

Notatki do 2. tygodnia kursu Dotneta

Maciek Mielczarek

6 sierpnia 2020

1 Wstęp

Na ten tydzień zaplanowane są podstawy języka C#. Najprawdopodobniej będę porównywał wprowadzane elementy do tego co znam z C++ albo Javy.

2 Wybór projektu

Nie wiem co wybrać, więc rzucę kostką. Na początek właściwe losowanie przy użyciu fizycznych kości k6 (6 ścian z numerami od 1 do 6). Są różne możliwości wylosowania liczby od 1 do 25 przy pomocy standardowych kostek. Zdecydowałem się na następujący wariant:

1. Z k6 robię k5 przez rzucenie ponownie w przypadku wyniku 6. Dzięki temu wszystkie powtórki rzutów załatwiam od razu.
2. 2 razy rzucam k5 i odejmuję od wyniku 1, aby dostać cyfrę dziesiątek (a właściwie piętek) i cyfrę jedności liczby w systemie piętkowym.
3. Przeliczam tą liczbę do systemu dziesiętnego (pierwsza cyfra razy 5 plus druga cyfra) i dodaję 1, żeby dostać liczbę z przedziału od 1 do 25.

Pierwszy rzut: 5. Drugi rzut: 3. To odpowiada liczbie 23, czyli grze w kółko i krzyżyk. To prawdopodobnie najprostszy temat, ale ponieważ istnieje wiele oczywistych wariantów tej gry, to będę mógł sprawdzić czy zaplanowałem i napisałem kod w taki sposób, żeby aplikację dało się rozwijać.

Skoro już jestem przy temacie rzucania kostką, to sprawdzę jak się losuje liczby w C# i odtworzę powyższą sytuację w kodzie. Pewnie wiele rzeczy jest nie na swoim miejscu lub zrobionych dziwnie, ale kod jest przetestowany i działa. Można go znaleźć tutaj.

3 Start projektu, ekran startowy

Projekt wybrany, czas stworzyć dla niego repozytorium na gicie i zacząć go robić. Do nauki lub przypomnienia sobie gita polecam to miejsce.

Na początku utworzyłem przy użyciu przeglądarki repozytorium do notatek i kodu z całego kursu. Następnie sklonowałem je i przenieśliśmy do stworzonego w ten sposób folderu już utworzone pliki. Następnie użyłem w tym folderze komendy "dotnet new gitignore" (ktoś chyba o tym wspomniał w okolicach tego kursu) i dodałem do nowego pliku kilka linii odpowiadających plikom pośrednim LaTeX-a. Potem kilka komend żeby wrzucić wszystko na Githuba, w razie błędów git podpowiadał co jest nie tak. To na Linuksie.

Na Windowsie klonowałem z poziomu Visual Studio. Zalogowałem się przy tym do Githuba z poziomu VS, dzięki czemu nie muszę wpisywać loginu i hasła przy każdym commicie. Następnie stworzyłem nowe Rozwiązanie (Solution) w pożądanym miejscu. Gdy już miałem otwarte w VS Rozwiązanie w folderze śledzonym przez Gita, to wszystko co Gitowe znalazłem w VS po środku prawej strony, po kliknięciu w napis "Team Explorer" obok napisu "Solution Explorer".

W pierwszej wersji programu (lekcja 2.) jest tylko ekran startowy z którego można wyjść. Zadbalem o to, żeby były tam już jakieś zmienne i stałe. O, jednak nie muszę ręcznie zamieniać stringów na inty, tak jak to robiłem w zabawie z kostkami powyżej. Tak mi się wydawało, że gdzieś w C# powinno być coś takiego jak `Int32.Parse`, czy tam `TryParse`, ale zanim to znalazłem, napisałem już swoją wersję (tylko bez obsługi błędów).

4 Gdzie wsadzić enuma i trochę struktury

W tym projekcie na ekranie głównym nie widzę zapotrzebowania na enumy (kolejny temat), więc potrzebuję już teraz dodać kilka klas.

Typ gracza komputerowego (łatwy/trudny) będzie enumem, więc pododaję klasy odpowiedzialne za typy graczy. Przy definiowaniu zależności między klasami jest parę słów kluczowych, których nie wiem czy dobrze używam, ale sprawdzę to przy okazji jakiegoś tematu o klasach. W VS łatwo tworzy się nowe klasy i interfejsy (kliknięcie na folder w Eksploratorze Rozwiązania -> dodaj nową pustą klasę/interfejs).

Niemal równie łatwo zapomnieć zmienić aktywną gałąź przy zaczynaniu nowego tematu.

5 Typy referencyjne, stos i sterta

Wiedziałem co to są typy referencyjne, ale nie wiedziałem co to stos i sterta. Rzeczy do sprawdzenia za chwilę:

- jak długi string mogę stworzyć
- czy zarówno `\r\n` jak i `\n` działają tak samo na Windowsie i Linuksie

Przy próbie stworzenia stringa długości 2^{30} program wywraca się z braku pamięci. W obu przypadkach `\r\n` i `\n` przechodzą na początek nowej linii, a samo `\r` wraca na początek bieżącej linii i kolejny napis nadpisuje początek tej linii. Czas na zadania.

6 Zadanie domowe z typów danych

Przy okazji tych zadań trochę sobie eksperymentuję. Zauważyłem, że gdy zaczynam nazwy folderów od cyfry, to automatycznie generowana przez dotneta przestrzeń nazw ma na początku znak ”_”. Może nie powinienem tego robić?

Przypomnienie stylu (do sprawdzenia w zadaniu domowym) z lekcji 1.9:

Wielkości liter:

- stałe wielkimi literami, słowa oddzielone znakiem ”_”,
- pliki, klasy, przestrzenie nazw i metody(funkcje) z wielkiej litery,
- zmienne lokalne i elementy prywatne programu z małej litery,
- słowa zaczynające się w środku nazwy zawsze z wielkiej litery,
- cała reszta małymi literami.

Nie ma tu nic o zaczynaniu nazwy katalogu od cyfry.

Inne:

- Początek nawiasu klamrowego od nowej linii.
- Max. jedna nowa linia między metodami/instrukcjami.
- Zawsze pisać modyfikator dostępu klas metod i pól (nie dotyczy zmiennych w metodach; tego pewnie w paru miejscach zapomniałem).

- Jedna klasa na plik.
- Brak typu zmiennej w nazwie, ale interfejsy zaczynają się od I.

6.1 Zadanie 1.

Zamiana stringa na zbiór cyfr w moim wykonaniu wygląda dość topornie – w pętli zajmuję się po kolei każdą cyfrą zamiast zawołać jakąś funkcję, która zrobiłaby to w 1 linijce. Zamiana chara na enuma też wygląda na dłuższą niż potrzeba.

6.2 Zadanie 2.

W zadaniu drugim chyba chodziło po prostu o 3 chary, ale nie byłem tego całkiem pewny, więc postanowiłem sprawdzić czy w C# używa się wskaźników.

Wygląda na to, że wszystkie użycia wskaźników trzeba oznaczyć jako kod niebezpieczny. Także raczej nie jest to szeroko stosowany element języka.

W każdym razie, udało mi się stworzyć 3 zmienne "a", wszystkie typu char (potem zapisać sobie ich adresy), a następnie wypisać dokładnie te zmienne (bez żadnego kopiowania wartości) w kolejności odwrotnej do kolejności tworzenia. Pomocne były tu nawiasy klamrowe, użyte do schowania jednych zmiennych przed drugimi.

Przypuszczam, że takie dodatkowe nawiasy czasem się stosuje do ograniczenia czasu życia lokalnych zmiennych.

6.3 Zadanie 3.

Tym razem postanowiłem sprawdzić jak przekazuje się do programu argumenty wywołania.

Przy wołaniu z linii komend po prostu wpisuje się je na końcu komendy wywołującej program, za dwoma średnikami. Znak ten oddziela argumenty dla dotneta od argumentów dla programu.

W VS opcja ta jest dostępna we właściwościach projektu (Solution Explorer -> nazwa projektu -> Alt + Enter -> Debug). Okienko to zamyka się w górnym lewym rogu.

6.4 Zadanie 4.

W tych zadaniach zauważałem czasem działające typy podstawowe pisane zarówno z wielkiej jak i z małej litery. O co chodzi?

Z tego co znalazłem, te pisane z małej to aliasy (inne nazwy) tych pisanych z wielkiej i z wyjątkiem typu `enuma` można ich używać zamiennie.

6.5 Zadanie 5.

Tutaj próbowałem powrzucać trochę kodu parsującego różne zmienne do jednej pętli, ale nie wychodziło mi używanie typu jako zmiennej. Poza tym, kod dla różnych typów zmiennych nie był taki sam bo parsowanie stringa do tablicy cyfr robi się inaczej niż do jednej liczby, a string w ogóle nie ma metody `Parse` (niezbyt zaskakujące, parsowanie stringa do stringa nie miałoby sensu).

Udało się tylko wypisać dane w pętli (żeby nie powtarzać kodu). Pomogła tu możliwość wsadzenia różnych typów zmiennych do jednej tablicy, jako zmiennych uniwersalnego typu `object` (znanym też jako `Object`).