

# Nauka C#

Krystian Gronkowski

24 stycznia 2022

## Spis treści

<b>1</b>	<b>Hello, world!</b>	<b>2</b>
1.1	Konfigurowanie kompilatora . . . . .	2
1.2	Console.WriteLine i Console.ReadLine . . . . .	2
1.3	Konwersja danych . . . . .	2
<b>2</b>	<b>Operowanie na danych</b>	<b>3</b>
2.1	String.Contains . . . . .	3
2.2	String.Replace . . . . .	3
2.3	String.Split . . . . .	3
<b>3</b>	<b>Tablice i listy</b>	<b>4</b>
3.1	Tablice jednowymiarowe . . . . .	4
3.2	Tablice wielowymiarowe . . . . .	4
3.3	Listy . . . . .	4
<b>4</b>	<b>Losowanie liczb</b>	<b>5</b>
<b>5</b>	<b>Operacje na plikach tekstowych</b>	<b>6</b>
5.1	Wczytywanie plików . . . . .	6

# 1 Hello, world!

## 1.1 Konfigurowanie kompilatora

Zanim zaczniemy programować musimy zainstalować kompilator, aby być w stanie otworzyć program który napiszemy.

W Linuxie kompilator mcs można zainstalować za pomocą komend:

```
sudo apt-get update
sudo apt-get install mono-mcs
```

Natomiast w Windowsie należy najpierw zainstalować .NET Framework, a potem dodać ścieżkę instalacji w zmiennej środowiskowej "PATH"

Alternatywnie, jeżeli ktoś nie chce instalować kompilatora, można użyć jednego z wielu edytorów C# online, np: [https://www.onlinegdb.com/online\\_csharp\\_compiler](https://www.onlinegdb.com/online_csharp_compiler)

## 1.2 Console.WriteLine i Console.ReadLine

Nadszedł czas na stworzenie pierwszego programu!

Struktura piku źródłowego C# wygląda następująco:

```
1 using System;
2
3 class NazwaPliku {
4     static void Main() {
5         //Kod
6     }
7 }
```

**Console.WriteLine()** jest funkcją wyświetlającą tekst na ekranie (jak printf w języku C), a **Console.ReadLine()** jest używany do czytania tekstu z klawiatury (jak scanf).

Przykładowy program wykorzystujący te dwie funkcje aby wyświetlić imię użytkownika na ekranie:

```
1 using System;
2
3 public class HelloWorld
4 {
5     public static void Main()
6     {
7         Console.WriteLine("Jak sie nazywasz?");
8         string imie = Console.ReadLine();
9         Console.WriteLine ("Witaj, "+imie+"!");
10    }
11 }
```

## 1.3 Konwersja danych

Należy wziąć pod uwagę, że **Console.ReadLine()** zawsze wczytuje wartość string, gdybyśmy chcieli aby program wczytywał liczbę zamiast imienia (np wiek), musielibyśmy przekonwertować string do wartości int.

Na szczęście jest do tego wbudowana funkcja **Int32.Parse(string)**. Przykład jej użycia:

```
1 using System;
2
3 public class HelloWorld
4 {
5     public static void Main(string[] args)
6     {
7         Console.WriteLine("Ile masz lat?");
8         int wiek = Int32.Parse(Console.ReadLine());
9         if(wiek>17){
10             Console.WriteLine("Jestes pelnoletni");
11         }
12         else{
13             Console.WriteLine("Nie jestes pelnoletni");
14         }
15     }
16 }
```

## 2 Operowanie na danych

### 2.1 String.Contains

**String.Contains()** jest bardzo użyteczną funkcją, która sprawdza czy gdziekolwiek w jakimś łańcuchu można znaleźć inny łańcuch. Zwraca wartość boolowską. Przykładem jego zastosowania jest sprawdzenie czy w jakimś słowie występuje litera 'a' :

```
1 using System;
2
3 class Contains {
4     static void Main() {
5         Console.WriteLine("Wpisz słowo bez litery a");
6         string x = Console.ReadLine();
7         if(x.Contains('a')){
8             Console.WriteLine("W tym słowie nie ma litery a.");
9         }
10        else{
11            Console.WriteLine("W tym słowie jest litera a.");
12        }
13    }
14 }
```

### 2.2 String.Replace

**String.Replace()** zastępuje wszystkie wystąpienia łańcucha A innym łańcuchem B.

```
1 using System;
2
3 class Replace {
4     static void Main() {
5         string x = "Ala ma kota.";
6         x = x.Replace("kota", "psa");
7         Console.WriteLine(x);
8         // W konsoli zostanie wyświetlone "Ala ma psa."
9     }
10 }
```

### 2.3 String.Split

**String.Split()** rozdziela łańcuch na tablicę mniejszych łańcuchów rozdzielonych za pomocą łańcucha podanego podczas wywoływania funkcji. Bardzo użyteczne jeżeli chcemy odczytać dane rozdzielonych za pomocą nowej linii ("\n") albo spacji. Przykład użycia:

```
1 using System;
2
3 class Split {
4     static void Main() {
5         Console.WriteLine("Wpisz swoje imię i nazwisko");
6         string x = Console.ReadLine();
7         string[] input = x.Split(' ');
8         string imię = input[0];
9         string nazwisko = input[1];
10        Console.WriteLine("Dzien dobry, Pani/e " + nazwisko);
11    }
12 }
```

**Zadanie 2.1.** Poproś użytkownika o wpisanie jakiegoś zdania, a potem wyświetl je ze słowami w odwrotnej kolejności.  
Ala ma kota → kota ma Ala

**Zadanie 2.2.** Poproś użytkownika o wpisanie jakiegoś słowa i wyświetl wszystkie litery które w nim nie występują.

## 3 Tablice i listy

### 3.1 Tablice jednowymiarowe

Tablica to zbiór uporządkowanych elementów tego samego typu. Każdy element można wyczytać podając numer jego indeksu. Przykład zastosowania tablicy aby wyczytać ile razy każda cyfra występuje w jakiejś liczbie.

```
1 using System;
2
3 class HelloWorld {
4     static void Main() {
5         int[] tablica = new int[10];
6         string liczba = "1049284883920457162047859300018306";
7         for(int i=0; i<liczba.Length; i++){
8             tablica[Int32.Parse(liczba[i].ToString())]++;
9         }
10        for(int i=0; i<10; i++){
11            Console.WriteLine("Liczba " + i + " występuje " + tablica[i] + " razy.");
12        }
13    }
14 }
```

### 3.2 Tablice wielowymiarowe

Najprostszy sposób patrzenia na tablice dwuwymiarową  $tablica[k][w]$  jest wyobrażenie sobie tabelki o  $k$  kolumnach i  $w$  wierszach.

Dla przykładu, wyobraźmy sobie tablicę dwuwymiarową  $[5][3]$  wypełnioną w następujący sposób:

1	4	6	2	0
2	7	7	0	3
-15	55	26	0	330

$tablica[1][0]$  nawiązuje do liczby w 2 kolumnie i w 1 wierszu (pamiętaj że tablica zaczyna się od 0!), czyli do liczby 4. W ten sam sposób  $tablica[2][2]$  dałaby wynik 26, a  $tablica[0][0]$  1.

**Zadanie 3.1.** Stwórz tablicę dwuwymiarową  $[10][10]$  i wypełnij ją tabliczką mnożenia.

### 3.3 Listy

Listy działają jak tablice, ale nie mają zadeklarowanej wielkości. Można dodawać nowe elementy do listy i usuwać stare gdy tylko się chce. Jest to bardzo użyteczne, gdy chcemy przechować jakieś elementy, ale nie wiemy jak jest ich dużo. Na przykład gdy chcemy wczytywać liczby podawane przez użytkownika, dopóki nie wpisze 0.

```
1 using System;
2 using System.Collections.Generic; //Biblioteka w ktorej znajdują sie listy
3
4 class HelloWorld {
5     static void Main() {
6         List<int> ints = new List<int>();
7         while(true){
8             int x = Int32.Parse(Console.ReadLine());
9             if(x!=0){
10                 ints.Add(x);
11             }
12             else{
13                 break;
14             }
15         }
16         foreach(int x in ints){
17             Console.WriteLine(x);
18         }
19     }
20 }
```

## 4 Losowanie liczb

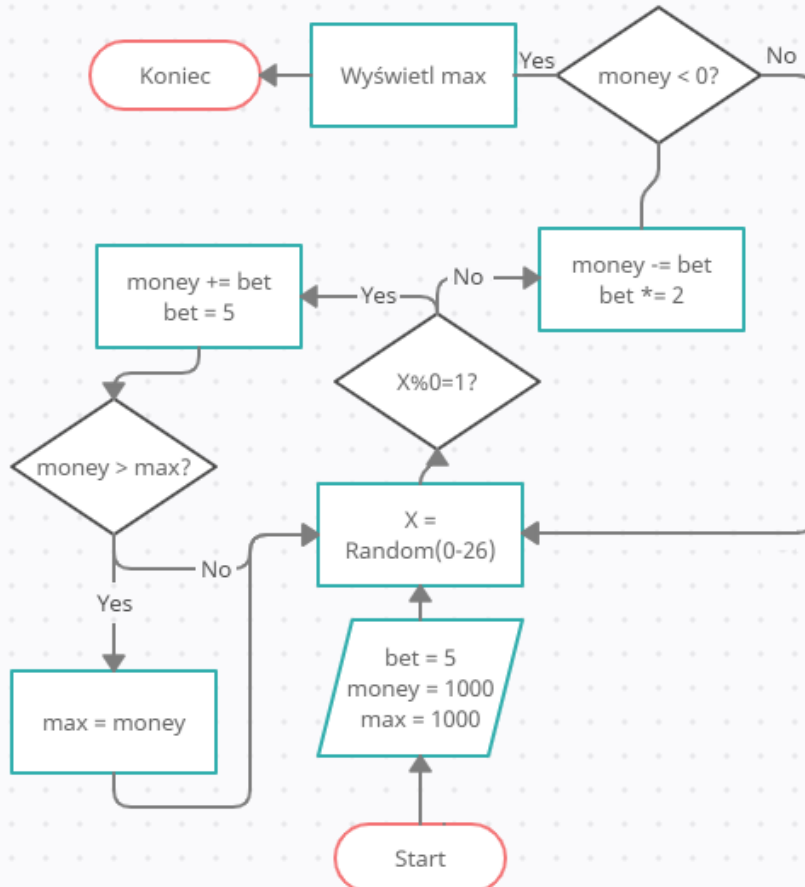
`new Random()` inicjalizuje nowy pseudolosowy generator liczb, w parametrze można podać ziarno według którego liczby mają się generować. W przypadku gdy w wywołaniu funkcji nie będą podane żadne parametry ziarno zostanie automatycznie ustawione jako czas otwarcia programu, w przeciwieństwie do C nie ma więc potrzeby ustawiania ziarna samodzielnie. Aby otrzymać liczbę należy użyć polecenia `zmienna = random.Next(dolna granica, górna granica + 1)`.

Poniższy program inicjalizuje tablicę o wielkości 100 i wypełnia ją losowymi liczbami z zakresu 0-100:

```
1 using System;
2
3 public class Losowanie
4 {
5     public static void Main()
6     {
7         int[] tablica = new int[100];
8         Random r = new Random();
9         for(int x=0;x<100;x++){
10             tablica[x] = r.Next(0,101);
11         }
12         foreach(int i in tablica){
13             Console.WriteLine(i);
14         }
15     }
16 }
```

**Zadanie 4.1.** System Martingale’a to system bukmacherski który polega na podwajaniu swojego zakładu za każdym razem gdy przegrasz grę w ruletkę. Ewentualna wygrana zwraca wszystkie poprzednie przegrane z bonusem oryginalnego zakładu.

Czy ten system wydaje się dobrą strategią? Napisz program realizujący system Martingale’a i sprawdź jaką liczbę pieniędzy uda się wygrać komputerowi zanim straci swoje oszczędności jeżeli zacznie z 1000 zł i oryginalna stawka będzie wynosić 5 zł tak jak w diagramie bloczkowym:



## 5 Operacje na plikach tekstowych

### 5.1 Wczytywanie plików

Dane z plików tekstowych można wczytywać na różne sposoby - wszystko naraz do jednego łańcucha, do tablicy łańcuchów w której każdy indeks jest jednym wierszem pliku, lub można je wczytywać linijka po linijce. Wszystkie z tych sposobów zostały przedstawione poniżej:

```
1 using System;
2
3 public class Losowanie
4 {
5     public static void Main()
6     {
7         //Caly plik zostal wczytany do linijki text.
8         string text = System.IO.File.ReadAllText(@"\Text.txt");
9
10        //Plik zostaje podzielony na wiersze i wczytany do tablicy lancuchow.
11        string[] lines = System.IO.File.ReadAllLines(@"\Text.txt");
12
13        foreach(line x in System.IO.File.ReadAllText(@"\Text.txt")){
14            //Wczytuje linia po linijce w petli
15            Console.WriteLine(line);
16        }
17    }
18 }
```

**Zadanie 5.1.** W repozytorium znajduje się plik liczby.txt który jest wypełniony liczbami z przedziału [-100 ; 100], wczytaj z niego wszystkie liczby i oblicz ich średnią arytmetyczną oraz sumę.

## Literatura

- [1] <https://automatyzacodzien.pl/2020/07/24/kompilacja-i-uruchomienie-kodu-c-w-linii-polecen-windows-lin>
- [2] [https://pl.wikipedia.org/wiki/Tablica\\_\(informatyka\)](https://pl.wikipedia.org/wiki/Tablica_(informatyka))
- [3] [https://en.wikipedia.org/wiki/Martingale\\_\(betting\\_system\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Martingale_(betting_system))
- [4] <https://docs.microsoft.com/pl-pl/dotnet/csharp/programming-guide/file-system/how-to-read-from-a-text-file>