

Struct и Record

1. Введение

На прошлых лекциях мы уже познакомились с **ссылочными** и **значимыми** типами.

- **Ссылочные типы** хранятся в куче и работают через ссылку на объект. К ним относятся все классы, например строки (`string`) и массивы (`int[]`).
- **Значимые типы** хранятся в стеке и передаются по значению (копируются). К ним относятся, например, числа (`int` , `double` , `bool`).

Для создания собственных значимых типов в C# используется ключевое слово `struct` . На самом деле все встроенные числовые типы — это именно структуры.

Кроме того, в новых версиях языка появился еще один удобный инструмент — **record**, который может быть как ссылочным, так и значимым типом (в зависимости от того, `record class` или `record struct`). В этой лекции мы подробно разберем, как работают структуры, чем они отличаются от классов, а затем познакомимся с рекордами.

2. Структуры (struct)

Структура — это пользовательский значимый тип данных.

Создается с помощью ключевого слова `struct`.

Простейший пример:

```
struct Point
{
    public int X;
    public int Y;

    public Point(int x, int y)
    {
        X = x;
        Y = y;
    }

    public void Print()
    {
        Console.WriteLine($"{X}, {Y}");
    }
}
```

Использование:

```
var p1 = new Point(1, 2);  
p1.Print(); // (1, 2)  
  
var p2 = p1; // создается копия!  
p2.X = 5;  
  
p1.Print(); // (1, 2)  
p2.Print(); // (5, 2)
```

Здесь видно ключевое отличие от классов — при присваивании **структура копируется**, а не передается по ссылке.

Когда использовать

Структуры стоит применять, если:

- нужно хранить небольшой набор данных, например точку, цвет, размеры (`Point` , `Rectangle` , `Color`);
- объект **неизменяемый** (immutable) и копирование не приведет к проблемам;
- важна **эффективность** (структуры быстрее создаются и не требуют сборки мусора).

Классы же лучше использовать, если:

- объект большой и часто передается между методами (копирование структур может стать накладным);
- требуется наследование;
- нужна работа с полиморфизмом.

Отличия от классов

Основные различия между `struct` и `class`:

1. Передача

- Классы — ссылочные типы, передаются по ссылке.
- Структуры — значимые типы, передаются по значению (копируются).

2. Наследование

- Классы могут наследоваться.
- Структуры **не поддерживают наследование**, но могут реализовывать интерфейсы.

3. Конструкторы

- В структурах нельзя явно объявлять конструктор без параметров (он создается всегда по умолчанию).
- В классах можно определять любые конструкторы.

4. Хранение

- Объекты классов хранятся в куче.
- Структуры, как правило, хранятся в стеке.

5. Null

- Ссылочные типы могут быть `null`.
- Структуры — нет, если только не использовать `Nullable<T>` или сокращение `T?`.

3. Проблемы при работе со структурами

Хотя структуры в C# полезны и во многих случаях эффективны, при работе с ними есть несколько важных нюансов и проблем, которые нужно учитывать.

Боксинг и анбоксинг

Боксинг — это процесс преобразования значимого типа в ссылочный. Когда мы присваиваем значение типа `struct` переменной типа `object` или интерфейсу, структуру "упаковывается" в объект в куче.

Пример:

```
int x = 42;           // структура int
object obj = x;       // боксинг: int упакован в object
```

Анбоксинг — это обратный процесс: извлечение значения из объекта.

```
object obj = 42;
int y = (int)obj; // анбоксинг
```

Почему это проблема?

- Боксинг и анбоксинг создают **лишние расходы памяти и процессорного времени**.
- Каждое упакованное значение хранится отдельно в куче, что увеличивает нагрузку на сборщик мусора.

Например, в цикле:

```
for (int i = 0; i < 1000; i++)
    object obj = i; // каждый раз происходит боксинг! Это очень неэффективно
```

Пример

Предположим, у нас есть структура, которая реализует интерфейс:

```
interface IShape
{
    double Area();
}

struct Circle : IShape
{
    public double Radius { get; set; }
    public Circle(double r) => Radius = r;

    public double Area() => Math.PI * Radius * Radius;
}
```

Теперь создадим коллекцию фигур:

```
var shapes = new List<IShape>();
for (int i = 0; i < 1_000_000; i++)
{
    shapes.Add(new Circle(i)); // ❌ здесь происходит боксинг!
}
```

Что произошло?

- `Circle` — это `struct`.
- Но коллекция `List<IShape>` хранит элементы как ссылки (`IShape` — интерфейс).
- Чтобы положить `struct` в `List<IShape>`, оно будет "упаковано" в `object`.
- То есть каждый круг в коллекции будет скопирован в кучу.

Это приведёт к:

- лишнему выделению памяти в куче;
- дополнительной нагрузке на **сборщик мусора**;
- замедлению программы при большом количестве элементов.

Анбоксинг


Когда мы достаём элемент:

```
foreach (var shape in shapes)
{
    var area = shape.Area(); // анбоксинг при вызове метода
}
```

Каждый вызов `shape.Area()` сопровождается **анбоксингом**, потому что упакованный `Circle` достаётся из `object`.

Как исправить?

Использовать **дженерики** и хранить `struct` напрямую, без упаковки:

```
var circles = new List<Circle>(); //  нет боксинга
for (int i = 0; i < 1_000_000; i++)
{
    circles.Add(new Circle(i));
}

foreach (var circle in circles)
{
    var area = circle.Area(); // вызов без анбоксинга
}
```


Сравнение

```
const int N = 100_000_000;

// Вариант 1: List<IShape> (происходит боксинг)
var sw1 = Stopwatch.StartNew();
var shapes = new List<IShape>();
for (int i = 0; i < N; i++)
    shapes.Add(new Circle(i)); // здесь боксинг
double sum1 = 0;
foreach (var shape in shapes)
    sum1 += shape.Area(); // здесь анбоксинг
sw1.Stop();
Console.WriteLine($"List<IShape>: время = {sw1.ElapsedMilliseconds} ms");

// Вариант 2: List<Circle> (без боксинга)
var sw2 = Stopwatch.StartNew();
var circles = new List<Circle>();
for (int i = 0; i < N; i++)
    circles.Add(new Circle(i)); // без упаковки
double sum2 = 0;
foreach (var circle in circles)
    sum2 += circle.Area(); // без анбоксинга
sw2.Stop();
Console.WriteLine($"List<Circle>: время = {sw2.ElapsedMilliseconds} ms");
```

```
List<IShape>: время = 7505 ms
List<Circle>: время = 1468 ms
```

Размер структур

Ещё одна проблема связана с размером структур:

- Структуры маленького размера (несколько полей: `int` , `double`) очень эффективны.
- Но если структура содержит много полей (например, десятки чисел или вложенные структуры), то при каждом копировании создаётся **большой объём работы**.

Пример:

```
struct BigStruct
{
    public int A, B, C, D, E, F, G, H, I, J;
}
```

При передаче такой структуры в метод создаётся **копия всех полей**. Для больших структур это может быть даже медленнее, чем работа с классами.

Поэтому общее правило:

- маленькие простые данные → `struct` ;
- большие сложные объекты → `class` .

Проблемы с копированием

Когда мы работаем со структурами, нужно помнить, что это **значимые типы**. А значит, при копировании переменной структуры создаётся её **полная копия**, а не ссылка, как у классов.

Из-за этого иногда возникают неожиданные ситуации при работе со **свойствами структур**:

Пример 1

```
struct Point
{
    public int X { get; set; }
    public int Y { get; set; }
}
```

```
var list = new List<Point>();
list.Add(new Point { X = 1, Y = 2 });
// Берём элемент списка
var p = list[0];
p.X = 10; // меняем свойство
Console.WriteLine(list[0].X); // ❌ всё равно выведет 1, а не 10
```

Почему так произошло?

Потому что `list[0]` вернул **копию структуры**, а мы изменили её свойство у копии, а не у оригинала.

Чтобы реально изменить элемент внутри списка, нужно записать его обратно:

```
p.X = 10;
list[0] = p; // теперь X изменится
```

Пример 2

Если структура используется как **свойство другого объекта**, то при доступе к нему через `get` возвращается тоже **копия**.

```
class Container
{
    public Point P { get; set; } = new Point { X = 1, Y = 2 };
}
```

```
var c = new Container();
c.P.X = 5; // ❌ Ошибка: нельзя присвоить, потому что P возвращает копию
```

Чтобы изменить координату, придётся переприсвоить всё свойство целиком:

```
var tmp = c.P;
tmp.X = 5;
c.P = tmp; // ✅ теперь значение изменится
```

4. Записи (record)

Record — это специальный тип данных в C#.

Записи (records) — это **ссылочные типы**, как и классы, но их главная особенность заключается в том, что они ориентированы на **работу с данными**.

Основные особенности:

- По умолчанию считаются **иммутабельными** (неизменяемыми).
- Для них автоматически создаются методы `Equals`, `GetHashCode` и `ToString`.
- Сравнение записей идёт **по значению**, а не по ссылке (в отличие от классов).

Таким образом, запись можно рассматривать как удобный способ хранить и сравнивать данные.

Синтаксис

Запись можно объявить так же, как класс:

```
public record Person(string Name, int Age);
```

Это короткая форма, которая автоматически:

- Создаёт свойства `Name` и `Age` с `init`-сеттером (их можно задавать только при создании объекта).
- Реализует методы `Equals` и `GetHashCode` для сравнения по значениям.
- Переопределяет `ToString`, чтобы выводить данные.

Пример использования:

```
var p1 = new Person("Alice", 25);  
var p2 = new Person("Alice", 25);  
  
Console.WriteLine(p1 == p2); // true (сравнение по значениям)  
Console.WriteLine(p1);      // Person { Name = Alice, Age = 25 }
```

Виды записей

В C# есть несколько способов объявления записей:

1. Позиционные записи

Удобны, если нужно быстро описать тип данных:

```
public record Point(int X, int Y);  
var p = new Point(10, 20);
```

2. Записи с явными свойствами

Если нужны дополнительные методы или более гибкая логика:

```
public record Car  
{  
    public string Model { get; init; }  
    public int Year { get; init; }  
}
```

3. record struct

Можно создавать **значимые типы** (struct) с теми же возможностями:

```
public record struct Point(int X, int Y);
```

4. readonly record struct

Полностью неизменяемый значимый тип:

```
public readonly record struct Point(int X, int Y);
```

Оператор `with`

Одной из ключевых возможностей **record** является оператор `with`, который позволяет создавать копии объектов с изменением отдельных свойств.

Это особенно удобно при работе с **иммутабельными объектами**, где нельзя просто изменить свойство.

Пример:

```
public record Person(string Name, int Age);

var p1 = new Person("Alice", 25);

// создаём копию с изменённым возрастом
var p2 = p1 with { Age = 26 };

Console.WriteLine(p1); // Person { Name = Alice, Age = 25 }
Console.WriteLine(p2); // Person { Name = Alice, Age = 26 }
```

Особенности:

- Создаётся **новый объект**, а не изменяется старый.
- Все остальные свойства сохраняются без изменений.
- Работает только с типами, у которых есть `init`-свойства (а у `record` они такие по умолчанию).

Пример с вложенными записями:

```
public record Address(string City, string Street);
public record Person(string Name, int Age, Address Address);

var p1 = new Person("Alice", 25, new Address("New York", "5th Avenue"));

// копия с изменением только города
var p2 = p1 with { Address = p1.Address with { City = "Boston" } };

Console.WriteLine(p1);
// Person { Name = Alice, Age = 25, Address = Address { City = New York, Street = 5th Avenue } }

Console.WriteLine(p2);
// Person { Name = Alice, Age = 25, Address = Address { City = Boston, Street = 5th Avenue } }
```

Сравнение: Class vs Struct vs Record

Характеристика	Class	Struct	Record
Тип	Ссылочный	Значимый	Ссылочный / Значимый
Передача	По ссылке	По значению	По ссылке / значению
Сравнение	По ссылке (если не переопределён Equals)	По значению (если не переопределён Equals)	По значению (по умолчанию)
Наследование	Да	Нет	Да (record class)
Использование	Сложные объекты	Лёгкие данные	модели данных

Практическое задание

Что нужно сделать:

1. Продолжайте работу над проектом **ToDoList**.

Теперь программа должна поддерживать **несколько профилей пользователей**.

2. **Модифицируйте класс** `Profile` :

- Добавьте поля:
 - `Login` ;
 - `Password` ;
 - `Id` (уникальный идентификатор, например `Guid`).
- Свойства `FirstName` , `LastName` , `BirthYear` оставить без изменений.

3. **Хранение пользователей:**

- Все профили должны сохраняться в файле `profile.csv` .
- Формат:

```
Id;Login;Password;FirstName;LastName;BirthYear
```

- При запуске программы:
 - Если папка и файл не существуют — создать.
 - Если файл существует — загрузить все профили в память.

4. **Хранение текущего профиля:**

- В `AppInfo` должен храниться список профилей `List<Profile>` .
- Добавьте в `AppInfo` переменную `CurrentProfileId` .
- При входе в профиль в неё сохраняется `Id` текущего пользователя.
- Все действия (просмотр/создание/изменение заметок) должны выполняться только для профиля с этим `Id` .

5. Работа с профилями:

- При запуске программы выводить сообщение:

```
Войти в существующий профиль? [y/n]
```

- Если выбран `y` :
 - Пользователь вводит логин и пароль.
 - Если они корректны, устанавливается соответствующий `CurrentProfileId` , загружается список заметок этого пользователя.
- Если выбран `n` :
 - Создать новый профиль:
 - Ввести логин, пароль, имя, фамилию и год рождения.
 - Сгенерировать уникальный `Id` (`Guid.NewGuid()`).
 - Сохранить профиль в `profile.csv` .
 - Установить `CurrentProfileId` на этот новый `Id` .

6. Хранение заметок:

- Все заметки должны храниться в словаре:
 - Ключ: `Id` пользователя;
 - Значение: список заметок (`List<TodoItem>`).
- Для каждого пользователя заметки сохраняются в отдельный файл:

```
todos_<Id>.csv
```

- Формат записи:

```
Index;Text;Status;LastUpdate
```

- При входе в профиль загрузить заметки из его файла.
- Если файла ещё нет — создать.

7. **Измените команды** `add`, `update`, `delete`, `status` :

- Теперь они работают только с задачами профиля, у которого `Id == CurrentProfileId`.
- Все изменения должны сразу сохраняться в файл соответствующего пользователя.

8. **Добавьте новый флаг к команде** `profile` :

- Флаг `--out` или `-o`.
- При его использовании выполняется **выход из текущего профиля**:
 - `CurrentProfileId` обнуляется (или становится `null`),
 - программа возвращается в состояние выбора профиля

9. **Учтите работу с Undo/Redo:**

- При каждом входе в новый профиль необходимо **обнулять стеки** `undoStack` и `redoStack`, чтобы команды отката/возврата не переносились между пользователями.

10. Обновите **README.md** — добавьте описание новых возможностей программы.

11. Сделайте push изменений в GitHub.