

# **Свойства, деструкторы классов.**

## **Обработка ИСКЛЮЧИТЕЛЬНЫХ СИТУАЦИЙ**

Лекция №3

## *Сбор мусора. Деструкторы.*

Каждому объекту класса при создании выделяется память в heap.

В C# имеется система сбора мусора, которая автоматически возвращает память для повторного использования. Эта система действует незаметно для программиста, активизируется только по необходимости и точно невозможно узнать, когда происходит сбор мусора.

*Деструктор* – это специальный метод, который вызывается сборщиком мусора непосредственно перед удалением объекта из памяти.

Деструктор не имеет параметров и не возвращает значение.

Точно неизвестно, когда вызывается деструктор, но все деструкторы будут выполнены перед окончанием программы.

Синтаксис деструктора:

**~ имя класса ( )**

**{ тело конструктора}**



ТИЛЬДА

```
class demo_destruct
{int pole;
  public demo_destruct(int x) // Конструктор
    {pole=x;}
~demo_destruct() // Деструктор
    {Console.WriteLine("Уничтожен объект"+pole);}
}
class Program
{
    static void Main(string[] args)
    {
        demo_destruct ob;
        for (int i = 1; i <= 100000; i++)
        {
            Console.WriteLine("Создан объект " + i);
            ob = new demo_destruct(i);
        }
        Console.WriteLine("Все!!!"); Console.ReadKey();
    }
}
```

## Свойства класса

Свойство – это элемент класса, предоставляющий доступ к его полям. Обычно связано с закрытым полем класса.

**[атрибуты] [спецификаторы] тип имя\_свойства**

**{**

**[get код аксессора чтения поля]**

**[set код аксессора записи поля]**

**}**

Оба аксессора не могут отсутствовать.

Имя свойства можно использовать как обычную переменную в операторах присваивания и выражениях.

При обращении к свойству автоматически вызываются аксессоры чтения и установки.

Обращение к свойству:

**имя\_объекта.имя\_свойства**

Аксессор `get` должен содержать оператор `return`.

В аксессоре `set` используется стандартный параметр **value**, который содержит значение устанавливаемое для поля значение.

Например, в классе **Cilindr** из примера выше методы **set\_radius** и **get\_radius** можно заменить на свойство:

```
public double Radius
```

```
    { get { return radius_osnovania; } }
```

```
    set { radius_osnovania = value; } }
```

Обращение к свойству может быть такое:

```
Console.WriteLine("Радиус= {0,5:f3} Высота= {1,5:f3}",  
                  C1.Radius, C1.get_vysota());
```

```
C3.Radius = 100; C3.set_vysota(100);
```

```
    Console.WriteLine("Новые параметры цилиндра:");
```

```
    C3.vyvod();
```

Аксессор set можно дополнить проверкой значения на положительность:

```
public double Radius
```

```
{
```

```
    get { return radius_osnovania; }
```

```
    set { if (value>0) radius_osnovania = value; }
```

```
}
```



## Обработка исключительных ситуаций

Все исключения являются подклассами класса Exception пространства имен System.

Исключения генерирует среда программирования или программист.

Часто используемые исключения пространства имен System:

<i>Исключение</i>	<i>Значение</i>
<b>ArrayTypeMismatchException</b>	Тип сохраняемого значения несовместим с типом массива
<b>DivideByZeroException</b>	Попытка деления на ноль
<b>IndexOutOfRangeException</b>	Индекс массива оказался вне диапазона

<b>OutOfMemoryException</b>	Обращение к оператору <b>new</b> оказалось неудачным из-за недостаточного объема свободной памяти
<b>OverflowException</b>	Имеет место арифметическое переполнение
<b>FormatException</b>	Попытка передать в метод аргумент неверного формата
<b>InvalidCastException</b>	Ошибка преобразования типа

Свойства класса Exception:

**Message**      **текстовое описание ошибки**

**TargetSite**    **Метод, выбросивший исключение**

Исключения перехватываются и обрабатываются оператором **try**.

**try**

**{контролируемый блок}**

**catch (тип1 [имя1]) { обработчик исключения1 }**

**catch (тип2 [имя2]) { обработчик исключения2 }**

**...**

**catch { обработчик исключения }**

**finally {блок завершения}**

В контролируемый блок включаются операторы, выполнение которых может привести к ошибке.

С try-блоком можно связать не одну, а несколько catch-инструкций. Однако все catch-инструкции должны перехватывать исключения различного типа.

При возникновении ошибки при выполнении операторов контролируемого блока генерируется исключение.

Выполнение текущего блока прекращается, находится обработчик исключения соответствующего типа, которому и передается выполнение.

После выполнения обработчика выполняется блок **finally**.

Блок **finally** будет выполнен после выхода из try/catch-блока, независимо от условий его выполнения.

Если подходящий обработчик не найден, вызывается стандартный обработчик, который обычно выводит сообщение и останавливает работу программы.

## Форма обработчика

**catch (тип ) { обработчик исключения }**

используется если важен только тип исключения, а свойства исключения не используются.

Например:

```
try
```

```
    int y=a/b
```

```
    catch (DivideByZeroException)
```

```
    { Console.WriteLine(" Деление на 0"); }
```

```
finally
```

```
    {Console.ReadKey();}
```

Форма обработчика

**catch (тип имя) { обработчик исключения }**

используется когда имя параметра используется в теле обработчика.

Например:

```
try
```

```
    int y=a/b
```

```
catch (DivideByZeroException f)
```

```
{ Console.WriteLine(f.Message+": Деление на 0"); }
```

При попытке деления на 0 выведется сообщение:

Attempted to divide by zero. Деление на 0

Форма обработчика

**catch { обработчик исключения }**

применяется для перехвата всех исключений, независимо от их типа.

**Он может быть только один в операторе try и должен быть помещен после остальных catch-блоков.**

**try**

**{ int v = Convert.ToInt32(Console.ReadLine()); }**

**catch { Console.WriteLine("Ошибка!!!"); }**

В этом примере и в случае ввода очень большого числа и в случае ввода недопустимых в целых константах символов выводится сообщение **"Ошибка!!!"**

## *Генерирование исключений вручную*

Исключение можно сгенерировать вручную, используя инструкцию **throw**.

Формат ее записан таков:

**throw [параметр];**

**Параметр** - это объект класса исключений, производного от класса Exception.

объект класса, производного  
от Exception.

Например:

**double x;**

**if (x == 0) throw new DivideByZeroException();**



```
class Program
{
    static void D_0(double x)
    { if (x == 0) throw new Exception("Деление на 0"); }
    static void Main(string[] args)
    {
        try
        {
            string s = Console.ReadLine();
            double d = Convert.ToDouble(s);
            int v = Convert.ToInt32(Console.ReadLine());
            double dd = Convert.ToDouble(Console.ReadLine());

            D_0(dd);

            double y; y = d / dd;
            Console.WriteLine("y=" + y);
            // D_0(v);
            double r = 5 / v;
        }
    }
}
```

```
catch (FormatException)
    { Console.WriteLine("Неверный ввод"); }

catch (DivideByZeroException f)
    { Console.WriteLine(f.Message+
        " Деление на 0_для_целых"); }

catch (Exception gg)
    { Console.WriteLine("Ошибка: "+gg.Message+" "
        +gg.TargetSite); }

finally {Console.ReadKey();}
```

Исключение, перехваченное одной catch-инструкцией, можно регенерировать, чтобы обеспечить возможность его перехвата другой (внешней) catch-инструкцией.

Чтобы повторно сгенерировать исключение, достаточно использовать ключевое слово `throw`, не указывая параметра:

**`throw ;`**

Например:

```
try
{
    try
    {
        int v = Convert.ToInt32(Console.ReadLine());

        Console.WriteLine("v=" + v);

    }

    catch (FormatException)
        { Console.WriteLine("Неверный ввод"); throw; }
}
catch (FormatException)
    { Console.WriteLine("Это очень плохо"); }
```

Один try-блок можно вложить в другой.

Исключение, сгенерированное во внутреннем try-блоке и не перехваченное catch-инструкцией, которая связана с этим try-блоком, передается во внешний try-блок.

Часто внешний try-блок используют для перехвата самых серьезных ошибок, позволяя внутренним try-блокам обрабатывать менее опасные.

Например:

```
try
{
    try
    {
        int v = Convert.ToInt32(Console.ReadLine());

        Console.WriteLine("v=" + v);

    }

    catch (FormatException)
    { Console.WriteLine("Неверный ввод"); }
}
catch (OverflowException)
{ Console.WriteLine("Слишком большое целое число"); }
```

# Использование массивов в C#.

Лекция №4

**Массив** - это структурированный тип данных, представляющий собой последовательность однотипных элементов, имеющих общее имя и снабженных индексами (порядковыми номерами). Нумерация начинается с нуля.

Массив – это ссылочный тип данных: в стеке размещается ссылка на массив, а сами элементы массива располагаются в динамической области памяти – хипе. Поэтому его нужно создавать с помощью операции **new**.

При создании всем элементам массива присваиваются по умолчанию нулевые значения.

Все массивы в C# построены на основе класса **Array** из пространства имен **System**, а значит, наследуют некоторые его элементы или для них можно использовать его методы.



# Одномерный массив

Можно описать одним из следующих способов:

**тип[ ] имя\_массива;**

Например,

**double[ ] y, z;**

выражение, тип которого  
имеет неявное  
преобразование к int, long,  
ulong, uint

В этом случае память под элементы массивов не выделена.

**тип[ ] имя\_массива = new тип[ размерность ];**

Например,

**int[] a = new int[20], b= new int[100];**

В этом случае в памяти создаются массивы из 20 и 100 элементов соответственно, всем элементам присваивается значение 0.

**тип[ ] имя\_массива = new тип[ ] {список\_инициализаторов};**

Например,

```
int[] x = new int[] {2, -5, 0, 9};
```

**В** этом случае размерность массива явно не указана и определяется по количеству элементов в списке инициализаторов.

**тип[ ] имя\_массива = {список\_инициализаторов};**

**new** подразумевается.

**тип[ ] имя\_массива = new тип[ размерность] {список\_инициализаторов};**

Например,

```
int[] x = new int[4] {2, -5, 0, 9};
```

**В** этом случае размерность массива все равно бы определилась, т.е. имеем избыточное описание.

Обращение к элементу массива:

**имя массива [индекс]**

Например, `x[3]`, `MyArray[10]`

Ввод массива:

```
Console.WriteLine("Введите количество элементов");  
    int n=Convert.ToInt32(Console.ReadLine());  
    double[] x = new double[n];  
    for (int i = 0; i < n; ++i)  
    {  
        Console.Write("x[" + i + "]=");  
        x[i] = Convert.ToDouble(Console.ReadLine());  
    }
```

Оператор цикла **foreach** предназначен для просмотра всех элементов из некоторой группы данных: массива, списка и др.

Синтаксис:

**foreach (тип имя\_переменной in имя\_массива)**

**тело цикла;**

**Имя\_переменной** задает имя локальной переменной, которая будет по очереди принимать все значения из массива, имя которого указано в операторе после слова **in**.

Ее тип должен соответствовать типу элементов массива.

С помощью оператора **foreach** нельзя изменять значение переменной цикла.

**Например, нельзя написать**

```
foreach (double xt in x)
{
    xt = Convert.ToDouble(Console.ReadLine());
}
```

Но это ничуть не улучшает код!!!

Можно так:

```
int j = 0;
foreach (double xt in x)
{
    Console.Write("x[" + j + "]=");
    x[j] = Convert.ToDouble(Console.ReadLine());
    ++j;
}
```

Вывод:

```
for (int i = 0; i < n; ++i )  
    Console.WriteLine( x[i] );
```

Или с помощью foreach:

```
foreach (double xt in x)  
    Console.WriteLine(xt);
```

Можно создать универсальный метод для вывода массива любого типа:

```
static void vyvod(Array z, string zagolovok)  
    { Console.WriteLine(zagolovok);  
      foreach (object xt in z)  
          Console.WriteLine(xt);    } }
```

Обращение: **vyvod(x, "Массив x");**

## Свойства класса **System.Array**:

Элемент класса	Описание
<b>Length</b>	Количество элементов массива
<b>Rank</b>	Количество размерностей массива

## Статические методы:

<b>Clear(x, j,n)</b>	Присваивает <b>n</b> элементам массива <b>x</b> , начиная с <b>j</b> -го, значения по умолчанию. Например: <b>Array.Clear(x, 1,2);</b>
<b>BinarySearch(x, xx)</b>	Ищет в отсортированном массиве <b>x</b> номер элемента со значением <b>xx</b> . Например, <b>Array.BinarySearch(a, 9)</b>
<b>Sort(x)</b>	Упорядочивает массив <b>x</b> в порядке возрастания значений элементов

<b>Sort(x, j, n)</b>	Упорядочивает часть массива x из n элементов, начиная с j-го
<b>Reverse(x)</b>	Изменяет порядок следования элементов массива x на обратный.
<b>Reverse(x, j, n)</b>	Изменяет порядок следования n элементов массива x на обратный, начиная с j-го элемента.
<b>Copy(x,z,n)</b>	Копирует n элементов массива x в массив z (n должно быть не больше размерности z и x)
<b>Copy(x,j,z,k,n)</b>	Копирует n элементов массива x, начиная с j-го, в массив z с k-й позиции



<b>IndexOf(x, xx)</b>	Ищет в массиве <b>x</b> номер первого элемента со значением <b>xx</b> .
<b>LastIndexOf(x, xx)</b>	Ищет в массиве <b>x</b> номер последнего элемента со значением <b>xx</b> .

Нестатические методы:

<b>CopyTo(x,j)</b>	Копирование всех элементов массива, для которого вызван метод, в массив <b>x</b> , начиная с <b>j</b> -го элемента. Например, <b>x.CopyTo(z, 1);</b>
<b>GetValue(j)</b>	Получение значения элемента массива с номером <b>j</b> ( <b>a.GetValue(3)</b> )
<b>SetValue(xx, j)</b>	Установка значения <b>xx</b> для <b>j</b> -го элемента массива <b>z.SetValue(8,1) ;</b>

**Пример.** Вычислить значение функции

$$z = 3 \cos^2 3a - 4 \sin b - c^{2.1}$$

, где  $a$ ,  $b$  и  $c$  – количество положительных элементов в массивах  $A$ ,  $B$  и  $C$  соответственно.

Для решения задачи создать класс «Массив», содержащий закрытое поле для хранения данных, методы ввода и вывода элементов массива, свойство (только для чтения) – «количество положительных элементов».

Массивы  $A$  и  $B$  вводить с клавиатуры, массив  $C$  сформировать, скопировав сначала все элементы массива  $A$ , а затем первые три элемента массива  $B$ .

```
class Massiv
```

```
{ double[ ] a;
```

```
  public Massiv(int n) { a = new double[n]; }
```

```
  public double[ ] a1
```

```
  {
```

```
    get {return a;}
```

```
    set{ a=value;}
```

```
  }
```

```
public int kolich_polog
{
    get { int k = 0;
        foreach (double x in a)
            {if (x>0) ++k;}
        return k;
    }
}
```

```
public void vyvod( string zagolovok)
    { Console.WriteLine(zagolovok);
      foreach (double x in a)
          Console.WriteLine(x);
    }
```

```
public void vvod( string name )
{
    Console.WriteLine("Введите элементы массива " + name);
    for (int i = 0; i < a.Length; i++)
    {
        a[i] = Convert.ToDouble(Console.ReadLine());
    }
}
}
```

```
static void Main(string[] args)
```

```
{
```

```
    Console.WriteLine("Введите размер массива A");
```

```
    Massiv A = new Massiv(Convert.ToInt32(Console.ReadLine()));
```

```
    A.vvod("A");
```

```
    Console.WriteLine("Введите размер массива B");
```

```
    Massiv B = new Massiv(Convert.ToInt32(Console.ReadLine()));
```

```
    B.vvod("B");
```

```
Massiv C = new Massiv(A.a1.Length+3);
```

```
A.a1.CopyTo(C.a1,0);
```

```
Array.Copy(B.a1, 0, C.a1, A.a1.Length, 3);
```

```
A.vyvod("Массив A"); B.vyvod("Массив B"); C.vyvod("Массив C");
```

```
Console.WriteLine("Количество положительных элементов в A=" +  
A.kolich_polog);
```

```
Console.WriteLine("Количество положительных элементов в B=" +  
B.kolich_polog);
```

```
Console.WriteLine("Количество положительных элементов в C=" +  
C.kolich_polog);
```



```
double z = 3 * Math.Pow(Math.Cos(3 * A.kolich_polog), 2) - 4 *  
Math.Sin(B.kolich_polog) - Math.Pow(C.kolich_polog, 2.1);  
    Console.WriteLine("Z={0,6:f3}", z);  
    Console.ReadKey();  
}  
  
}  
  
}
```

**Пример.** Задать параметры N прямоугольников. Определить количество прямоугольников, площадь которых превышает заданное число. Получить список прямоугольников, которые являются квадратами.

```
class Pramoug
{
    double vys, shir;
    public Pramoug(double v, double sh)
    {
        vys = v; shir = sh;
    }
    public double Vys
    {
        get { return vys; }
        set { vys = value; }
    }
}
```

```
public double Shir
```

```
{
```

```
    get { return shir; }
```

```
    set { shir = value; }
```

```
}
```

```
public double Plosh
```

```
{
```

```
    get { return vys*shir; }
```

```
}
```

```
}
```

```
class Program
```

```
{
```

```
    static void Main(string[] args)
```

```
    { Console.WriteLine("Сколько прямоугольников");
```

```
    Pramoug[] pr=new Pramoug[Convert.ToInt32(Console.ReadLine)];
```

```
        for (int i = 0; i < pr.Length; ++i)
```

```
        {
```

```
        Console.WriteLine("задайте параметры " + (i+1) + "-го  
        прямоугольника");
```

```
        pr[i] = new Pramoug(Convert.ToDouble(Console.ReadLine()),
```

```
            Convert.ToDouble(Console.ReadLine()));
```

```
    }
```

```
Console.WriteLine("Задайте пороговую площадь");  
double pl=Convert.ToDouble(Console.ReadLine());  
int k = 0;  
foreach (Pramoug p in pr)  
    { if (p.Plosh > pl) ++k; }
```

```
Console.WriteLine("У "+k+  
    " прямоугольников площадь превышает "+pl);
```

```
Console.WriteLine("Квадраты:");  
    foreach (Pramoug p in pr)  
    { if (Math.Abs(p.Shir-p.Vys)<0.1e-9)  
        Console.WriteLine(Array.IndexOf(pr,p)+"-й прямоугольник"); ;  
    }  
    Console.ReadKey();  
    }  
}  
}
```

## Многомерные массивы

**Многомерным** называется массив, который характеризуется двумя или более измерениями, а доступ к отдельному элементу осуществляется посредством двух или более индексов.

Существуют два типа многомерных массивов: *прямоугольные* и *ступенчатые (разреженные, рваные, зубчатые)*.

Вот как объявляется многомерный прямоугольный массив:

```
тип[ , ... , ] имя = new тип[размер_1, ..., размер_N] ;
```

Например:

```
int [, ,] y = new int [ 4 , 3, 3];
```

Так создается трехмерный целочисленный массив размером 4x3x3.

Простейший многомерный массив — **двумерный**, в котором позиция любого элемента определяется двумя индексами.

Двумерный массив можно описать одним из следующих способов:

```
тип[ , ] имя_массива;
```

Например,

```
double[ , ] y, z;
```

В этом случае память под элементы массивов не выделена.

```
тип[ , ] имя_массива = new тип[ разм_1, разм_2 ];
```

Например,

```
int[ , ] a = new int[5,5], b= new int[10,4];
```

В этом случае в памяти создаются массивы из 25 и 40 элементов соответственно, всем элементам присваивается значение 0.



**тип[ , ] имя\_массива = new тип[ , ] {список\_инициализаторов};**

Например,

```
int[,] x = new int[,] {{2, -5, 0, 9},  
                        {3, 2, -5, 5},  
                        {2, 4, 6, -1}};
```

значения сгруппированы в  
фигурных скобках по  
строкам

**В этом случае размерность массива явно не указана и определяется по количеству элементов в списке инициализаторов.**

**тип[ , ] имя\_массива = {список\_инициализаторов};**

**new** подразумевается.

**тип[ ] имя\_массива = new тип[ разм1, разм2] {список\_инициализаторов};**

Например,

```
int[ , ] x = new int[2,2] {{2, -5}, { 0, 9}};
```

**В этом случае размерность массива все равно бы определилась, т.е. имеем избыточное описание.**

Обращение к элементу матрицы:

**имя массива [индекс1, индекс2]**

Например, `x[3,4]`, `MyArray[1,0]`

Ввод матрицы:

```
Console.WriteLine("Введите кол-во строк:");
int n = int.Parse(Console.ReadLine());
Console.WriteLine("Введите кол-во столбцов:");
int m = int.Parse(Console.ReadLine());
double[,] x = new double[n, m];

for (int i=0;i<n;++i)
    {Console.WriteLine(
        "Введите элементы "+i+"-й строки:");
        for (int j = 0; j < m; ++j)
            x[i, j] = double.Parse(Console.ReadLine());
        }
```

Вывод матрицы:

```
for (int i = 0; i < n; ++i)
{
    for (int j = 0; j < m; ++j)
        Console.Write("{0,5:f2}", x[i, j]);
    Console.WriteLine();
}
```

Применение оператора **foreach** для просмотра прямоугольных массивов.

Повторение оператора **foreach** начинается с элемента, все индексы которого равны нулю, и повторяется через все возможные комбинации индексов с приращением крайнего правого индекса первым.

Когда правый индекс достигает верхней границы, он становится равным нулю, а индекс слева от него увеличивается на единицу.

Например, пусть требуется найти максимальный элемент матрицы.

```
double max = x[0, 0];
```

```
foreach (double xt in x) if (xt > max) max = xt;
```

```
Console.WriteLine("Максимум: "+max);
```

*Нестатические методы класса `Array` для работы с двумерными массивами:*

<b>GetLength( n )</b>	Возвращает длину заданной размерности. Например, если размерность матрицы $A$ $3 \times 5$ , то <b>A.GetLength( 1 )</b> будет равно 5.
<b>GetValue(i ,j)</b>	Возвращает значение элемента вызывающего массива с индексами [ i, j].
<b>SetValue(xx, i, j)</b>	Устанавливает в вызывающем массиве элемент с индексами [i,j] равным значению xx

Метод для вывода массива:

```
static void vyvod_matr( Array v, string zagolovok)
{ Console.WriteLine(zagolovok);
  for (int i=0;i<v.GetLength(0);++i)
    {for (int j = 0; j < v.GetLength(1); ++j)
      Console.Write("{0,5:f2}",v.GetValue(i,j));
      Console.WriteLine();
    }
}
```

**Пример.** Если максимальный элемент матрицы А больше максимального элемента матрицы В, увеличить все элементы матрицы А на значение максимального элемента, в противном случае уменьшить в два раза положительные элементы матрицы В.

```
class Matrica
```

```
{
```

```
    int[,] x;
```

```
public Matrica()
```

```
{
```

```
    Console.WriteLine("Введите кол-во строк:");
```

```
    int n = int.Parse(Console.ReadLine());
```

```
    Console.WriteLine("Введите кол-во столбцов:");
```

```
    int m = int.Parse(Console.ReadLine());
```

```
    x = new int[n, m];
```

```
}
```

```
public Matrica(int n, int m) { x = new int[n, m]; }
```

```
public int[,] X
```

```
{
```

```
    get { return x; }
```

```
    set { x = value; }
```

```
}
```

```
public int max
```

```
{ get { int mx = x[0,0];
```

```
    foreach(int xt in x) if (xt > mx) mx = xt;
```

```
    return mx;} 
```

```
}
```

```
public void vvod(string name)
{
    Console.WriteLine("Введите матрицу " + name);
    for (int i = 0; i < x.GetLength(0); ++i)
    {
        Console.WriteLine("Введите элементы " + i + "-й
строки:");
        for (int j = 0; j < x.GetLength(1); ++j)
            x[i, j] = int.Parse(Console.ReadLine());
    }
}
```



```
public void vyvod_matr(string zagolovok)
{
    Console.WriteLine(zagolovok);
    for (int i = 0; i < x.GetLength(0); ++i)
    {
        for (int j = 0; j < x.GetLength(1); ++j)
            Console.Write(" {0,7:f2}", x[i, j]);
        Console.WriteLine();
    }
}
```

```
class Program
```

```
{    static void Main(string[] args)
```

```
{
```

```
    Console.BackgroundColor = ConsoleColor.Cyan; Console.Clear();
```

```
        Console.ForegroundColor = ConsoleColor.Black;
```

```
    Matrica A = new Matrica(); A.vvod("A");
```

```
    Matrica B = new Matrica(3, 4); B.vvod("B");
```

```
        A.vyvod_matr("Исходная матрица A");
```

```
        B.vyvod_matr("Исходная матрица B");
```

```
int max_A = A.max;
```

```
if (A.max > B.max)
```

```
{
```

```
    for (int i = 0; i < A.X.GetLength(0); ++i)
```

```
    {
```

```
        for (int j = 0; j < A.X.GetLength(1); ++j) A.X[i, j] = A.X[i, j] + max_A;
```

```
    }
```

```
    A.vyvod_matr("Новая A");
```

```
}
```

else

```
{  
    for (int i = 0; i < B.X.GetLength(0); ++i)  
    {  
        for (int j = 0; j < B.X.GetLength(1); ++j)  
            if (B.X[i, j] > 0) B.X[i, j] = B.X[i, j] / 2;  
    }  
    B.vyvod_matr("Новая B");  
}
```

```
Console.ReadKey();
```

```
}
```

```
}
```

**Ступенчатые массивы** — это массивы, в которых количество элементов в разных строках может быть различным.

Поэтому такой массив можно использовать для создания таблицы со строками разной длины.

Представляет собой массив массивов, в памяти хранится в виде нескольких внутренних массивов, каждый из которых имеет свою длину, а для хранения ссылки на каждый из них выделяется отдельная область памяти.

Описание:

```
тип[ ] [ ] имя = new тип[размер] [ ];
```

*Например,* `int[ ] [ ] z = new[10] [ ];`

Здесь **размер** означает количество строк в массиве.

Для самих строк память выделяется индивидуально. Под каждый из внутренних массивов память требуется выделять явным образом.

Например:

```
int [ ] [ ] x = new int [ 3 ] [ ] ;  
    x[0] = new int [ 4 ] ;  
    x[1] = new int [ 3 ] ;  
    x[2] = new int [ 5 ] ;
```

В данном случае `x.Length` равно 3,

`x[0].Length` равно 4, `x[1].Length` равно 3, `x[2].Length` равно 5.

Другой способ:

```
тип[ ] [ ] имя = {создание_массива1, создание_массива2,...,  
создание_массиваN};
```

Например,

```
int [ ] [ ] x = { new int [ 4 ], new int[ 3 ], new int [ 5 ] };
```

Доступ к элементу осуществляется посредством задания каждого индекса внутри своих квадратных скобок.

```
имя[индекс1] [индекс2]
```

Например, **x[2] [9]** или **a[i] [j]**

**Пример.** Определить средний балл в группах студентов, вывести списки двоечников в каждой группе, назначить студентам стипендию, которой они достойны.

```
using System;
```

```
using System.Collections.Generic;
```

```
using System.Text;
```

```
namespace ConsoleApplication1
```

```
{
```



```
class Student
```

```
{
```

```
    int[ ] ocenki;
```

```
    string fam, gruppa;
```

```
    static double mrot;
```

```
public Student(string fam, string gruppa, int n)
```

```
{ this.fam = fam; this.gruppa = gruppa;
```

```
  ocenki = new int[n]; }
```

```
public string Fam
{
    set { fam = value; }
    get { return fam; }
}
```

```
public string Gruppo
{
    set { gruppo = value; }
    get { return gruppo; }
}
```

```
static Student ()  
    { mrot = 200000; }
```

```
public void vvod_oc()  
{  
    Console.WriteLine("Введите оценки студента "  
+ fam + " за сессию");  
    for (int i = 0; i < ochenki.Length; ++i )  
        {ochenki[i]= int.Parse(Console.ReadLine()); }  
}
```

```
public double Sr_b
{
    get { double S = 0;
        foreach (int x in ocenki) S = S + x;
        return S / ocenki.Length;}
}
```

```
public double step
{
    get { if (Dvoechnik) return 0;
        else return
            (Sr_b > 8) ? (2 * mrot) :
            (Sr_b > 6 ? 1.8 * mrot : 1.25 * mrot);
        }
}
```

```
public bool Dvoechnik
{
    get
    {if (Array.IndexOf(ocenki, 2) >=0)
        return true;
    else
        return false;
    }
}
}
```

```
class Program
```

```
{
```

```
    static void Main(string[ ] args)
```

```
    { Console.WriteLine("СКОЛЬКО групп?");
```

```
      int m=int.Parse(Console.ReadLine());
```

```
      Student[ ][ ] fakultet = new Student[m][ ];
```

```
      for (int i = 0; i < m; ++i)
```

```
      {
```

```
          Console.WriteLine("Какая группа?");
```

```
          string grp = Console.ReadLine();
```

```
Console.WriteLine("Сколько в группе студентов ?");
int ks = Convert.ToInt32(Console.ReadLine());
fakultet[i]=new Student[ks];
for (int j = 0; j < ks; ++j)
{ Console.WriteLine("Фамилия студента ? ");
  fakultet[i][j] = new Student(Console.ReadLine( ), grp, 4);
  fakultet[i][j].vvod_oc( );
}
}
```



```
for (int i = 0; i < m; ++i)
```

```
{
```

```
    double Sb = 0;
```

```
    foreach (Student xs in fakultet[i])
```

```
        { Sb = Sb + xs.Sr_b; }
```

```
    Console.WriteLine(fakultet[i][0].Gruppa + " " + Sb/fakultet[i].Length);
```

```
}
```

```
for (int i = 0; i < m; ++i)
```

```
{
```

```
    Console.WriteLine("\n Двоечники группы " + fakultet[i][0].Gruppa);
```

```
        foreach (Student xs in fakultet[i])
```

```
        {
```

```
            if (xs.Dvoechnik)
```

```
                Console.WriteLine(xs.Fam);
```

```
        }
```

```
    }
```

```
foreach (Student[ ] xss in fakultet)
{
    Console.WriteLine(
        "\nСтипендия студентов группы "+ xss[0].Gruppa);

    foreach (Student xs in xss)
    {
        Console.WriteLine(xs.Fam+" "+xs.stip);
    }
}
Console.ReadKey();
}
}
```