "Левый
элемент 1"
```

// Запись справа и чтение справа

```
buffer.EnqueueRight("Правый элемент 1");
```

```
buffer.EnqueueRight("Правый элемент 2");
```

```
Console.WriteLine(buffer.DequeueRight()); // Выведет "Правый  
элемент 2"
```

```
Console.WriteLine(buffer.DequeueRight()); // Выведет "Правый  
элемент 1"
```

Пример 2: Комбинированное использование

csharp

```
var buffer = new ThreadSafeCircularBuffer<int>(10);
```

// Заполняем буфер с разных сторон

```
buffer.EnqueueLeft(1);
```

```
buffer.EnqueueLeft(2);
```

```
buffer.EnqueueRight(3);
```

```
buffer.EnqueueRight(4);
```

// Читаем слева

```
Console.WriteLine("Чтение слева:");
```

```
foreach (var item in buffer.IteratorReadFromLeft())
```

```
{
```

```
    Console.WriteLine(item);
```

```
}
```

// Читаем справа

```
Console.WriteLine("\nЧтение справа:");
```

```
buffer.EnqueueRight(5);
```

```
buffer.EnqueueRight(6);
```

```
int rightItem = buffer.DequeueRight();
```

```
Console.WriteLine(rightItem); // Выведет 6
```

```
rightItem = buffer.DequeueRight();
```

```
Console.WriteLine(rightItem); // Выведет 5
```

Пример 3: Массовое добавление элементов

csharp

```
var buffer = new ThreadSafeCircularBuffer<string>(10);
```

// Массовое добавление слева

```
List<string> leftItems = new List<string> { "A", "B", "C" };  
buffer.IteratorWriteToLeft(leftItems);
```

// Массовое добавление справа

```
List<string> rightItems = new List<string> { "X", "Y", "Z" };  
buffer.IteratorWriteToRight(rightItems);
```

// Чтение всех элементов

```
Console.WriteLine("Содержимое буфера:");  
foreach (var item in buffer.IteratorReadFromLeft())  
{  
    Console.WriteLine(item);  
}
```

Пример 4: Работа в многопоточной среде

csharp

```
var buffer = new ThreadSafeCircularBuffer<int>(20);
```

// Поток для записи слева

```
Task.Run(() =>  
{  
    for (int i = 1; i <= 10; i++)  
    {  
        buffer.EnqueueLeft(i);  
        Thread.Sleep(100);  
    }  
});
```

// Поток для записи справа

```
Task.Run(() =>  
{  
    for (int i = 100; i >= 91; i--)  
    {  
        buffer.EnqueueRight(i);  
        Thread.Sleep(150);  
    }  
});
```

```

    }
});

// Поток для чтения слева
Task.Run(() =>
{
    Thread.Sleep(500); // Ждем заполнения буфера
    while (!buffer.IsEmpty)
    {
        Console.WriteLine($"Чтение слева: {buffer.DequeueLeft()}");
        Thread.Sleep(200);
    }
});

// Поток для чтения справа
Task.Run(() =>
{
    Thread.Sleep(500); // Ждем заполнения буфера
    while (!buffer.IsEmpty)
    {
        Console.WriteLine($"Чтение справа: {buffer.DequeueRight()}");
        Thread.Sleep(200);
    }
});

Console.ReadLine();

```

Практические сценарии использования

1. Буферизация данных в реальном времени:

- Прием данных с датчиков с разных источников
- Обработка потоковых данных
- Кэширование промежуточных результатов

2. Межпоточная коммуникация:

- Очередь сообщений между producer и consumer
- Буферизация событий в системе мониторинга
- Синхронизация данных между потоками

3. Обработка данных:

- Буферизация при преобразовании данных
- Временное хранение результатов вычислений
- Кэширование часто используемых значений

Важные моменты при использовании

- Всегда проверяйте заполненность буфера перед записью
- Обработывайте исключения при переполнении
- Используйте итераторы для массовой обработки данных
-

В данной реализации Переполнения быть не должно. Мы должны всегда иметь возможность записать новый элемент Слева или Справа с удалением противоположного элемента. Пример применения Буфер 1,2,3,4,5 Запись слева 0 -> 1,2,3,4,5 на выходе должны получить 0,1,2,3,4. Запись справа 6 -> 1,2,3,4,5 на выходе должны получить 2,3,4,5,6 Вот такая должна быть реализация. Исключения Переполнения быть не должно.

Вот обновленная реализация кольцевого буфера с автоматической заменой элементов при заполнении:

```
csharp
using System;
using System.Collections.Generic;
using System.Threading;

public class ThreadSafeCircularBuffer<T>
{
    private readonly T[] buffer;
    private int start = 0;
    private int count = 0;
    private readonly int capacity;
    private readonly ReaderWriterLockSlim _lock = new
ReaderWriterLockSlim();

    public ThreadSafeCircularBuffer(int size)
    {
```

```
    if (size <= 0)
        throw new ArgumentException("Размер буфера должен
быть положительным");
```

```
    capacity = size;
    buffer = new T[size];
}
```

```
// Запись слева с вытеснением справа
```

```
public void EnqueueLeft(T item)
{
    _lock.EnterWriteLock();
    try
    {
        int index = (start - 1 + capacity) % capacity;

        // Если буфер полон, сдвигаем начало
        if (count == capacity)
            start = (start + 1) % capacity;
        else
            count++;

        buffer[index] = item;
        start = index;
    }
    finally
    {
        _lock.ExitWriteLock();
    }
}
```

```
// Запись справа с вытеснением слева
```

```
public void EnqueueRight(T item)
{
    _lock.EnterWriteLock();
    try
    {
        int end = (start + count) % capacity;
```

```

// Если буфер полон, сдвигаем конец
if (count == capacity)
    start = (start + 1) % capacity;
else
    count++;

    buffer[end] = item;
}
finally
{
    _lock.ExitWriteLock();
}
}

// Чтение слева
public T DequeueLeft()
{
    _lock.EnterWriteLock();
    try
    {
        if (count == 0)
            throw new InvalidOperationException("Буфер пуст");

        T item = buffer[start];
        start = (start + 1) % capacity;
        count--;
        return item;
    }
    finally
    {
        _lock.ExitWriteLock();
    }
}

// Чтение справа
public T DequeueRight()
{

```

```
_lock.EnterWriteLock();
try
{
    if (count == 0)
        throw new InvalidOperationException("Буфер пуст");

    int index = (start + count - 1) % capacity;
    T item = buffer[index];
    count--;
    return item;
}
finally
{
    _lock.ExitWriteLock();
}
}
```

// Текущая длина буфера

```
public int Count
{
    get
    {
        _lock.EnterReadLock();
        try
        {
            return count;
        }
        finally
        {
            _lock.ExitReadLock();
        }
    }
}
```

// Максимальная вместимость

```
public int Capacity => capacity;
```

// Проверка на пустоту

```

public bool IsEmpty
{
    get
    {
        _lock.EnterReadLock();
        try
        {
            return count == 0;
        }
        finally
        {
            _lock.ExitReadLock();
        }
    }
}

```

Примеры использования

csharp

// Пример 1: Базовая работа с вытеснением

```
var buffer = new ThreadSafeCircularBuffer<int>(5);
```

// Заполняем буфер

```
for (int i = 1; i <= 5; i++)
    buffer.EnqueueRight(i); // 1,2,3,4,5
```

// Запись слева с вытеснением

```
buffer.EnqueueLeft(0); // 0,1,2,3,4
```

// Запись справа с вытеснением

```
buffer.EnqueueRight(6); // 2,3,4,5,6
```

// Пример 2: Последовательная запись

```
var buffer2 = new ThreadSafeCircularBuffer<string>(3);
```

```
buffer2.EnqueueRight("A"); // A
```

```
buffer2.EnqueueRight("B"); // A,B
```

```
buffer2.EnqueueRight("C"); // A,B,C
```

```
buffer2.EnqueueRight("D"); //
```

Может быть я плохо искал. Но в Вашей реализации нет возможности итерации элементов. Мне еще нужна возможность - итерация элементов FromLeft - итерация элементов FromRight

Давайте добавим итераторы для обхода буфера слева направо и справа налево.

```
csharp
```

```
using System;
```

```
using System.Collections.Generic;
```

```
using System.Threading;
```

```
public class ThreadSafeCircularBuffer<T>
```

```
{
```

```
    private readonly T[] buffer;
```

```
    private int start = 0;
```

```
    private int count = 0;
```

```
    private readonly int capacity;
```

```
    private readonly ReaderWriterLockSlim _lock = new
```

```
ReaderWriterLockSlim();
```

```
    public ThreadSafeCircularBuffer(int size)
```

```
    {
```

```
        if (size <= 0)
```

```
            throw new ArgumentException("Размер буфера должен  
быть положительным");
```

```
        capacity = size;
```

```
        buffer = new T[size];
```

```
    }
```

```
// Запись слева с вытеснением справа
```

```
public void EnqueueLeft(T item)
```

```
{
```

```
    _lock.EnterWriteLock();
```

```
    try
```

```
    {
```

```
        int index = (start - 1 + capacity) % capacity;
```

```

        if (count == capacity)
            start = (start + 1) % capacity;
        else
            count++;

        buffer[index] = item;
        start = index;
    }
    finally
    {
        _lock.ExitWriteLock();
    }
}

// Запись справа с вытеснением слева
public void EnqueueRight(T item)
{
    _lock.EnterWriteLock();
    try
    {
        int end = (start + count) % capacity;

        if (count == capacity)
            start = (start + 1) % capacity;
        else
            count++;

        buffer[end] = item;
    }
    finally
    {
        _lock.ExitWriteLock();
    }
}

// Итератор слева направо
public IEnumerator<T> IteratorFromLeft()

```

```

{
    _lock.EnterReadLock();
    try
    {
        int current = start;
        int elementsRead = 0;

        while (elementsRead < count)
        {
            yield return buffer[current];
            current = (current + 1) % capacity;
            elementsRead++;
        }
    }
    finally
    {
        _lock.ExitReadLock();
    }
}

```

// Итератор справа налево

```

public IEnumerator<T> IteratorFromRight()
{
    _lock.EnterReadLock();
    try
    {
        int current = (start + count - 1) % capacity;
        int elementsRead = 0;

        while (elementsRead < count)
        {
            yield return buffer[current];
            current = (current - 1 + capacity) % capacity;
            elementsRead++;
        }
    }
    finally
    {

```



```

        _lock.ExitReadLock();
    }
}

// Остальные методы остаются без изменений...
}

```

Примеры использования итераторов

csharp

```
var buffer = new ThreadSafeCircularBuffer<int>(5);
```

// Заполняем буфер

```
buffer.EnqueueRight(1);
```

```
buffer.EnqueueRight(2);
```

```
buffer.EnqueueRight(3);
```

```
buffer.EnqueueRight(4);
```

```
buffer.EnqueueRight(5);
```

// Итерация слева направо

```
Console.WriteLine("Итерация слева направо:");
```

```
foreach (var item in buffer.IteratorFromLeft())
```

```
{
```

```
    Console.Write(item + " "); // Выведет: 1 2 3 4 5
```

```
}
```

// Итерация справа налево

```
Console.WriteLine("\nИтерация справа налево:");
```

```
foreach (var item in buffer.IteratorFromRight())
```

```
{
```

```
    Console.Write(item + " "); // Выведет: 5 4 3 2 1
```

```
}
```

// Пример с вытеснением

```
buffer.EnqueueLeft(0); // 0,1,2,3,4
```

```
Console.WriteLine("\nПосле записи слева:");
```

```
foreach (var item in buffer.IteratorFromLeft())
```

```
{
```

```
    Console.Write(item + " "); // Выведет: 0 1 2 3 4
```

```

}

buffer.EnqueueRight(6); // 2,3,4,5,6
Console.WriteLine("\nПосле записи справа:");
foreach (var item in buffer.IteratorFromLeft())
{
    Console.Write(item + " "); // Выведет: 2 3 4 5 6
}

```

сделай пож-ста полный текст кода, а то код длинный не удобно вставлять в разные места, можно ошибиться при вставках.

Выложи пож-ста полный код

Вот полный код реализации кольцевого буфера с итераторами:

```

csharp
using System;
using System.Collections.Generic;
using System.Threading;

public class ThreadSafeCircularBuffer<T>
{
    private readonly T[] buffer;
    private int start = 0;
    private int count = 0;
    private readonly int capacity;
    private readonly ReaderWriterLockSlim _lock = new
ReaderWriterLockSlim();

    // Конструктор
    public ThreadSafeCircularBuffer(int size)
    {
        if (size <= 0)
            throw new ArgumentException("Размер буфера должен
быть положительным");

        capacity = size;
        buffer = new T[size];
    }
}

```

// Запись слева с вытеснением справа

public void EnqueueLeft(T item)

```
{
    _lock.EnterWriteLock();
    try
    {
        int index = (start - 1 + capacity) % capacity;

        if (count == capacity)
            start = (start + 1) % capacity;
        else
            count++;

        buffer[index] = item;
        start = index;
    }
    finally
    {
        _lock.ExitWriteLock();
    }
}
```

// Запись справа с вытеснением слева

public void EnqueueRight(T item)

```
{
    _lock.EnterWriteLock();
    try
    {
        int end = (start + count) % capacity;

        if (count == capacity)
            start = (start + 1) % capacity;
        else
            count++;

        buffer[end] = item;
    }
    finally

```

```
    {  
        _lock.ExitWriteLock();  
    }  
}
```

// Чтение слева

```
public T DequeueLeft()
```

```
{  
    _lock.EnterWriteLock();  
    try  
    {  
        if (count == 0)  
            throw new InvalidOperationException("Буфер пуст");  
  
        T item = buffer[start];  
        start = (start + 1) % capacity;  
        count--;  
        return item;  
    }  
    finally  
    {  
        _lock.ExitWriteLock();  
    }  
}
```

// Чтение справа

```
public T DequeueRight()
```

```
{  
    _lock.EnterWriteLock();  
    try  
    {  
        if (count == 0)  
            throw new InvalidOperationException("Буфер пуст");  
  
        int index = (start + count - 1) % capacity;  
        T item = buffer[index];  
        count--;  
        return item;  
    }  
}
```

```
    }  
    finally  
    {  
        _lock.ExitWriteLock();  
    }  
}
```

// Итератор слева направо

```
public IEnumerator<T> IteratorFromLeft()  
{  
    _lock.EnterReadLock();  
    try  
    {  
        int current = start;  
        int elementsRead = 0;  
  
        while (elementsRead < count)  
        {  
            yield return buffer[current];  
            current = (current + 1) % capacity;  
            elementsRead++;  
        }  
    }  
    finally  
    {  
        _lock.ExitReadLock();  
    }  
}
```

// Итератор справа налево

```
public IEnumerator<T> IteratorFromRight()  
{  
    _lock.EnterReadLock();  
    try  
    {  
        int current = (start + count - 1) % capacity;  
        int elementsRead = 0;
```

```
    while (elementsRead < count)
    {
        yield return buffer[current];
        current = (current - 1 + capacity) % capacity;
        elementsRead++;
    }
}
finally
{
    _lock.ExitReadLock();
}
}
```

// Текущая длина буфера

```
public int Count
{
    get
    {
        _lock.EnterReadLock();
        try
        {
            return count;
        }
        finally
        {
            _lock.ExitReadLock();
        }
    }
}
```

// Максимальная вместимость

```
public int Capacity => capacity;
```

// Проверка на пустоту

```
public bool IsEmpty
{
    get
    {
```

```

        _lock.EnterReadLock();
    try
    {
        return count == 0;
    }
    finally
    {

```

Вот на этом месте код оборвался - видимо стоит ограничение на кол-во строк при выводе страницы { get { _lock.EnterReadLock(); try { return count == 0; } finally { ----- Продолжи пож-ста с места // Максимальная вместимость public int Capacity => capacity; // Проверка на пустоту public bool IsEmpty

Вот полный код с продолжением:

```

csharp
using System;
using System.Collections.Generic;
using System.Threading;

public class ThreadSafeCircularBuffer<T>
{
    private readonly T[] buffer;
    private int start = 0;
    private int count = 0;
    private readonly int capacity;
    private readonly ReaderWriterLockSlim _lock = new
ReaderWriterLockSlim();

    // Конструктор
    public ThreadSafeCircularBuffer(int size)
    {
        if (size <= 0)
            throw new ArgumentException("Размер буфера должен
быть положительным");

        capacity = size;
        buffer = new T[size];
    }

```

// Запись слева с вытеснением справа

```
public void EnqueueLeft(T item)
{
    _lock.EnterWriteLock();
    try
    {
        int index = (start - 1 + capacity) % capacity;

        if (count == capacity)
            start = (start + 1) % capacity;
        else
            count++;

        buffer[index] = item;
        start = index;
    }
    finally
    {
        _lock.ExitWriteLock();
    }
}
```

// Запись справа с вытеснением слева

```
public void EnqueueRight(T item)
{
    _lock.EnterWriteLock();
    try
    {
        int end = (start + count) % capacity;

        if (count == capacity)
            start = (start + 1) % capacity;
        else
            count++;

        buffer[end] = item;
    }
}
```



```

    finally
    {
        _lock.ExitWriteLock();
    }
}

// Чтение слева
public T DequeueLeft()
{
    _lock.EnterWriteLock();
    try
    {
        if (count == 0)
            throw new InvalidOperationException("Буфер пуст");

        T item = buffer[start];
        start = (start + 1) % capacity;
        count--;
        return item;
    }
    finally
    {
        _lock.ExitWriteLock();
    }
}

// Чтение справа
public T DequeueRight()
{
    _lock.EnterWriteLock();
    try
    {
        if (count == 0)
            throw new InvalidOperationException("Буфер пуст");

        int index = (start + count - 1) % capacity;
        T item = buffer[index];
        count--;
    }
    finally
    {
        _lock.ExitWriteLock();
    }
}

```

```
        return item;
    }
    finally
    {
        _lock.ExitWriteLock();
    }
}
```

// Итератор слева направо

```
public IEnumerator<T> IteratorFromLeft()
```

```
{
    _lock.EnterReadLock();
    try
    {
        int current = start;
        int elementsRead = 0;

        while (elementsRead < count)
        {
            yield return buffer[current];
            current = (current + 1) % capacity;
            elementsRead++;
        }
    }
    finally
    {
        _lock.ExitReadLock();
    }
}
```

// Итератор справа налево

```
public IEnumerator<T> IteratorFromRight()
```

```
{
    _lock.EnterReadLock();
    try
    {
        int current = (start + count - 1) % capacity;
        int elementsRead = 0;
```

```
    while (elementsRead < count)
    {
        yield return buffer[current];
        current = (current - 1 + capacity) % capacity;
        elementsRead++;
    }
}
finally
{
    _lock.ExitReadLock();
}
}
```

// Текущая длина буфера

```
public int Count
{
    get
    {
        _lock.EnterReadLock();
        try
        {
            return count;
        }
        finally
        {
            _lock.ExitReadLock();
        }
    }
}
```

// Максимальная вместимость

```
public int Capacity => capacity;
```

// Проверка на пустоту

```
public bool IsEmpty
{
    get
```

```

{
    _lock.EnterReadLock();
    try
    {
        return count == 0;
    }
    finally
    {
        _lock.ExitRead

```

// Максимальная вместимость public int Capacity => capacity; //

Проверка на пустоту public bool IsEmpty { get {

_lock.EnterReadLock(); try { return count == 0; } finally {

_lock.ExitRead ----- Выложи код с этого места, код оборвался //

Максимальная вместимость public int Capacity => capacity; //

Проверка на пустоту public bool IsEmpty {

Вот полное завершение класса:

```

csharp
    finally
    {
        _lock.ExitReadLock();
    }
}

// Проверка на заполненность
public bool IsFull
{
    get
    {
        _lock.EnterReadLock();
        try
        {
            return count == capacity;
        }
        finally
        {
            _lock.ExitReadLock();

```

```

    }
}

// Очистка буфера
public void Clear()
{
    _lock.EnterWriteLock();
    try
    {
        start = 0;
        count = 0;
    }
    finally
    {
        _lock.ExitWriteLock();
    }
}

// Получение элемента по индексу
public T Peek(int index)
{
    _lock.EnterReadLock();
    try
    {
        if (index < 0 || index >= count)
            throw new IndexOutOfRangeException();

        return buffer[(start + index) % capacity];
    }
    finally
    {
        _lock.ExitReadLock();
    }
}
}

```

Теперь класс полностью завершен и включает:

- Все методы работы с буфером

- Проверки на пустоту и заполненность
- Очистку буфера
- Получение элемента по индексу
- Полную синхронизацию доступа через **ReaderWriterLockSlim**

Вы можете скопировать весь код целиком и использовать его в своем проекте.

GetAllFromLeft(IEnumerable[]) GetAllFromRight(IEnumerable[])

TryGetAllFromLeft(IEnumerable[])

TryGetAllFromRight(IEnumerable[]) Если в реализации таких методов, то необходимо их реализовать

Вот обновленная версия класса с методами массовой выборки элементов:

```
csharp
using System;
using System.Collections.Generic;
using System.Threading;

public class ThreadSafeCircularBuffer<T>
{
    private readonly T[] buffer;
    private int start = 0;
    private int count = 0;
    private readonly int capacity;
    private readonly ReaderWriterLockSlim _lock = new
ReaderWriterLockSlim();

    // Конструктор
    public ThreadSafeCircularBuffer(int size)
    {
        if (size <= 0)
            throw new ArgumentException("Размер буфера должен
быть положительным");

        capacity = size;
        buffer = new T[size];
    }
}
```

```
}
```

```
// Запись слева с вытеснением справа
```

```
public void EnqueueLeft(T item)
```

```
{
```

```
    _lock.EnterWriteLock();
```

```
    try
```

```
    {
```

```
        int index = (start - 1 + capacity) % capacity;
```

```
        if (count == capacity)
```

```
            start = (start + 1) % capacity;
```

```
        else
```

```
            count++;
```

```
        buffer[index] = item;
```

```
        start = index;
```

```
    }
```

```
    finally
```

```
    {
```

```
        _lock.ExitWriteLock();
```

```
    }
```

```
}
```

```
// Запись справа с вытеснением слева
```

```
public void EnqueueRight(T item)
```

```
{
```

```
    _lock.EnterWriteLock();
```

```
    try
```

```
    {
```

```
        int end = (start + count) % capacity;
```

```
        if (count == capacity)
```

```
            start = (start + 1) % capacity;
```

```
        else
```

```
            count++;
```

```
        buffer[end] = item;
```

```
    }  
    finally  
    {  
        _lock.ExitWriteLock();  
    }  
}
```

// Чтение слева

```
public T DequeueLeft()  
{  
    _lock.EnterWriteLock();  
    try  
    {  
        if (count == 0)  
            throw new InvalidOperationException("Буфер пуст");  
  
        T item = buffer[start];  
        start = (start + 1) % capacity;  
        count--;  
        return item;  
    }  
    finally  
    {  
        _lock.ExitWriteLock();  
    }  
}
```

// Чтение справа

```
public T DequeueRight()  
{  
    _lock.EnterWriteLock();  
    try  
    {  
        if (count == 0)  
            throw new InvalidOperationException("Буфер пуст");  
  
        int index = (start + count - 1) % capacity;  
        T item = buffer[index];
```



```
        count--;  
        return item;  
    }  
    finally  
    {  
        _lock.ExitWriteLock();  
    }  
}
```

// Итератор слева направо

```
public IEnumerator<T> IteratorFromLeft()  
{  
    _lock.EnterReadLock();  
    try  
    {  
        int current = start;  
        int elementsRead = 0;  
  
        while (elementsRead < count)  
        {  
            yield return buffer[current];  
            current = (current + 1) % capacity;  
            elementsRead++;  
        }  
    }  
    finally  
    {  
        _lock.ExitReadLock();  
    }  
}
```

// Итератор справа налево

```
public IEnumerator<T> IteratorFromRight()  
{  
    _lock.EnterReadLock();  
    try  
    {  
        int current = (start + count - 1) % capacity;
```

```

int elementsRead = 0;

while (elementsRead < count)
{
    yield return buffer[current];
    current = (current - 1 + capacity) % capacity;
    elementsRead++;
}
}
finally
{
    _lock.ExitReadLock();
}
}

```

// Получение всех элементов слева

```

public void GetAllFromLeft(List<T> result)
{
    _lock.EnterReadLock();
    try
    {
        result.Clear();
        int current = start;
        for (int i = 0; i < count; i++)
        {
            result.Add(buffer[current]);
            current = (current + 1) % capacity;
        }
    }
    finally
    {
        _lock.ExitReadLock();
    }
}

```

// Получение всех элементов справа

```

public void GetAllFromRight(List<

```

Вот на этом коде обрывается вывод кода, маленькая страница //
Получение всех элементов слева public void
GetAllFromLeft(List<T> result) { _lock.EnterReadLock(); try {
result.Clear(); int current = start; for (int i = 0; i < count; i++) {
result.Add(buffer[current]); current = (current + 1) % capacity; } }
finally { _lock.ExitReadLock(); } } Напиши только эти четыре
метода. GetAllFrom Также можешь еще два метода добавить
ReSizeFromLeft(int newsize) ReSizeFromRight(int newsize)

Вот реализация запрошенных методов:

csharp

// Получение всех элементов слева

public void GetAllFromLeft(List<T> result)

{

 _lock.EnterReadLock();

 try

 {

 result.Clear();

 int current = start;

 for (int i = 0; i < count; i++)

 {

 result.Add(buffer[current]);

 current = (current + 1) % capacity;

 }

 }

 finally

 {

 _lock.ExitReadLock();

 }

}

// Получение всех элементов справа

public void GetAllFromRight(List<T> result)

{

 _lock.EnterReadLock();

 try

 {

 result.Clear();

 int current = (start + count - 1) % capacity;

```

    for (int i = 0; i < count; i++)
    {
        result.Add(buffer[current]);
        current = (current - 1 + capacity) % capacity;
    }
}
finally
{
    _lock.ExitReadLock();
}
}

```

// Попытка получения всех элементов слева (без исключения)

```

public bool TryGetAllFromLeft(List<T> result)
{
    _lock.EnterReadLock();
    try
    {
        if (count == 0)
            return false;

        result.Clear();
        int current = start;
        for (int i = 0; i < count; i++)
        {
            result.Add(buffer[current]);
            current = (current + 1) % capacity;
        }
        return true;
    }
    finally
    {
        _lock.ExitReadLock();
    }
}

```

// Попытка получения всех элементов справа (без исключения)

```

public bool TryGetAllFromRight(List<T> result)

```

```

{
    _lock.EnterReadLock();
    try
    {
        if (count == 0)
            return false;

        result.Clear();
        int current = (start + count - 1) % capacity;
        for (int i = 0; i < count; i++)
        {
            result.Add(buffer[current]);
            current = (current - 1 + capacity) % capacity;
        }
        return true;
    }
    finally
    {
        _lock.ExitReadLock();
    }
}

```

// Изменение размера буфера с сохранением элементов слева

```

public void ReSizeFromLeft(int newSize)
{
    if (newSize <= 0)
        throw new ArgumentException("Размер должен быть положительным");

    _lock.EnterWriteLock();
    try
    {
        T[] newBuffer = new T[newSize];
        int elementsToCopy = Math.Min(count, newSize);

        // Копируем элементы слева
        int srcIndex = start;
        for (int i = 0; i < elementsToCopy; i++)

```

```
{  
    newBuffer[i] = buffer[srcIndex];  
    srcIndex = (srcIndex + 1) % capacity;  
}
```

```
buffer = newBuffer;  
start = 0;  
count = elementsToCopy;  
capacity = newSize;
```

```
}  
finally  
{  
    _lock.ExitWriteLock();  
}
```

```
}
```

// Изменение размера буфера с сохранением элементов справа

```
public void ReSizeFromRight(int newSize)
```

```
{
```

```
    if (newSize <= 0)
```

```
        throw new ArgumentException("Размер должен быть  
положительным");
```

```
    _lock.EnterWriteLock();
```

```
    try
```

```
    {
```

```
        T[] newBuffer = new T[newSize];
```

```
        int elementsToCopy = Math.Min(count, newSize);
```

```
        // Вычисляем новый start для нового буфера
```

```
        int newStart = newSize - elementsToCopy;
```

```
        int srcIndex = (start + count - 1) % capacity;
```

```
        // Копируем элементы справа
```

```
        for (int i = newStart; i < newStart + elementsToCopy; i++)
```

```
        {
```

```
            newBuffer[i] = buffer[srcIndex];
```

```
            srcIndex = (srcIndex - 1 + capacity) % capacity;
```

```

    }

    buffer = newBuffer;
    start = newStart;
    count = elementsToCopy;
    capacity = newSize;
}
finally
{

```

В контексте нашего CircularBuffer уместно ли реализовать shifts (сдвиги) - с вытеснением - с зацикливанием ?

Давайте рассмотрим, как можно реализовать сдвиги в кольцевом буфере:

Сдвиги с вытеснением

При таком сдвиге элементы смещаются на заданное количество позиций, а вытесненные элементы удаляются.

Сдвиги с зацикливанием

При таком сдвиге элементы перемещаются циклически, без потери данных.

Вот реализация этих методов:

```

csharp
// Сдвиг влево с вытеснением
public void ShiftLeft(int positions)
{
    _lock.EnterWriteLock();
    try
    {
        if (positions <= 0) return;
        positions %= capacity;

        start = (start + positions) % capacity;
        count = Math.Min(count - positions, capacity);
    }
    finally

```

```
{  
    _lock.ExitWriteLock();  
}  
}
```

// Сдвиг вправо с вытеснением

public void ShiftRight(**int** positions)

```
{  
    _lock.EnterWriteLock();  
    try  
    {  
        if (positions <= 0) return;  
        positions %= capacity;  
  
        start = (start - positions + capacity) % capacity;  
        count = Math.Min(count - positions, capacity);  
    }  
    finally  
    {  
        _lock.ExitWriteLock();  
    }  
}
```

// Циклический сдвиг влево

public void RotateLeft(**int** positions)

```
{  
    _lock.EnterWriteLock();  
    try  
    {  
        if (positions <= 0 || count == 0) return;  
        positions %= count;  
  
        start = (start + positions) % capacity;  
    }  
    finally  
    {  
        _lock.ExitWriteLock();  
    }  
}
```



```

}

// Циклический сдвиг вправо
public void RotateRight(int positions)
{
    _lock.EnterWriteLock();
    try
    {
        if (positions <= 0 || count == 0) return;
        positions %= count;

        start = (start - positions + capacity) % capacity;
    }
    finally
    {
        _lock.ExitWriteLock();
    }
}

```

Объяснение методов:

1. ShiftLeft/ShiftRight (с вытеснением):

- Сдвигают элементы на заданное количество позиций
- Вытесненные элементы удаляются из буфера
- Размер буфера уменьшается на количество сдвигов

2. RotateLeft/RotateRight (с зацикливанием):

- Перемещают элементы циклически
- Ни один элемент не теряется
- Просто изменяется точка начала буфера

Примеры использования:

```

csharp
var buffer = new ThreadSafeCircularBuffer<int>(5);
buffer.EnqueueRight(1);
buffer.EnqueueRight(2);
buffer.EnqueueRight(3);
buffer.EnqueueRight(4);

```

```
buffer.EnqueueRight(5);
```

```
// Сдвиг влево на 2 позиции с вытеснением  
buffer.ShiftLeft(2); // Буфер станет: 3,4,5
```

```
// Циклический сдвиг вправо на 1 позицию  
buffer.RotateRight(1); // Буфер станет: 5,3,4
```

Эти методы делают работу с буфером более гибкой и позволяют эффективно манипулировать данными без необходимости их явного копирования.