

## № 9 Коллекции

### Задание

1. Создайте класс по варианту, определите в нем свойства и методы, реализуйте указанный интерфейс и другие при необходимости, соберите объекты класса в коллекцию (можно сделать специальных класс с вложенной коллекцией и методами ею управляющими), продемонстрируйте работу с ней (добавление/удаление/**поиск**/вывод:

Вариант	Тип	Интерфейс	Коллекция
1	Автомобиль	<code>ICollection&lt;T&gt;</code>	<code>Dictionary &lt; TKey, TValue&gt;</code>
2	Книга	<code>IDictionary&lt; TKey, TValue&gt;</code>	<code>List&lt;T&gt;</code>
3	Товар	<code>IOrderedDictionary</code>	<code>ConcurrentBag&lt;T&gt;</code>
4	Работник	<code>IEnumerable&lt;T&gt;</code>	<code>Hashtable</code>
5	Студент	<code>IEnumerable&lt;T&gt;</code>	<code>Queue&lt;T&gt;</code>
6	Компьютер	<code>ISet&lt;T&gt;</code>	<code>HashSet&lt;T&gt;</code>
7	Программное обеспечение	<code>ICollection&lt;T&gt;</code>	<code>SortedList &lt; TKey, TValue&gt;</code>
8	Мебель	<code>ICollection&lt;T&gt;</code>	<code>ArrayList</code>
9	Изображение	<code>ISet&lt;T&gt;</code>	<code>LinkedList&lt;T&gt;</code>
10	Игра	<code>IEnumerable&lt;T&gt;</code>	<code>BlockingCollection&lt;T&gt;</code>
11	Геометрическая фигура	<code>IEnumerator</code>	<code>Stack</code>
12	Интернет-ресурс	<code>ICollection&lt;T&gt;</code>	<code>ConcurrentDictionary&lt; TKey, TValue&gt;</code>
13	Услуги	<code>IOrderedDictionary</code>	<code>Queue&lt;T&gt;</code>
14	Концерт	любой	<code>Dictionary &lt; TKey, TValue&gt;</code>
15	Растение	<code>ICollection&lt;T&gt;</code>	<code>HashSet&lt;T&gt;</code>

2. Создайте **универсальную коллекцию** в соответствии с вариантом задания и заполнить ее данными встроенного типа .Net (int, char,...).
  - a. Выведите коллекцию на консоль
  - b. Удалите из коллекции n последовательных элементов
  - c. Добавьте другие элементы (используйте все возможные методы добавления для вашего типа коллекции).
  - d. Создайте *вторую коллекцию* (из таблицы выберите другой тип коллекции) и заполните ее данными из первой коллекции.
  - e. Выведите вторую коллекцию на консоль. В случае не совпадения количества параметров (например, `LinkedList<T>` и `Dictionary<Tkey, TValue>`), при нехватке - генерируйте ключи, в случае избыточности – оставляйте `TValue`.
  - f. Найдите во второй коллекции заданное значение.
3. Создайте объект *наблюдаемой коллекции* **ObservableCollection<T>**. Создайте произвольный метод и зарегистрируйте его на событие `CollectionChange`. Напишите демонстрацию с добавлением и удалением элементов. В качестве типа *T* используйте свой класс из таблицы.

# Вопросы

Изучите

<https://learn.microsoft.com/en-us/dotnet/api/system.collections.generic?view=net-6.0>

<https://learn.microsoft.com/en-us/dotnet/api/system.collections.concurrent?view=net-6.0>

<https://learn.microsoft.com/en-us/dotnet/api/system.collections.specialized?view=net-6.0>

1. На какие основные виды/типы делятся все коллекции .NET? Охарактеризуйте каждый из них.
2. Что такое generic-коллекции? Назовите примеры известных вам generic-коллекций.
3. В чем разница между ArrayList и Array?
4. Охарактеризуйте коллекции, которые вы использовали в своем варианте.
5. Чем отличаются коллекции, расположенные в пространстве имен System.Collections.Concurrent?
6. Какое пространство имен необходимо подключить в проект, чтобы иметь возможность использовать generic-коллекции?
7. Что такое наблюдаемая коллекция? Как ее можно использовать?
8. Охарактеризуйте интерфейсы IEnumerator, IEnumerator. В чем отличие назначений интерфейсов IEnumerator и IEnumerable.
9. Поясните принцип работы коллекций:
  - a. LinkedList <T>
  - b. HashSet <T>
  - c. Dictionary <Tkey, TValue>
  - d. ConcurrentBag <Tkey, TValue>
  - e. Stack<t>, Queue<T>
  - f. SortedList, SortedList.

## Теория

В C# коллекция представляет собой совокупность объектов. В среде .NET Framework имеется немало интерфейсов и классов, в которых определяются и реализуются различные типы коллекций.

Главное преимущество коллекций заключается в том, что они стандартизируют обработку групп объектов в программе. Все коллекции разработаны на основе набора четко определенных интерфейсов. Некоторые встроенные реализации таких интерфейсов, в том числе ArrayList, Hashtable, Stack и Queue, могут применяться в

исходном виде и без каких-либо изменений. Имеется также возможность реализовать собственную коллекцию, хотя потребность в этом возникает редко.

В среде .NET Framework поддерживаются пять типов коллекций: необобщенные, специальные, с поразрядной организацией, обобщенные и параллельные.

#### *Необобщенные коллекции*

Реализуют ряд основных структур данных, включая динамический массив, стек, очередь, а также словари, в которых можно хранить пары "ключ-значение". В отношении необобщенных коллекций важно иметь в виду следующее: они оперируют данными типа object. Таким образом, необобщенные коллекции могут служить для хранения данных любого типа, причем в одной коллекции допускается наличие разнотипных данных. Очевидно, что такие коллекции не типизированы, поскольку в них хранятся ссылки на данные типа object. Классы и интерфейсы необобщенных коллекций находятся в пространстве имен **System.Collections**.

#### *Специальные коллекции*

Оперируют данными конкретного типа или же делают это каким-то особым образом. Например, имеются специальные коллекции для символьных строк, а также специальные коллекции, в которых используется одноподключенный список. Специальные коллекции объявляются в пространстве имен **System.Collections.Specialized**.

#### *Поразрядная коллекция*

В прикладном интерфейсе Collections API определена одна коллекция с поразрядной организацией — это BitArray. Коллекция типа BitArray поддерживает поразрядные операции, т.е. операции над отдельными двоичными разрядами, например И, ИЛИ, исключающее ИЛИ, а следовательно, она существенно отличается своими возможностями от остальных типов коллекций. Коллекция типа BitArray объявляется в пространстве имен System.Collections.

#### *Обобщенные коллекции*

Обеспечивают обобщенную реализацию нескольких стандартных структур данных, включая связные списки, стеки, очереди и словари. Такие коллекции являются типизированными в силу их обобщенного характера. Это означает, что в обобщенной коллекции могут храниться только такие элементы данных, которые совместимы по типу с данной коллекцией. Благодаря этому исключается случайное несовпадение типов. Обобщенные коллекции объявляются в пространстве имен **System.Collections.Generic**.

#### *Параллельные коллекции*

Поддерживают многопоточный доступ к коллекции. Это обобщенные коллекции, определенные в пространстве имен **System.Collections.Concurrent**.

В пространстве имен System.Collections.ObjectModel находится также ряд классов, поддерживающих создание пользователями собственных обобщенных коллекций.

Основополагающим для всех коллекций является понятие *перечислителя*, который поддерживается в необобщенных интерфейсах IEnumerator и IEnumerable, а также в обобщенных интерфейсах IEnumerator<T> и IEnumerable<T>. Перечислитель обеспечивает стандартный способ поочередного доступа к элементам коллекции. Следовательно, он перечисляет содержимое коллекции. В каждой коллекции должна быть реализована обобщенная или необобщенная форма интерфейса IEnumerable,

поэтому элементы любого класса коллекции должны быть доступны посредством методов, определенных в интерфейсе `IEnumerator` или `IEnumerator<T>`. Это означает, что, внося минимальные изменения в код циклического обращения к коллекции одного типа, его можно использовать для аналогичного обращения к коллекции другого типа. Любопытно, что для поочередного обращения к содержимому коллекции в цикле `foreach` используется перечислитель.

С перечислителем непосредственно связано другое средство, называемое *итератором*. Это средство упрощает процесс создания классов коллекций, например специальных, поочередное обращение к которым организуется в цикле `foreach`.

Классы коллекций по своей сути подобны классам стандартной библиотеки шаблонов (Standard Template Library — STL), определенной в C++. То, что в программировании на C++ называется контейнером, в программировании на C# называется коллекцией.

## **Интерфейсы обобщенных коллекций**

В пространстве имен `System.Collections.Generic` определен целый ряд интерфейсов обобщенных коллекций, имеющих соответствующие аналоги среди интерфейсов необобщенных коллекций:

### **`ICollection<T>`**

Определяет основополагающие свойства обобщенных коллекций

### **`IComparer<T>`**

Определяет обобщенный метод `Compare()` для сравнения объектов, хранящихся в коллекции

### **`IDictionary<Tkey, TValue>`**

Определяет обобщенную коллекцию, состоящую из пар "ключ-значение"

### **`IEnumerable<T>`**

Определяет обобщенный метод `GetEnumerator()`, предоставляющий перечислитель для любого класса коллекции

### **`Enumerator<T>`**

Предоставляет методы, позволяющие получать содержимое коллекции по очереди

### **`IEqualityComparer<T>`**

Сравнивает два объекта на предмет равенства

### **`IList<T>`**

Определяет обобщенную коллекцию, доступ к которой можно получить с помощью индексатора

В пространстве имен `System.Collections.Generic` определена структура **`KeyValuePair<TKey, TValue>`** Она служит для хранения ключа и его значения и применяется в классах обобщенных коллекций, в которых хранятся пары "ключ-значение", как, например, в классе `Dictionary<TKey, TValue>` В этой структуре определяются два следующих свойства:

```
public TKey Key { get; };  
public TValue Value { get; };
```

В этих свойствах хранятся ключ и значение соответствующего элемента коллекции.

### **Классы обобщенных коллекций**

Классы обобщенных коллекций по большей части соответствуют своим необобщенным аналогам, хотя в некоторых случаях они носят другие имена. Отличаются они также своей организацией и функциональными возможностями. Классы обобщенных коллекций определяются в пространстве имен System.Collections.Generic:

#### **Dictionary<Tkey, TValue>**

Сохраняет пары "ключ-значение". Обеспечивает такие же функциональные возможности, как и необобщенный класс Hashtable

#### **HashSet<T>**

Сохраняет ряд уникальных значений, используя хештаблицу

#### **LinkedList<T>**

Сохраняет элементы в двунаправленном списке

#### **List<T>**

Создает динамический массив. Обеспечивает такие же функциональные возможности, как и необобщенный класс ArrayList

#### **Queue<T>**

Создает очередь. Обеспечивает такие же функциональные возможности, как и необобщенный класс Queue

#### **SortedDictionary<TKey, TValue>**

Создает отсортированный список из пар "ключ-значение"

#### **SortedList<TKey, TValue>**

Создает отсортированный список из пар "ключ-значение". Обеспечивает такие же функциональные возможности, как и необобщенный класс SortedList

#### **SortedSet<T>**

Создает отсортированное множество

#### **Stack<T>**

Создает стек. Обеспечивает такие же функциональные возможности, как и необобщенный класс Stack