Alice

25.09.19 CIRCULAR\_BUFFER

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, - Срава 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;

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

1. **Межпоточная коммуникация**:

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

1. **Обработка данных**:

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

**Важные моменты при использовании**

* Всегда проверяйте заполненность буфера перед записью
* Обрабатывайте 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--;

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, маленкая 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 реализоваить 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

1. **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.

У нас есть такие функции buffer.GetAllFromLeft(list); buffer.GetAllFromRight(list); Напрашиваются еще две полезные функции IEnumerable<T> GetAllFromLeft() IEnumerable<T> GetAllFromRight() Напиши пож-ста эти две функции, их у нас нет.

Вот реализация методов для получения всех элементов через IEnumerable:

csharp

// Получение всех элементов слева через IEnumerable

public IEnumerable<T> GetAllFromLeft()

{

\_lock.EnterReadLock();

try

{

int current = start;

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

{

yield return buffer[current];

current = (current + 1) % capacity;

}

}

finally

{

\_lock.ExitReadLock();

}

}

// Получение всех элементов справа через IEnumerable

public IEnumerable<T> GetAllFromRight()

{

\_lock.EnterReadLock();

try

{

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

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

{

yield return buffer[current];

current = (current - 1 + capacity) % capacity;

}

}

finally

{

\_lock.ExitReadLock();

}

}

Эти методы позволяют:

1. Получить все элементы буфера в виде последовательности
2. Использовать LINQ-операции
3. Работать с элементами через foreach

Примеры использования:

csharp

// Использование с foreach

foreach (var item in buffer.GetAllFromLeft())

{

Console.WriteLine(item);

}

// Использование с LINQ

var result = buffer.GetAllFromRight()

.Where(x => x > 5)

.OrderByDescending(x => x);

// Преобразование в список

List<T> list = buffer.GetAllFromLeft().ToList();

Эти методы дополняют существующий функционал и делают работу с буфером более гибкой и удобной.

Давай напишем еще две нестандартные функции. Необходимо сделать Итератор, который делает проходя по индексам петлю. Что это означает. Допустим у нас capasity = 5 Итератор должен возвращать следующую последовательность индексов 0,1,2,3,4,3,2,1,0 - получается Петля - .из 9-ти значений при capasity = 5. 4,2,3,1,0,1,2,3,4 Как всегда Необходимо сделать два варианта fromLeft, fromRight

Давайте реализуем эти нестандартные итераторы с петлей:

csharp

// Итератор с петлей слева направо

public IEnumerable<T> LoopIteratorFromLeft()

{

\_lock.EnterReadLock();

try

{

if (count == 0) yield break;

// Определяем длину петли

int loopLength = 2 \* (capacity - 1);

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

{

// Вычисляем индекс в буфере

int offset = i < capacity ? i : loopLength - i;

int index = (start + offset) % capacity;

yield return buffer[index];

}

}

finally

{

\_lock.ExitReadLock();

}

}

// Итератор с петлей справа налево

public IEnumerable<T> LoopIteratorFromRight()

{

\_lock.EnterReadLock();

try

{

if (count == 0) yield break;

// Определяем длину петли

int loopLength = 2 \* (capacity - 1);

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

{

// Вычисляем индекс в буфере

int offset = i < capacity ? i : loopLength - i;

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

yield return buffer[index];

}

}

finally

{

\_lock.ExitReadLock();

}

}

**Объяснение работы:**

1. **LoopIteratorFromLeft**:

* Создает последовательность длиной 2 \* (capacity - 1)
* Сначала идет увеличение индекса до конца буфера
* Затем уменьшение обратно до начала

1. **LoopIteratorFromRight**:

* Аналогично первому, но движение начинается с конца
* Сначала идет уменьшение индекса
* Затем увеличение обратно

**Примеры работы:**

При capacity = 5 и буфере [1,2,3,4,5]:

* LoopIteratorFromLeft вернет: 1,2,3,4,5,4,3,2,1
* LoopIteratorFromRight вернет: 5,4,3,2,1,2,3,4,5

**Пример использования:**

csharp

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

buffer.EnqueueRight(1);

buffer.EnqueueRight(2);

buffer.EnqueueRight(3);

buffer.EnqueueRight(4);

buffer.EnqueueRight(5);

// Использование левого итератора с петлей

Console.WriteLine("Левый итератор с петлей:");

foreach (var item in buffer.LoopIteratorFromLeft())

{

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

}

// Использование правого итератора с петлей

Console.WriteLine("\nПравый итератор с петлей:");

foreach (var item in buffer.LoopIteratorFromRight())

{

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

}

Эти методы добавляют уникальный способ обхода буфера, который может быть полезен в специфических задачах обработки данных.

ПОзволяет рисовать симметриччные формы

Давайте адаптируем эти итераторы для создания симметричных форм.

Вот улучшенная версия с дополнительными комментариями:

csharp

// Итератор с петлей слева направо для создания симметричных форм

public IEnumerable<T> LoopIteratorFromLeft()

{

\_lock.EnterReadLock();

try

{

if (count == 0) yield break;

// Длина петли всегда 2 \* (capacity - 1)

int loopLength = 2 \* (capacity - 1);

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

{

// Вычисляем смещение: сначала растет, потом уменьшается

int offset = i < capacity ? i : loopLength - i;

// Вычисляем индекс в буфере с учетом начала

int index = (start + offset) % capacity;

yield return buffer[index];

}

}

finally

{

\_lock.ExitReadLock();

}

}

// Итератор с петлей справа налево для создания симметричных форм

public IEnumerable<T> LoopIteratorFromRight()

{

\_lock.EnterReadLock();

try

{

if (count == 0) yield break;

// Длина петли всегда 2 \* (capacity - 1)

int loopLength = 2 \* (capacity - 1);

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

{

// Вычисляем смещение: сначала уменьшается, потом растет

int offset = i < capacity ? i : loopLength - i;

// Вычисляем индекс с конца буфера

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

yield return buffer[index];

}

}

finally

{

\_lock.ExitReadLock();

}

}

**Примеры использования для рисования:**

1. **Создание симметричных узоров**:

csharp

// Пример с цветами для градиента

var colors = new ThreadSafeCircularBuffer<Color>(5);

colors.EnqueueRight(Color.Red);

colors.EnqueueRight(Color.Orange);

colors.EnqueueRight(Color.Yellow);

colors.EnqueueRight(Color.Green);

colors.EnqueueRight(Color.Blue);

// Рисование симметричного узора

foreach (var color in colors.LoopIteratorFromLeft())

{

DrawShape(color); // Метод рисования фигуры текущим цветом

}

1. **Создание симметричных паттернов**:

csharp

// Пример с размерами для создания узора

var sizes = new ThreadSafeCircularBuffer<int>(5);

sizes.EnqueueRight(10);

sizes.EnqueueRight(20);

sizes.EnqueueRight(30);

sizes.EnqueueRight(40);

sizes.EnqueueRight(50);

// Создание симметричного паттерна

foreach (var size in sizes.LoopIteratorFromRight())

{

DrawCircle(size); // Метод рисования круга заданного размера

}

**Особенности использования для графики:**

* **Плавные переходы**: идеально подходят для создания градиентов
* **Симметричные узоры**: автоматически создают зеркальные паттерны
* **Циклические формы**: позволяют создавать повторяющиеся симметричные элементы
* **Экономия ресурсов**: не требуют дополнительного хранения данных

Эти итераторы особенно полезны при:

* Создании графических эффектов
* Анимации с симметричными переходами
* Генерации паттернов
* Визуализации данных с симметрией

Давайте теперь подведем некоторые итоги. Выведи пож-ста сигнатуры всех наших функций класса ThreadSafeCircularBuffer. и конструктор/ры этого класса. Надо посмотреть, что у нас получилось в целом.

Вот полный список публичных методов и конструкторов класса **ThreadSafeCircularBuffer**:

**Конструкторы**

csharp

public ThreadSafeCircularBuffer(int size)

**Основные операции**

csharp

// Добавление элементов

public void EnqueueLeft(T item)

public void EnqueueRight(T item)

// Удаление элементов

public T DequeueLeft()

public T DequeueRight()

**Итераторы и получение элементов**

csharp

// Стандартные итераторы

public IEnumerator<T> IteratorFromLeft()

public IEnumerator<T> IteratorFromRight()

// Получение всех элементов в список

public void GetAllFromLeft(List<T> result)

public void GetAllFromRight(List<T> result)

// Получение через IEnumerable

public IEnumerable<T> GetAllFromLeft()

public IEnumerable<T> GetAllFromRight()

// Специальные итераторы с петлей

public IEnumerable<T> LoopIteratorFromLeft()

public IEnumerable<T> LoopIteratorFromRight()

**Массовая обработка**

csharp

// Массовое получение элементов

public void GetAllFromLeft(List<T> result)

public void GetAllFromRight(List<T> result)

public bool TryGetAllFromLeft(List<T> result)

public bool TryGetAllFromRight(List<T> result)

**Изменение размера**

csharp

// Изменение размера буфера

public void ReSizeFromLeft(int newSize)

public void ReSizeFromRight(int newSize)

**Сдвиги элементов**

csharp

// Сдвиги с вытеснением

public void ShiftLeft(int positions)

public void ShiftRight(int positions)

// Циклические сдвиги

public void RotateLeft(int positions)

public void RotateRight(int positions)

**Свойства и проверки**

csharp

// Базовые свойства

public int Count { get; }

public int Capacity { get; }

// Проверки состояния

public bool IsEmpty { get; }

public bool IsFull { get; }

// Получение элемента по индексу

public T Peek(int index)

**Дополнительные методы**

csharp

// Очистка буфера

public void Clear()

**Особенности реализации**

* Полная потокобезопасность через **ReaderWriterLockSlim**
* Поддержка generic-типа **T**
* Автоматическая обработка кольцевого буфера
* Эффективное использование памяти

Класс предоставляет полный набор инструментов для работы с кольцевым буфером, включая:

* Базовые операции добавления/удаления
* Различные способы итерации
* Массовую обработку данных
* Гибкую работу с размером
* Безопасную многопоточную работу