Практикум. Создание таблицы поиска

На этом практикуме вы создадите таблицу поиска, позволяющую заменять числа их строковыми представлениями.

Упражнение 1. Создание таблицы поиска

В этом упражнении вы создадите таблицу поиска с цифрами, разберете строку на циф­ры и выведете результат на консоль.

1. Создайте консольное приложение с именем DictionaryCollection.
2. В основной файл с кодом импортируйте пространство имен System.Collections.
3. В методе проекта Main создайте новый экземпляр класса Hashtable.
4. Добавьте в новый экземпляр класса Hashtable элементы, в которых ключи — это стро­ки, содержащие числа от нуля до девяти, а значения — те же числа, но записанные прописью.
5. Затем создайте строковую переменную с серией цифр.
6. При помощи оператора foreach переберите символы в строке.
7. Внутри цикла foreach сгенерируйте строку по символьной переменной.
8. Проверьте, содержит ли набор Hashtable ключ, совпадающий со сгенерированной строкой длиной в один символ.
9. Если это так, получите из набора Hashtable значение по этому ключу и выведите его на консоль. Полученный код выглядит примерно так:

// C#

using System.Collections;

class Program {

static void Main(string[] args) {

Hashtable lookup = new Hashtable();

lookup["0"] = "Zero";

lookup["1"] = "One";

lookup["2"] = "Two";

lookup["3"] = "Three";

lookup["4"] = "Four";

lookup["5"] = "Five";

lookup["6"] = "Six";

lookup["7"] = "Seven";

lookup["8"] = "Eight";

lookup["9"] = "Nine";

string ourNumber = 888-555-1212";

foreach (char с in ourNumber) {

string digit = c.ToString(); if (lookup.ContainsKey(digit)) {

Console.WriteLine(lookup[digit]);

}

}

}

}

10. Соберите проект, исправьте ошибки. Убедитесь, что консольное приложение пра­вильно выводит цифры прописью.