

Массивы

Определения

- *Массив* — ограниченная совокупность однотипных величин.
- Элементы массива имеют одно и то же имя, а различаются по порядковому номеру (*индексу*).
- Массив относится к ссылочным типам данных (располагается в хипе), поэтому *создание массива* начинается с выделения памяти под его элементы. *Элементами массива* могут быть величины как значимых, так и ссылочных типов (в том числе массивы), например:

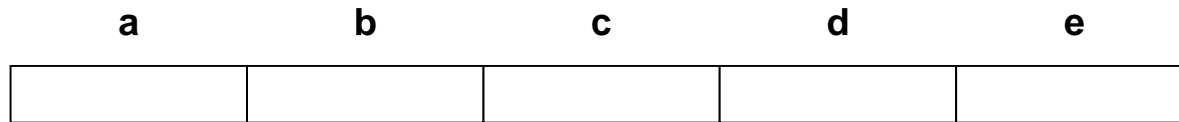
int[] w = new int[10]; // массив из 10 целых чисел

string[] z = new string[100]; // массив из 100 строк

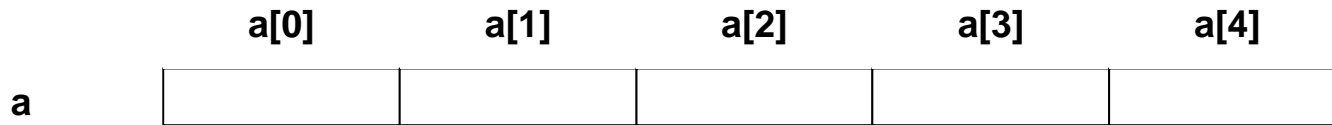
- Массив значимых типов хранит значения, массив ссылочных типов — ссылки на элементы.
- Всем элементам при создании массива присваиваются *значения по умолчанию*: нули для значимых типов и null для ссылочных.

Размещение массивов в памяти

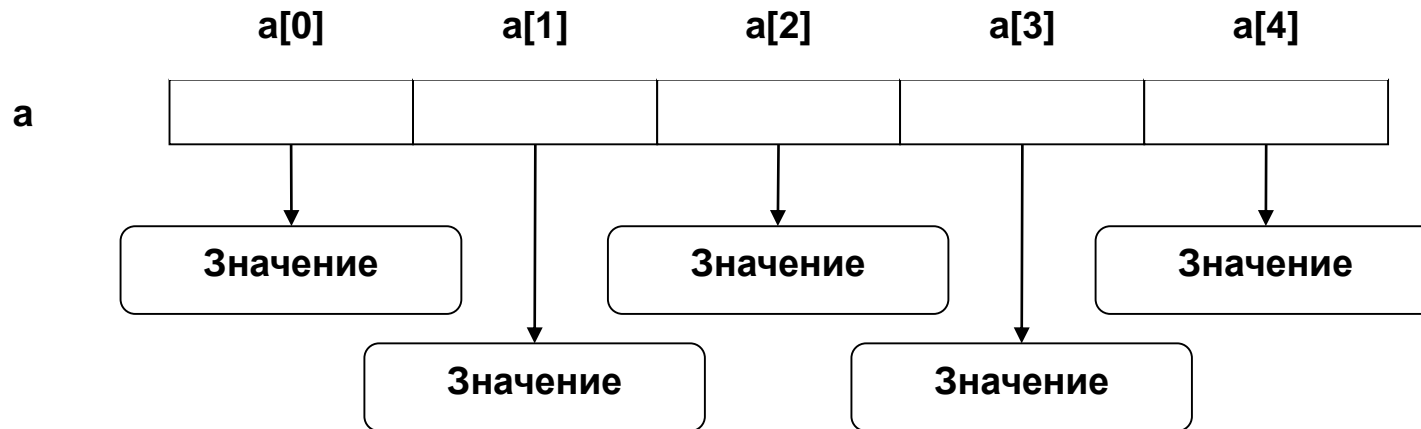
Пять простых переменных:



Массив из пяти элементов значимого типа:



Массив из пяти элементов ссылочного типа:



Размерность массива

- Количество элементов в массиве (*размерность*) задается при выделении памяти и может быть изменено впоследствии.

short n = ...;

string[] z = new string[n + 1];

- Размерность не является частью типа массива.
- Элементы массива нумеруются с нуля.
- Для *обращения к элементу массива* после имени массива указывается номер элемента в квадратных скобках, например:

w[4] z[i]

- С элементом массива можно делать все, что допустимо для переменных того же типа.
- При работе с массивом автоматически выполняется *контроль выхода за его границы*: если значение индекса выходит за границы массива, генерируется исключение `IndexOutOfRangeException`.

Действия с массивами

- Массивы одного типа можно *присваивать* друг другу. При этом происходит присваивание ссылок, а не элементов:

```
int[] a = new int[10];
```

```
int[] b = a;      // b и a указывают на один и тот же массив
```

- Все остальные действия выполняются с элементами массива по отдельности:

```
for ( int i = 0; i < n; ++i ) Console.Write( "\t" + a[i] );
```

Одномерные массивы

- Варианты описания массива:

тип[] имя;

тип[] имя = new тип [размерность];

тип[] имя = { список_инициализаторов };

тип[] имя = new тип [] { список_инициализаторов };

**тип[] имя = new тип [размерность] {
список_инициализаторов };**

- Примеры описаний (один пример на каждый вариант описания, соответственно):

`int[] a; // элементов нет`

`int[] b = new int[4]; // элементы равны 0`

`int[] c = { 61, 2, 5, -9 }; // new подразумевается`

`int[] d = new int[] { 61, 2, 5, -9 }; // размерность вычисляется`

`int[] e = new int[4] { 61, 2, 5, -9 }; // избыточное описание`

Пример

Для массива, состоящего из 6 целочисленных элементов, программа определяет:

- сумму и количество отрицательных элементов;
- максимальный элемент.

Программа

```
const int n = 6;
int[] a = new int[n] { 3, 12, 5, -9, 8, -4 };

Console.WriteLine( "Исходный массив:" );
for ( int i = 0; i < n; ++i ) Console.Write( "\t" + a[i] );
Console.WriteLine();

long sum = 0;           // сумма отрицательных элементов
int num = 0;           // количество отрицательных элементов
for ( int i = 0; i < n; ++i )
    if ( a[i] < 0 ) {
        sum += a[i]; ++num;
    }
Console.WriteLine( "Сумма отрицательных = " + sum );
Console.WriteLine( "Кол-во отрицательных = " + num );

int max = a[0];         // максимальный элемент
for ( int i = 0; i < n; ++i )
    if ( a[i] > max ) max = a[i];
Console.WriteLine( "Максимальный элемент = " + max );
```


Оператор foreach (упрощенно)

- Применяется для перебора элементов массива.

Синтаксис:

foreach (тип имя in имя_массива) тело_цикла

- *Имя* задает локальную по отношению к циклу переменную, которая будет по очереди принимать все значения из массива, например:

```
int[] a = { 24, 50, 18, 3, 16, -7, 9, -1 };
```

```
foreach ( int x in a ) Console.WriteLine( x );
```


Программа с использованием foreach

```
int[] a = { 3, 12, 5, -9, 8, -4 };  
Console.WriteLine( "Исходный массив:" );  
foreach ( int elem in a )  
    Console.Write( "\t" + elem );  
Console.WriteLine();
```

```
long sum = 0;        // сумма отрицательных элементов  
int num = 0;         // количество отрицательных элементов  
foreach ( int elem in a )  
    if ( elem < 0 ) {  
        sum += elem; ++num;  
    }  
Console.WriteLine( "sum = " + sum );  
Console.WriteLine( "num = " + num );
```

```
for ( int i = 0; i < n; ++i )  
    if ( a[i] < 0 ) {  
        sum += a[i]; ++num;  
    }
```

```
int max = a[0];       // максимальный элемент  
foreach ( int elem in a )  
    if ( elem > max ) max = elem;  
Console.WriteLine( "max = " + max );
```

System.Array

- Все массивы в C# имеют общий базовый класс Array, определенный в пространстве имен System.
- Некоторые элементы класса Array:
 - Length (Свойство) - Количество элементов массива (по всем размерностям)
 - BinarySearch (Статический метод) - Двоичный поиск в отсортированном массиве
 - IndexOf – (Статический метод) - Поиск первого вхождения элемента в одномерный массив
 - Sort (Статический метод) - Упорядочивание элементов одномерного массива

Использование методов класса Array

```
static void Main()
{
    int[] a = { 24, 50, 18, 3, 16, -7, 9, -1 };
    PrintArray( "Исходный массив:", a );
    Console.WriteLine( Array.IndexOf( a, 18 ) );
    Array.Sort(a);
    PrintArray( "Упорядоченный массив:", a );
    Console.WriteLine( Array.BinarySearch( a, 18 ) );
}

public static void PrintArray( string header, int[] a )
{
    Console.WriteLine( header );
    for ( int i = 0; i < a.Length; ++i )
        Console.Write( "\t" + a[i] );
    Console.WriteLine();
}
```

Прямоугольные массивы

- *Прямоугольный массив* имеет более одного измерения. Чаще всего в программах используются двумерные массивы. Варианты описания двумерного массива:

тип[,] имя;

тип[,] имя = new тип [разм_1, разм_2];

тип[,] имя = { список_инициализаторов };

тип[,] имя = new тип [,] { список_инициализаторов };

**тип[,] имя = new тип [разм_1, разм_2] {
 список_инициализаторов };**

- Примеры описаний (один пример на каждый вариант описания):

`int[,] a;` `// элементов нет`

`int[,] b = new int[2, 3];` `// элементы равны 0`

`int[,] c = {{1, 2, 3}, {4, 5, 6}};` `// new подразумевается`

`int[,] c = new int[,] {{1, 2, 3}, {4, 5, 6}};` `// разм-сть вычисляется`

`int[,] d = new int[2,3] {{1, 2, 3}, {4, 5, 6}};` `// избыточное описание`

- К элементу двумерного массива обращаются, указывая номера строки и столбца, на пересечении которых он расположен:

a[1, 4] b[i, j] b[j, i]

- Компилятор воспринимает как номер строки первый индекс, как бы он ни был обозначен в программе.
- Пример: программа, которая для целочисленной матрицы размером 3 x 4 определяет среднее арифметическое ее элементов и количество положительных элементов в каждой строке.

```
const int m = 3, n = 4;  
int[,] a = new int[m, n] {  
    { 2,-2, 8, 9 },  
    {-4,-5, 6,-2 },  
    { 7, 0, 1, 1 }  
};  
Console.WriteLine( "Исходный массив:" );  
for ( int i = 0; i < m; ++i )  
{  
    for ( int j = 0; j < n; ++j )  
        Console.Write( "\t" + a[i, j] );  
    Console.WriteLine();  
}
```



```

double sum = 0;
int nPosEl;
for ( int i = 0; i < m; ++i )
{
    nPosEl = 0;
    for ( int j = 0; j < n; ++j )
    {
        sum += a[i, j];
        if ( a[i, j] > 0 ) ++nPosEl;
    }
    Console.WriteLine( "В строке {0} {1} положит-х элементов",
                        i, nPosEl );
}
Console.WriteLine( "Среднее арифметическое всех элементов: "
                  + sum / m / n );

```

Ломанный (jagged) массив

```
int[][] array = new int[5][];  
Array.Resize<int[]>(ref array, 3);  
  
for (int i = 0; i < array.Length; i++) {  
    array[i] = new int[i + 1];  
    for (int j = 0; j < i + 1; j++)  
        array[i][j] = 10 * i + j;  
}  
Array.Resize<int>(ref array[2], 10);  
foreach (int[] cur in array)  
    Console.WriteLine(cur.Length);
```