

# **Лекция 12**

## **Система ввода/вывода языка программирования**

# Методы класса **Console**

**Beep**: подача звукового сигнала

**Clear**: очистка консоли

**WriteLine**: вывод (возврат) строки текста, включая символ возврата каретки (то есть с переводом на новую строку)

**Write**: вывод строки текста, но без символа возврата каретки

**ReadLine**: считывание строки текста из входного потока

**Read**: считывание введенного символа в виде числового кода данного символа. С помощью преобразования к типу **char** можно получить введенный символ

**ReadKey**: считывание нажатой клавиши клавиатуры

# Пример 1

```
using System; namespace ConsoleApplication1 {
    class Class1 {
        static void Main() {
            int i = 3;
            double y = 4.12;
            decimal d = 600m;
            string s = "Вася";
            Console.WriteLine("i = " + i); // 1
            Console.WriteLine("s = " + s); // 2
            Console.WriteLine("y = {0} \nd = {1}", y-1, d+1); // 3
            Console.WriteLine($"y = {y} \nd = {d}"); // 4
            Console.ReadKey(); // остановка экрана
        }
    }
}
```

# Пример 1

Результат работы программы:

$i = 3$

$s = \text{Вася}$

$y = 3,12$

$d = 601$

$y = 4,12$

$d = 600$

В классе **Console** определены **методы ввода** строки и отдельного символа, но нет методов, которые позволяют непосредственно считывать с клавиатуры числа.

Ввод числовых данных выполняется в два этапа:

1. Символы, представляющие собой число, вводятся с клавиатуры в строковую переменную.
2. Выполняется преобразование из строки в переменную соответствующего типа.

Преобразование можно выполнить либо с помощью специального класса **Convert**, определенного в пространстве имен **System**, либо с помощью метода **Parse**, имеющегося в каждом стандартном арифметическом классе.

## Пример 2

```
using System; namespace ConsoleApplication1 {  
    class Class1 {  
        static void Main() {  
            Console.WriteLine("Введите строку");  
            string s = Console.ReadLine();           // 1  
            Console.WriteLine("s = " + s);  
            Console.WriteLine("Введите символ");  
            char c = (char)Console.Read();           // 2  
            Console.ReadLine();                       // 3  
            Console.WriteLine("c = " + c);  
            string buf;           // строка – буфер для ввода чисел  
            Console.WriteLine("Введите целое число");  
            buf = Console.ReadLine();  
            int i = Convert.ToInt32(buf);           // 4  
            Console.WriteLine(i);  
        }  
    }  
}
```

## Пример 2

```
Console.WriteLine("Введите вещественное число");
buf = Console.ReadLine();
double x = Convert.ToDouble(buf);           // 5
Console.WriteLine(x);
Console.WriteLine("Введите вещественное число");
buf = Console.ReadLine();
double y = double.Parse(buf);              // 6
Console.WriteLine(y);
Console.WriteLine("Введите вещественное число");
buf = Console.ReadLine();
decimal z = decimal.Parse(buf);           // 7
Console.WriteLine(z);
}
}
}
```

## Свойства класса **Console**

- **BackgroundColor**: цвет фона консоли
- **ForegroundColor**: цвет шрифта  
консоли
- **BufferHeight**: высота буфера консоли
- **BufferWidth**: ширина буфера  
консоли
- **Title**: заголовок консоли
- **WindowHeight** и **WindowWidth**:  
высота и ширина консоли  
соответственно



## Пример 3

```
class Program {  
    static void Main(string[] args) {  
        // установка зеленого цвета шрифта  
        Console.ForegroundColor=ConsoleColor.DarkGreen;  
        try {  
            do {  
                Console.WriteLine("Введите первое число");  
                int num1 = Int32.Parse(Console.ReadLine());  
                Console.WriteLine("Введите второе число");  
                int num2 = Int32.Parse(Console.ReadLine());
```

## Пример 3

```
// сиреневый цвет
Console.ForegroundColor =
ConsoleColor.DarkMagenta;
    Console.WriteLine("Сумма чисел {0} и {1} равна
{2}", num1, num2, num1 + num2);
    Console.WriteLine("Для выхода - Escape; для
продолжения - любая другая клавиша");
    } while (Console.ReadKey().Key != ConsoleKey.Escape);
} catch (Exception ex) {
    Console.WriteLine(ex.Message);
    Console.ReadLine();
}
}
}
```

# Метод **ReadKey()**

В классе **Console** включен метод **ReadKey()**, позволяющий непосредственно считывать отдельно введенные с клавиатуры символы без построчной буферизации. При нажатии клавиши метод **ReadKey()** немедленно возвращает введенный с клавиатуры символ. И в этом случае пользователю уже не нужно нажимать дополнительно клавишу **<Enter>**.

Две формы объявления метода **ReadKey ()**.

```
static ConsoleKeyInfo ReadKey()
```

```
static ConsoleKeyInfo ReadKey(bool intercept)
```

Если значение параметра **intercept** равно **true**, то введенный символ не отображается.

```
ReadKey() = ReadKey(false) // по умолчанию
```

# Метод **ReadKey()**

Метод **ReadKey()** возвращает информацию о нажатии клавиши в объекте типа **ConsoleKeyInfo**, который представляет собой структуру, состоящую из приведенных ниже свойств, доступных только для чтения.

**char KeyChar** - содержит эквивалент **char** введенного с клавиатуры символа

**ConsoleKey Key** - содержит значение из перечисления **ConsoleKey** всех клавиш на клавиатуре

**ConsoleModifiers Modifiers** - содержит описание одной из модифицирующих клавиш (<**Alt**>, <**Ctrl**> или <**Shift**>), которые были нажаты, если это действительно имело место, при формировании ввода с клавиатуры

## Пример 4

```
using System;
class ReadKeys {
    static void Main() {
        ConsoleKeyInfo keypress;
        Console.WriteLine("Введите несколько символов,
а по окончании - <0>.");
        do {
            // считать данные о нажатых клавишах
            keypress = Console.ReadKey(true);
            Console.WriteLine(" Вы нажали клавишу: " +
keypress.KeyChar);
        } while (keypress.KeyChar != '\0');
    }
}
```

## Пример 4

```
// Проверить нажатие модифицирующих клавиш
    if ((ConsoleModifiers.Alt & keypress.Modifiers) != 0)
        Console.WriteLine("Нажата клавиша <Alt>.");
    if ((ConsoleModifiers.Control & keypress.Modifiers) != 0)
        Console.WriteLine("Нажата клавиша <Control>.");
    if ((ConsoleModifiers.Shift & keypress.Modifiers) != 0)
        Console.WriteLine("Нажата клавиша <Shift>.");
} while(keypress.KeyChar != '0');
}
}
```

# Средства форматирования строк в C#

Методы *WriteLine* и *Write* используются для вывода информации в консоль, и при этом дают возможность отформатировать вывод.

Метод *Format* класса *String* предназначен конкретно для форматирования. Форматирование в методе *ToString* можно задать только для чисел и дат.

Общая структура форматирования выходной информации (строк) имеет следующий вид:

```
Console.WriteLine("строка формата", arg0, arg1, ..., argn);  
String.Format("строка формата", arg0, arg1, ..., argn);
```

*arg0* и *arg1* здесь – аргументы форматирования (числа, строки, даты, и т. д.), из которых в результате будет создана новая отформатированная строка.

# Средства форматирования строк в С#

Строка формата может содержать *обычные символы*, которые будут отображены в том виде, в котором они заданы, *и команды форматирования*. Команда форматирования заключается в фигурные скобки и имеет следующую структуру:

**{[номер аргумента], [ширина]:[формат]}**

По **[номеру аргумента]** указывается к какому аргументу будет применена данная команда (отсчет аргументов начинается с нуля).

**[ширина]** задает минимальный размер поля.

**[формат]** – спецификатор формата.

Параметры **[ширина]** и **[формат]** не являются обязательными.



# Средства форматирования строк в C#

// выравнивание по правому краю

```
Console.WriteLine("Result is {0, 6}", 1.2789);
```

```
Console.WriteLine("Result is {0, 6}", 7.54);
```

// выравнивание по левому краю

```
Console.WriteLine("Result is {0, -6}", 1.2789);
```

```
Console.WriteLine("Result is {0, -6}", 7.54);
```

В результате получится:

Result is 1,2789

Result is 7,54

Result is 1,2789

Result is 7,54

# Параметры форматирования

Параметр	Значение
C, c	Используется для вывода значений в денежном ( <b>Currency</b> ) формате. По умолчанию перед выводимым значением подставляется символ доллара (\$), хотя можно отменить подстановку этого символа при помощи объекта <b>NumberFormatInfo</b> .
D, d	Используется для вывода целых десятичных значений ( <b>Decimal</b> ). После этого символа можно указать количество значащих цифр.
E, e	Для вывода значений в экспоненциальном формате ( <b>Scientific</b> ).
F, f	Вывод значений с фиксированной точкой ( <b>Fixed-point</b> ).
G, g	Общий ( <b>General</b> ) формат. Применяется для вывода значений с фиксированной точностью или в экспоненциальном формате.

# Параметры форматирования

Параметр	Значение
N, n	Стандартное числовое форматирование ( <b>Number</b> ) с использованием разделителей (пробелов или запятых) между разрядами.
X, x	Вывод значений в шестнадцатеричном формате ( <b>Hexadecimal</b> ). Указывает минимальное количество цифр. При необходимости добавляются нули. Если использовать заглавную X, то символы в шестнадцатеричном формате также будут заглавными.
R, r	Округление ( <b>Round-trip</b> ). Форматирует число в строку таким образом, что его можно обратно преобразовать без потерь точности.
P, p	Проценты. Умножает число на 100 и выводит со знаком процентов. Указывает количество десятичных знаков.

# Пример 5

```
using System;
namespace Test{
class BasicIO {
    static void Main() { // Форматирование без параметров
        string theString = "Привет всем!";
        int theInt = 15;
        float theFloat = 9.99F;
        double theDouble = 123.456789;
        BasicIO theClass = new BasicIO();
        Console.WriteLine("Без параметров форматирования:");
        Console.WriteLine("string: {0}\nint: {1}\nfloat:
{2}\ndouble: {3}\nobject: {4}", theString, theInt, theFloat,
theDouble, theClass);
        Console.WriteLine("\n\n"); // две пустые строки
```

## Пример 5

```
object[] array = {"Привет!", 20.9, 1, "55", Math.PI};  
Console.WriteLine("Элементы массива:\n{0}; {1}; {2};  
{3}; {4}", array);  
Console.WriteLine("С параметрами форматирования:");  
Console.WriteLine("C format: {0:C}", 99989.987);  
Console.WriteLine("c format: {0:c1}", 99989.987);  
Console.WriteLine("D9 format: {0:D9}", 99999);  
Console.WriteLine("E format: {0:E}", .31415926538 * 10);  
Console.WriteLine("F format: {0:F3}", 55555.6666);  
Console.WriteLine("N format: {0:N}", 99999);  
Console.WriteLine("X format: {0:X}", 99999);  
Console.WriteLine("x format: {0:x}", 99999);  
Console.WriteLine("p format: {0:p}", 0.55);
```

## Пример 5

```
string str;
str = String.Format("С format: {0:C}", 99989.987);
Console.WriteLine("Предварительное форматирование
в символную строку:");
Console.WriteLine(str);
str = "ФИО: {{ {0} }}, Возраст: {{ {1} }}";
str = String.Format(str, "Огоньков В.М.", 55);
Console.WriteLine("\n\n Предварительное
форматирование в символную строку:");
Console.WriteLine(str);
while(true);
}
}
}
```

# Пользовательский формат числовых данных

Специальный символ	Значение
0	Цифра или ноль
#	Цифра
.	Разделитель дроби
,	Разделитель тысяч
%	Процент
e	Экспонента
;	Определяет разделы, которые описывают форматы для положительных, отрицательных чисел и нуля
\	Экранирование специальных символов. Позволяет вставлять спецсимволы как текст

# Примеры пользовательских форматов

```
Console.WriteLine("{0:0000.00}", 1024.32); // 1024,32
Console.WriteLine("{0:00000.000}", 1024.32); // 01024,320
Console.WriteLine("{0:#####.###}", 1024.32); // 1024,32
Console.WriteLine("{0:#####.#}", 1024.32); // 1024,3
Console.WriteLine("{0:#,###.##}", 1024.32); // 1 024,32
Console.WriteLine("{0:##%}", 0.32); // 32%
Console.WriteLine("{0:<#####.###>[#####.###];ноль}", 1024.32);
// <1024,32>
Console.WriteLine("{0:<#####.###>[#####.###];ноль}", -1024.32);
// [1024,32]
Console.WriteLine("{0:<#####.###>[#####.###];ноль}", 0);
// ноль
```



# Встроенные форматы даты и времени

Специальный символ	Формат	Пример
<b>d</b>	Короткая дата	30.06.2014
<b>D</b>	Длинная дата	30 июня 2014 г.
<b>t</b>	Короткое время	22:30
<b>T</b>	Длинное время	22:30:10
<b>f</b>	Длинная дата/короткое время	30 июня 2014 г. 22:30
<b>F</b>	Длинная дата/длинное время	30 июня 2014 г. 22:30:10
<b>g</b>	Короткая дата/короткое время	30.06.2014 22:30
<b>G</b>	Короткая дата/длинное время	30.06.2014 22:30:10
<b>M/m</b>	Месяц и день	июня 30
<b>O/o</b>	Обратный	2014-06-30 22:30:10.0000000
<b>R/r</b>	RFC1123	Mon, 30 Jun 2014 22:30:10 GMT
<b>s</b>	Для сортировки	2014-06-30 22:30:10
<b>u</b>	Локальное, в универсальном формате	2014-06-30 22:30:10Z
<b>U</b>	GMT	30 июня 2014 г. 19:30:10
<b>Y</b>	Год и месяц	Июнь 2014

## Примеры стандартных форматов даты и времени

```
Console.WriteLine("{0:d}", DateTime.Now);
```

```
// 30.06.2014
```

```
Console.WriteLine("{0:D}", DateTime.Now);
```

```
// 30 июня 2014 г.
```

```
Console.WriteLine("{0:t}", DateTime.Now);
```

```
// 2:57
```

```
Console.WriteLine("{0:T}", DateTime.Now);
```

```
// 2:57:53
```

```
Console.WriteLine("{0:U}", DateTime.Now);
```

```
// 29 июня 2014 г. 23:57:53
```

```
Console.WriteLine("{0:Y}", DateTime.Now);
```

```
// Июнь 2014 г.
```

# Пользовательский формат даты и времени

Специальный символ	Значение	Результат
<b>y</b>	Год 0-9	4
<b>yy</b>	Год 00-99	14
<b>yyyy</b>	Год, 4 цифры	2014
<b>M</b>	Месяц 1-12	6
<b>MM</b>	Месяц 01-12	06
<b>d</b>	День 1-31	0
<b>dd</b>	День 01-31	30
<b>h</b>	Час 1-12	2
<b>hh</b>	Час 01-12	10
<b>H</b>	Час 1-24	22
<b>H</b>	Час 01-24	22
<b>m</b>	Минута 0-59	30
<b>mm</b>	Минута 00-59	30
<b>s</b>	Секунда 0-59	10
<b>ss</b>	Секунда 00-59	10

# Пользовательский формат даты и времени

Специальный символ	Значение	Результат
<b>f – ffffff</b>	Доли секунды	12 (для ff)
<b>F-FFFFFFF</b>	Доли секунды, если они не равны 0	12 (для ff)
<b>MMM</b>	Сокращенное имя месяца	Июн
<b>MMMM</b>	Имя месяца	Июнь
<b>ddd</b>	Сокращенное имя дня недели	Пн
<b>dddd</b>	Имя дня недели	понедельник
<b>tt</b>	Маркер для "AM" и "PM" 12-часового формата	PM
<b>zz</b>	Смещение временной зоны, короткое	+03
<b>zzz</b>	Смещение временной зоны, полное	+03:00
<b>gg</b>	Эра	A.D.
<b>:</b>	Разделитель времени	22:30:10
<b>/</b>	Разделитель даты	30.06.2014
<b>\</b>	Экранирование	

## Примеры пользовательских форматов даты и времени

```
Console.WriteLine("{0:y yy yyy yyyy}",  
    DateTime.Now);           // 14 14 2014 2014  
Console.WriteLine("{0:d dd ddd dddd}",  
    DateTime.Now);           // 30 30 Пн понедельник  
Console.WriteLine("{0:M MM MMM}",  
    DateTime.Now);           // 6 06 Июнь  
Console.WriteLine("{0:HH.mm.ss dd-MMM-yyyy}",  
    DateTime.Now);           // 03.21.22 30-Июн-2014  
Console.WriteLine("{0:z zz zzz}", DateTime.Now);  
                               // +3 +03 +03:00  
Console.WriteLine(DateTime.Now.ToString("dd  
    MMM yyyy"));             // 30 Июнь 2014
```



## Региональные параметры CultureInfo

```
decimal[] amounts = {16305.32m, 18794.16m};  
Console.WriteLine(" Beginning Balance  
Ending Balance");  
Console.WriteLine(" {0,-28:C2} {1,14:C2}",  
amounts[0], amounts[1]);  
// Beginning Balance Ending Balance  
// $16,305.32 $18,794.16
```

# Встроенные потоки

Для всех программ, в которых используется пространство имен **System**, доступны встроенные потоки, открывающиеся с помощью свойств **Console.In** - связано с потоком ввода, **Console.Out** - связано с потоком вывода и **Console.Error** - связано со стандартным потоком сообщений об ошибках, которые по умолчанию также выводятся на консоль.

Поток **Console.In** является экземпляром объекта класса **TextReader**, и поэтому для доступа к нему могут быть использованы методы и свойства, определенные в классе **TextReader**.



## Пример 6

```
using System;
class ReadChars2 {
    static void Main() {
        string str;
        Console.WriteLine("Введите несколько
СИМВОЛОВ.");
        // вызвать метод ReadLine() класса TextReader
        str = Console.In.ReadLine();
        Console.WriteLine("Вы ввели: " + str);
    }
}
```

# Пример 7

```
using System;
class ErrOut {
    static void Main() {
        int a=10, b=0, results;
        Console.Out.WriteLine ("Деление на нуль приведет
к исключительной ситуации.");
        try {
// сгенерировать исключение при попытке деления на нуль
            result = a / b;
        } catch(DivideByZeroException exc) {
            Console.Error.WriteLine(exc.Message);
        }
    }
}
```

# Контрольные вопросы

- 1 Какой класс используется для консольного ввода-вывода? Приведите примеры ввода и вывода переменных различных типов.
- 2 Какие средства языка используются для преобразования величин из символьной формы представления во внутреннюю?
- 3 Какие функции позволяют вводить и выводить информацию различного типа?
- 4 Какие параметры форматирования используются для вывода информации?