

## **Лекция 27**

# **Организация пользовательских подпрограмм, методов класса**

# Классы

**Класс представляет собой шаблон - тип данных, по которому определяется форма объекта.**

**Объект - это экземпляр класса, переменная типа класс.**

**При определении класса объявляются данные, которые он содержит, а также код, оперирующий этими данными.**

# Классы

Данные содержатся в переменных — **ПОЛЯХ**-членах класса, а код — в подпрограммах — **ФУНКЦИЯХ**-членах класса.

В С# предусмотрено несколько разновидностей полей и подпрограмм — функций-членов. Например, к полям относятся переменные экземпляра и статические переменные, а к функциям-членам — методы, конструкторы, деструкторы, индексаторы, события, операторы и свойства.

# Классы

```
class имя_класса {  
    // Объявление переменных экземпляра  
    доступ тип переменная1;  
    //...  
    доступ тип переменнаяN;  
    // Объявление методов  
    доступ возвращаемый_тип метод1 (параметры) {  
        // тело метода  
    }  
    //...  
    доступ возвращаемый_тип методN (параметры) {  
        // тело метода  
    }  
}
```

# Пример 1

```
using System;
namespace ConsoleAppFunc {
class Building {
    public int Floors; // количество этажей
    public int Area; // общая площадь здания
    public int Occupants; // количество жильцов
}
class BuildingDemo {
    static void Main() {
        // создание объектов типа класса Building
        Building house = new Building();
        Building office = new Building();
        int areaPP; // площадь на одного человека
```

# Пример 1

// Присвоить значения полям в объекте house

house.Occupants = 4;

house.Area = 2500;

house.Floors = 2;

// Присвоить значения полям в объекте office

office.Occupants = 25;

office.Area = 4200;

office.Floors = 3;

// Вычислить площадь на одного человека в жилом доме

areaPP = house.Area / house.Occupants;

Console.WriteLine("Дом имеет:\n " + house.Floors +  
" этажа\n " + house.Occupants + " жильца\n " +  
house.Area + " кв. футов общей площади, из них\n " +  
areaPP + " приходится на одного человека");

# Пример 1

```
// Вычислить площадь на одного человека в учреждении
areaPP = office.Area / office.Occupants;
Console.WriteLine("Учреждение имеет:\n " +
office.Floors + " этажа\n " + office.Occupants + "
работников\n " + office.Area + " кв. футов общей
площади, из них\n " + areaPP + " приходится на
одного человека");
}
}
} // *****
Building house = new Building();
// или
Building house; // объявить ссылку на объект
house = new Building(); // распределить память для объекта типа Building
```

# Классы

```
Building house = new Building();
```

*/\* Объявление переменной **house** можно отделить от создания объекта, на который она ссылается \*/*

```
Building house; // объявить ссылку на объект  
// распределить память для объекта типа Building  
house = new Building();
```

---

```
Building house1 = new Building();
```

```
Building house2 = house1;
```

*/\* переменная **house2** ссылается на тот же самый объект, что и переменная **house1** \*/*



# Методы

**Переменные** экземпляра (объекта) и **методы** (подпрограммы, функции) являются двумя основными составляющими классов.

Пользовательские функции (подпрограммы), определенные в классе, называются **методами**. В С# определить подпрограмму вне класса нельзя, поэтому все подпрограммы - это методы.

# Методы

*Метод* — это *функциональный элемент* класса, который реализует вычисления или другие действия, выполняемые классом или экземпляром. Методы определяют поведение класса.

**Метод описывается один раз** и состоит из одного или нескольких операторов. В грамотно написанном коде C# каждый метод выполняет только одну функцию.

У каждого метода имеется свое **имя**, по которому он **вызывается сколько угодно раз**. После имени метода следуют круглые скобки, в которых могут быть указаны **переменные – формальные параметры**, получающие значение **аргументов – фактических параметров**, передаваемых методу при его вызове. Одна и та же функция может обрабатывать различные данные, переданные ей в качестве аргументов.

# Методы

Общая форма определения метода:

[модификаторы]

тип\_возвращаемого\_значения

название\_метода

([список\_формальных\_параметров])

{

// тело функции (метода)

}

# Модификаторы

**static** делает метод доступным только через класс, в котором он определяется, но не через экземпляры объектов этого класса.

**public** (открытые), доступны любому методу любого класса.

**protected** (защищенные), доступны методам класса А и методам классов, производных от класса А.

**internal** (внутренние), доступны методам любого класса в сборке класса А.

**private** (закрытые), доступны только методам класса А – по умолчанию.

# Модификаторы

**virtual** (виртуальный) — метод может переопределяться.

**abstract** (абстрактный) — метод должен обязательно переопределяться в не абстрактных производных классах (может использоваться только в абстрактных классах).

**override** (переопределенный) — метод переопределяет какой-то метод, определенный в базовом классе.

**sealed** (герметизированный) — в метод больше не могут вноситься изменения ни в каких производных классах, т.е. метод не может переопределяться в производных классах. Может использоваться вместе с ключевым словом **override**.

**extern** (внешний) — определение метода находится в каком-то другом месте.

# Методы

Определение метода в консольном приложении:

```
static <возвращаемый_тип> <имя_функции> () {  
    return <возвращаемое_значение>;  
}
```

---

В объектно-ориентированной среде

программирования обработчик события имеет

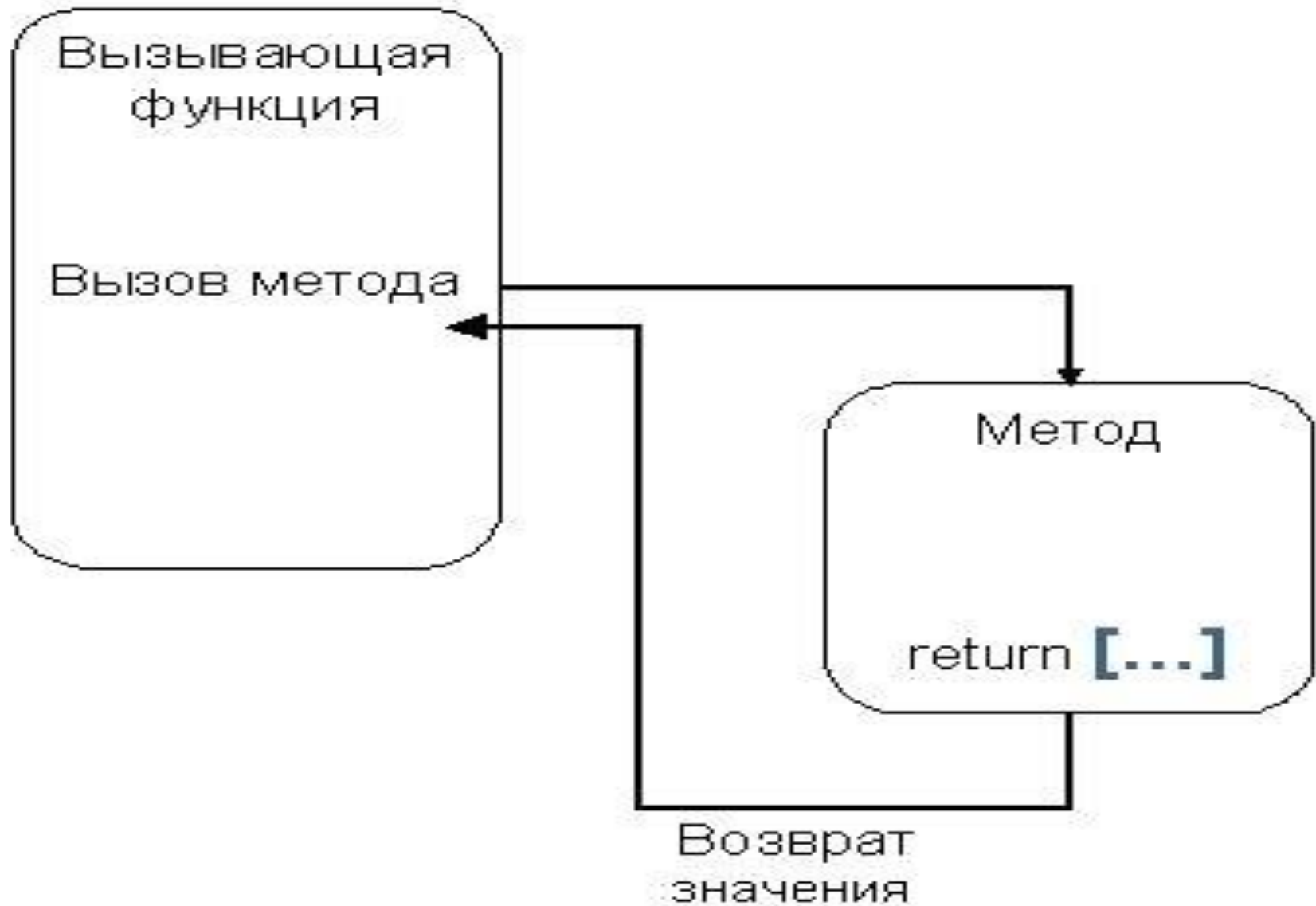
составное имя: имя компонента + имя события:

```
private void button1_Click(object sender,  
    EventArgs e) {  
    ...  
}
```

---

# Методы

---



# Методы

```
public void MyMeth() {  
    // ...  
    if (done) return;  
    // ...  
}
```

---

```
int Sqr(int i) {  
    return (i * i);  
}
```

---



## Пример 2 (ООП)

```
using System;
using System.Collections.Generic;
using System.ComponentModel;
using System.Data;
using System.Drawing;
using System.Linq;
using System.Text;
using System.Threading.Tasks;
using System.Windows.Forms;

namespace WindowsFormsAppСвойства {
    public partial class Form1 : Form {
        public Form1() {
            InitializeComponent();
        }
    }
}
```

## Пример 2 (ООП)

```
private void button1_Click(object sender, EventArgs e) {  
    Building house = new Building();  
    Building office = new Building();  
    // Присвоить значения полям в объектах house и office  
    if (textBox1.Text != "") house.Occupants =  
Convert.ToInt32(textBox1.Text);  
    if (textBox2.Text != "") house.Area =  
Convert.ToInt32(textBox2.Text);  
    if (textBox3.Text != "") house.Floors =  
Convert.ToInt32(textBox3.Text);  
    if (textBox4.Text != "") office.Occupants =  
Convert.ToInt32(textBox4.Text);  
    if (textBox5.Text != "") office.Area =  
Convert.ToInt32(textBox5.Text);  
    if (textBox6.Text != "") office.Floors =  
Convert.ToInt32(textBox6.Text);  
}
```

## Пример 2 (ООП)

```
richTextBox1.AppendText ("Дом имеет:\n " +  
house.Floors.ToString() + " этажа\n " +  
house.Occupants.ToString() + " жильца\n " +  
house.Area.ToString() +  
" кв. футов общей площади, из них");  
richTextBox1.AppendText (house.AreaPerPerson());  
richTextBox1.AppendText ("Учреждение имеет:\n "  
+ office.Floors.ToString() + " этажа\n " +  
office.Occupants.ToString() + " работников\n " +  
office.Area.ToString() +  
" кв. футов общей площади, из них");  
richTextBox1.AppendText (office.AreaPerPerson());  
}  
} // end class Form1
```

## Пример 2 (ООП)

```
class Building {  
    public int Floors; // количество этажей  
    public int Area; // общая площадь здания  
    public int Occupants; // количество жильцов  
    public string AreaPerPerson() {  
        // Вывести площадь на одного человека  
        string s = " " + (Area / Occupants).ToString() + "  
приходится на одного человека\n ";  
        return s;  
    }  
} // end class Building  
}
```

## Методы

---

Если член класса объявляется как **static**, то он становится доступным до создания любых объектов своего класса и без ссылки на какой-нибудь объект. С помощью ключевого слова **static** можно объявлять как переменные, так и методы.

---

Для того чтобы воспользоваться членом типа **static** за пределами класса, достаточно указать **имя этого класса с оператором-точкой**. Но создавать объект для этого не нужно.

# Методы

## Ограничения на применение методов типа **static**:

- В методе типа **static** должна отсутствовать ссылка **this**, поскольку такой метод не выполняется относительно какого-либо объекта.
- В методе типа **static** допускается непосредственный вызов только других методов типа **static**, но не метода экземпляра из того самого же класса. Нестатический метод может быть вызван из статического метода только по ссылке на объект.
- Для метода типа **static** непосредственно доступными оказываются только другие данные типа **static**, определенные в его классе (метод, в частности, не может оперировать переменной экземпляра своего класса).

## Пример 3

---

```
namespace ConsoleAppFunc {
```

```
/* в пространстве имен нельзя размещать переменные и  
подпрограммы, но можно пользовательские типы данных:  
классы, структуры, ... */
```

---

```
class Pr {
```

```
    public static int Val = 100;
```

```
    static public void Met() { // необходим public  
        // для видимости в другом классе
```

```
        Val = 200;
```

```
        Console.WriteLine("Met, Val = " + Val);
```

```
    }
```

```
    public string SMet() { // не static
```

```
        return ("Stroka");
```

```
    }
```

```
}
```

## Пример 3

---

```
class Program {  
    static void Method1() {  
        Console.WriteLine("Method1");  
    }  
    void Method2() {           // не static  
        Console.WriteLine("Method2");  
    }  
    static int Sqr(int i) {  
        return (i * i);  
    }  
    double Rez(int i) {  
        return ((i*1.0) / 10);  
    }  
}
```

---



## Пример 3

---

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

```
// ВЫЗОВ СТАТИЧЕСКИХ МЕТОДОВ И ПЕРЕМЕННЫХ
```

```
    Pr.Val = 1; // доступ к переменной через класс
```

```
    Pr.Met(); // доступ к методу через класс, Val = 200
```

```
    Method1(); // вызов метода отдельным оператором
```

```
    Console.Write("Введите целое число - ");
```

```
    int i = Convert.ToInt32(Console.ReadLine());
```

```
    int a = Sqr(i);
```

```
    Console.WriteLine(i + " в квадрате равно " + a);
```

---

```
// ВЫЗОВ МЕТОДОВ С ПОМОЩЬЮ ССЫЛКИ НА ОБЪЕКТ КЛАССА
```

```
    Program p = new Program();
```

```
    // т. к. Method2 не static,
```

```
    // то нужна p - ссылка на объект класса Program
```

## Пример 3

---

```
p.Method2();
Console.Write("Введите целое число - ");
int j = Convert.ToInt32(Console.ReadLine());
Console.WriteLine(j + " / 10 = " + p.Rez(j));
Pr pp = new Pr(); // pp - ссылка на объект класса Pr
string s = pp.SMet();
Console.WriteLine("Результат метода SMet класса
Pr: " + s);
Console.ReadKey();
}
}
}
```

---

# Параметры методов

---

**Параметры** используются для обмена информацией с методом.

**Параметры**, описываемые в заголовке метода – **формальные параметры**, определяют множество значений **аргументов**, которые можно передавать в метод.

Для каждого параметра должны задаваться его **тип** и **имя**.

```
static double Sum(int i, double j) {  
    return (i + j);  
}
```

---

## Параметры методов

Параметры, которые передаются в метод вместо формальных параметров при вызове этого метода, называются **аргументами** или **фактическими параметрами**.

Правила соответствия формальных и фактических параметров: порядок следования, типы и количество формальных и фактических параметров должны совпадать.

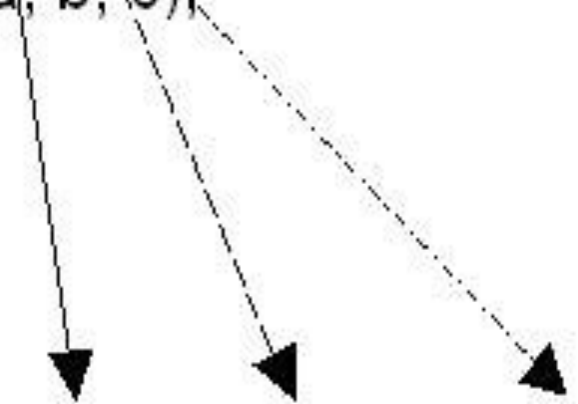
---

# Параметры методов

---

Описание объекта: `SomeObj obj = new SomeObj();`

Вызов метода: `obj.P(a, b, c);`



Заголовок метода P: `public void P(double x, int y, double z);`

---

```
int y = 3;
```

```
double x = 0.9;
```

```
double S = Sum(y, x);
```

```
Console.WriteLine(S);
```

# Параметры методов

---

Существуют два способа передачи параметров: по значению и по ссылке.

---

При передаче по значению (по умолчанию) формальные параметры метода получают копии значений аргументов, и операторы метода работают с этими копиями. Доступа к исходным значениям аргументов у метода нет, а, следовательно, изменения, вносимые в параметр метода, не оказывают никакого влияния на аргумент, используемый для вызова.

# Параметры методов

---

При передаче по ссылке (по адресу) метод получает копии адресов аргументов, он осуществляет доступ к ячейкам памяти по этим адресам и может изменять исходные значения аргументов, модифицируя параметры.

---

В C# предусмотрено четыре типа параметров:

- параметры-значения;
- параметры-ссылки — описываются с помощью ключевого слова **ref**;
- выходные параметры — описываются с помощью ключевого слова **out**;
- параметры-массивы — описываются с помощью ключевого слова **params**.

## Пример 4

---

```
namespace ConsoleAppFunc {  
  class Test {  
    public int a, b;  
    public Test() { }  
    public Test(int i, int j) {  
      a = i;  
      b = j;  
    }  
  }  
}
```

---



## Пример 4

---

```
/* Этот метод не оказывает никакого влияния на  
   аргументы, используемые для его вызова. */  
public void NoChange(int i, int j) { //параметры-значения  
    i = i + j;  
    j = -j;  
}
```

---

```
/* Передать объект. Теперь переменные ob.a и ob.b из объекта,  
используемого в вызове метода, будут изменены. */
```

```
public void Change(Test ob) { // ссылочный параметр  
    ob.a = ob.a + ob.b;  
    ob.b = -ob.b;  
}  
}
```

## Пример 4

---

```
class CallByValue {  
    static void Main() {  
        Test ob = new Test();  
        int a = 15, b = 20;  
        Console.WriteLine ("a и b до ВЫЗОВА: " + a + " " + b);  
        ob.NoChange(a, b);  
        Console.WriteLine("a и b после ВЫЗОВА: " + a + " " + b);  
        Test ob1 = new Test(15, 20);  
        Console.WriteLine("ob1.a и ob1.b до ВЫЗОВА: " + ob1.a + " "+  
ob1.b); // 15 20  
        ob1.Change(ob1);  
        Console.WriteLine("ob1.a и ob1.b после ВЫЗОВА: " + ob1.a + " "  
+ ob1.b); // 35 -20  
    }  
}
```

---

## Параметры методов

---

Модификатор параметра **ref** принудительно организует вызов по ссылке, а не по значению. Этот модификатор указывается как при объявлении, так и при вызове метода.

---

## Пример 5

---

```
namespace ConsoleAppFunc {  
    class RefTest {  
        public void Sqr(ref int i, int j) {  
            // Метод изменяет свой аргумент  
            i = i * i;  
            j++;  
        }  
    }  
}
```

---

## Пример 5

---

```
class RefDemo {
    static void Main() {
        RefTest ob = new RefTest ();
        int a = 10, b = 0;
        Console.WriteLine("a до вызова: " + a); // 10
        Console.WriteLine("b до вызова: " + b); // 0
        ob.Sqr(ref a, b); // применение модификатора ref
        Console.WriteLine("a после вызова: " + a); // 100
        Console.WriteLine("b после вызова: " + b); // 0
    }
}
```

---

## Параметры методов

---

Модификатор параметра **out** подобен модификатору **ref**, за одним исключением: он служит только для передачи значения за пределы метода. Поэтому переменной, используемой в качестве параметра **out**, не нужно (да и бесполезно) присваивать какое-то значение. Более того, в методе параметр **out** считается неинициализированным, т.е. предполагается, что у него отсутствует первоначальное значение. Это означает, что значение должно быть присвоено данному параметру в методе до его завершения.

---



## Пример 6

---

```
class UseOut {  
    static void Main() {  
        Decompose ob = new Decompose();  
        int i;  
        double f, a;  
        Console.WriteLine("Введите вещественное число - ");  
        a = Convert.ToDouble(Console.ReadLine());  
        i = ob.GetParts(a, out f);  
        Console.WriteLine("Для вещественного числа " + a + ":");  
        Console.WriteLine("Целая часть числа равна " + i); // 10  
        Console.WriteLine("Дробная часть числа равна " + f); // 0.125  
    }  
}
```

---



# Параметры методов

---

Применение модификаторов **ref** и **out** не ограничивается только передачей значений обычных типов. С их помощью можно также передавать **ссылки на объекты**. Если модификатор **ref** или **out** указывает на ссылку, то сама ссылка передается по ссылке. Это позволяет изменить в методе объект, на который указывает ссылка.

---

## Пример 7

---

```
namespace ConsoleAppFunc {  
  class RefSwap {  
    int a, b;  
    public RefSwap(int i, int j) {  
      a = i;  
      b = j;  
    }  
    public void Show() {  
      Console.WriteLine ("a: {0}, b: {1}", a, b);  
    }  
  }  
}
```

---

## Пример 7

---

```
// Этот метод изменяет свои аргументы
public void Swap(ref RefSwap ob1, ref
RefSwap ob2) {
    RefSwap t;
    t = ob1;
    ob1 = ob2;
    ob2 = t;
}
}
```

---

## Пример 7

---

```
class RefSwapDemo {  
    static void Main() {  
        RefSwap x = new RefSwap(1, 2);  
        RefSwap y = new RefSwap(3, 4);  
        Console.Write("x до вызова: ");  
        x.Show(); // x до вызова: a: 1, b: 2  
        Console.Write("y до вызова: ");  
        y.Show (); // y до вызова: a: 3, b: 4  
        Console.WriteLine ();  
    }  
}
```

---

## Пример 7

---

// Смена объектов, на которые

// ссылаются аргументы x и y.

x.Swap(ref x, ref y);

Console.Write("x после вызова: ");

x.Show(); // x после вызова: a: 3, b: 4

Console.Write("y после вызова: ");

y.Show(); // y после вызова: a: 1, b: 2

}

}

}

---

# Параметры методов

---

Ссылка может использоваться как **результат функции**. Для возвращения из функции ссылки в сигнатуре функции перед возвращаемым типом, а также после оператора **return** следует указать ключевое слово **ref**.

---

# Пример 8

---

```
static void Main(string[] args) {  
    int[] numbers = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 };  
    try {  
        // найти число 4 в массиве  
        ref int numberRef = ref Find(4, numbers);  
        numberRef = 9; // заменить 4 на 9  
        Console.WriteLine(numbers[3]); // 9  
        Console.Read();  
    }  
    catch (IndexOutOfRangeException e) {  
        Console.WriteLine(e.Message);  
    }  
}
```

---

## Пример 8

---

```
static ref int Find(int number, int[] numbers) {  
    for (int i = 0; i < numbers.Length; i++) {  
        if (numbers[i] == number) {  
            return ref numbers[i];  
            // возвращается ссылка на адрес,  
            // а не само значение  
        }  
    } throw new IndexOutOfRangeException("число  
не найдено");  
}
```

---



# Параметры методов

---

**C#** позволяет использовать **необязательные параметры**. Для таких параметров необходимо объявить значение по умолчанию. После обязательных параметров все последующие параметры также должны быть **необязательными**.

---

При вызове метода значения для параметров передаются в порядке объявления этих параметров в методе. Но можно нарушить подобный порядок, используя **именованные параметры**. Именованы должны быть **все параметры**.

## Пример 9

---

```
static int OP(int x, int y, int z=5, int s=4){  
    return x + y + z + s;  
}  
  
...  
static void Main(string[] args){  
    Console.WriteLine (OP(2, 3));    // 14  
    Console.WriteLine (OP(2,3,10));  // 19  
    // ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИМЕНОВАННЫХ ПАРАМЕТРОВ  
    Console.WriteLine (OP(x:2, y:3)); // 14  
    // НЕОБЯЗАТЕЛЬНЫЙ ПАРАМЕТР z ИСПОЛЬЗУЕТ  
    // ЗНАЧЕНИЕ ПО УМОЛЧАНИЮ  
    Console.WriteLine (OP(s:10, y:2, x:3)); // 20  
}
```

---

# Параметры методов

---

Язык C# позволяет указывать один (и только один последний в списке параметров) специальный параметр для функции - **массив параметров**.

Используя ключевое слово **params**, можно передавать в метод неопределенное количество параметров. Этот способ передачи параметров надо отличать от передачи **массива в качестве параметра**.

---

## Пример 10

---

```
static void Addition(params int[] integers) {  
    // передача параметра с params  
    int result = 0;  
    for (int i = 0; i < integers.Length; i++) {  
        result += integers[i];  
    }  
    Console.WriteLine(result);  
}  
...
```

---

## Пример 10

---

```
static void AdditionMas(int[] integers, int k) {  
    // передача массива  
    int result = 0;  
    for (int i = 0; i < integers.Length; i++) {  
        result += (integers[i]*k);  
    }  
    Console.WriteLine(result);  
}  
...
```

---

## Пример 10

---

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

```
    Addition(1, 2, 3, 4, 5);
```

```
    int[] array = new int[] { 1, 2, 3, 4 };
```

```
    Addition(array);
```

```
    Addition();
```

```
    AdditionMas(array, 2);
```

```
    Console.ReadLine();
```

```
}
```

---

```
static void Addition(params int[] integers, int  
x, string mes) {} // ошибка!
```

# Область видимости (контекст) переменных

Каждая переменная доступна в рамках определенного контекста или области видимости. Вне этого контекста переменная уже не существует.

Существуют различные контексты:

- Контекст класса. Переменные, определенные на уровне класса, доступны в любом методе этого класса.
- Контекст метода. Переменные, определенные на уровне метода, являются локальными и доступны только в рамках данного метода. В других методах они недоступны.
- Контекст блока кода. Переменные, определенные на уровне блока кода, также являются локальными и доступны только в рамках данного блока. Вне своего блока кода они не доступны.

# Пример 11

---

```
class Program { // начало контекста класса
    static int a = 9; // переменная уровня класса - глобальная
    static void Main(string[] args) {
        int b = a - 1; // локальная переменная
        ...
        { // начало контекста блока кода
            int c = b - 1; // переменная уровня блока кода
        } // конец блока кода, переменная c уничтожается
        // Console.WriteLine(c); // ошибка!
        // Console.WriteLine(d); // ошибка!
        Display();
        Console.Read();
    } // конец Main, переменная b уничтожается
```

---



# Пример 11

---

```
static void Display() { // начало метода Display
    int a = 5; // локальная переменная
    int d = Program.a + 1; // использование
                        // глобальной переменной
    Console.WriteLine(d);
    d = a + 1; //использование локальной переменной
    Console.WriteLine(d);
} // конец контекста метода Display,
  // переменная d уничтожается
} // конец контекста класса, переменная a уничтожается
```

---

# Организация закрытого и открытого доступа

- Члены, используемые только в классе, должны быть закрытыми.
  - Данные экземпляра, не выходящие за определенные пределы значений, должны быть закрытыми, а при организации доступа к ним с помощью открытых методов следует выполнять проверку диапазона представления чисел.
-

# Организация закрытого и открытого доступа

- Если изменение члена приводит к последствиям, распространяющимся за пределы области действия самого члена, т.е. оказывает влияние на другие аспекты объекта, то этот член должен быть закрытым, а доступ к нему — контролируемым.
-

# Организация закрытого и открытого доступа

- Члены, способные нанести вред объекту, если они используются неправильно, должны быть закрытыми. Доступ к этим членам следует организовать с помощью открытых методов, исключающих неправильное их использование.
-

# Организация закрытого и открытого доступа

- Методы, получающие и устанавливающие значения закрытых данных, должны быть открытыми.
  - Переменные экземпляра допускается делать открытыми лишь в том случае, если нет никаких оснований для того, чтобы они были закрытыми.
-

## Пример 12

---

```
namespace ConsoleAppFunc {  
    class MyClass {  
        private int alpha; // закрытый доступ,  
                            // указываемый явно  
        int beta; // закрытый доступ по умолчанию  
        public int gamma; // открытый доступ  
        public void SetAlpha(int a) { // открытый доступ  
            alpha = a; // Член класса может иметь доступ  
                       // к закрытому члену этого же класса  
        }  
        public int GetAlpha() { // открытый доступ  
            return alpha;  
        }  
    }  
}
```

---

## Пример 12

---

```
public void SetBeta(int a) { // открытый доступ
    beta = a;
}
public int GetBeta() { // открытый доступ
    return beta;
}
} // end class
```

---

## Пример 12

---

```
class AccessDemo {  
    static void Main() {  
        MyClass ob = new MyClass();  
        // Доступ к членам alpha и beta данного класса  
        // разрешен только посредством его методов.  
        ob.SetAlpha(-99);  
        ob.SetBeta(9) ;  
        Console.WriteLine("ob.alpha равно " +  
ob.GetAlpha());  
        Console.WriteLine("ob.beta равно " +  
ob.GetBeta());  
    }  
}
```

---



## Пример 12

---

```
// Следующие виды доступа к членам alpha
// и beta данного класса не разрешаются.
// ob.alpha = 10; // Ошибка! alpha - закрытый член!
// ob.beta = 9; // Ошибка! beta - закрытый член!
// Член gamma данного класса доступен
// непосредственно, поскольку он
// является открытым.
    ob.gamma = 99;
}
} // end class
} // end namespace
```

---

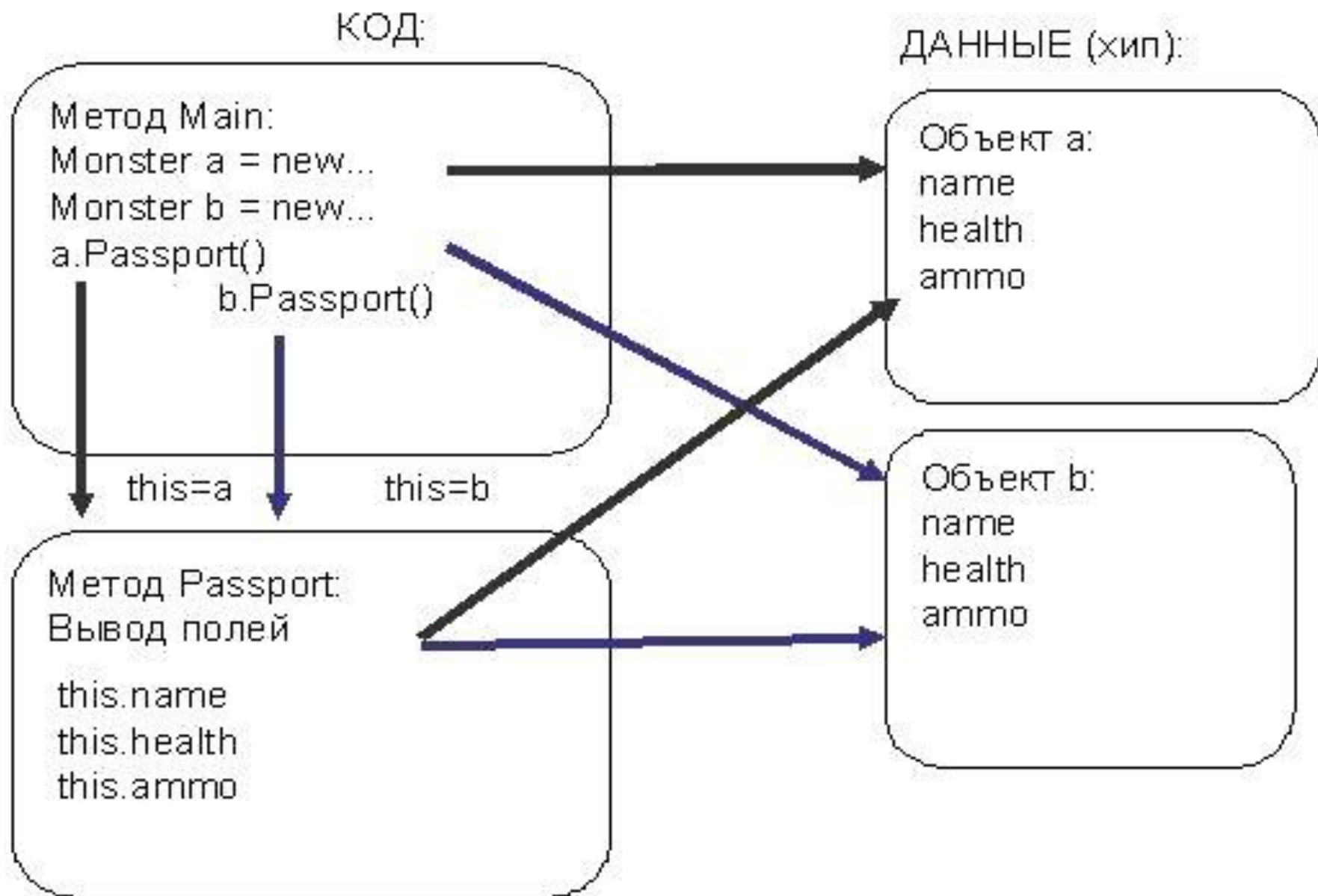
# Конструкторы

---

Каждый **объект** (переменная типа класс) содержит свой экземпляр полей класса. Методы находятся в памяти в единственном экземпляре и используются всеми объектами совместно, поэтому необходимо обеспечить работу методов нестатических экземпляров с полями именно того объекта, для которого они были вызваны. Для этого в любой нестатический метод автоматически передается скрытый параметр **this**, в котором хранится **ссылка** на вызвавший функцию экземпляр.

---

# Конструкторы



# Конструкторы

---

**Конструктор** - метод класса - предназначен для инициализации объекта. Он вызывается автоматически при создании объекта класса с помощью операции **new**:

- Имя конструктора совпадает с именем класса.
- Конструктор **не возвращает значение**, даже типа **void**.
- Класс может иметь **несколько конструкторов с разными параметрами** для разных видов инициализации.

- Если программист не указал ни одного конструктора или какие-то поля не были инициализированы, автоматически вызывается **конструктор базового класса без параметров (конструктор по умолчанию)**, который полям **значимых типов** присваивает нуль, полям **ссылочных типов** — значение **null**.

---

# Конструкторы

Общая форма конструктора:

---

[доступ] имя\_класса([список\_параметров])

```
{  
    // тело конструктора  
}
```

# Пример 13

---

```
namespace ConsoleApplication1 {  
    class Demo {  
        public Demo( int a, double y ) {  
            // конструктор с параметрами  
            this.a = a;  
            this.y = y;  
        }  
        public double Gety() { // метод получения поля  
            return y;  
        }  
        int a; // закрытые поля класса  
        double y;  
    }  
}
```

## Пример 13

---

```
class Class1 {  
    static void Main() {  
        // ВЫЗОВ КОНСТРУКТОРА  
        Demo a = new Demo( 300, 0.002 );  
        Console.WriteLine( a.Gety() ); // результат: 0,002  
        // ВЫЗОВ КОНСТРУКТОРА  
        Demo b = new Demo( 1, 5.71 );  
        Console.WriteLine( b.Gety() ); // результат: 5,71  
    }  
}
```

---

# Пример 14

---

```
class Demo {  
    public Demo() {} // конструктор 1 - по умолчанию  
    public Demo(int a) {this.a = a; } // конструктор 2  
    public Demo(int a, double y) : this(a) {  
        // конструктор 3 - вызов конструктора 2  
        this.y = y;  
    }  
    public Demo(Demo ob) {  
        // конструктор 4 - копирующий конструктор  
        a = ob.a;    y = ob.y;  
    }  
    int a;  
    double y;    ...  
}
```

---



## Пример 14

---

```
static void Main() {  
    Demo a1 = new Demo();    // ВЫЗОВ КОНСТРУКТОРА 1  
    Demo a2 = new Demo(300); // ВЫЗОВ КОНСТРУКТОРА 2  
    Demo a3 = new Demo(300, 0.002); // ВЫЗОВ КОНСТРУКТОРА 3  
    Demo a4 = new Demo(a3);  // ВЫЗОВ КОНСТРУКТОРА 4  
    ...  
}
```

---

Конструкция, находящаяся после двоеточия, называется **инициализатором**.

Все классы в **C#** имеют общего предка — класс **object**. Конструктор любого класса, если не указан **инициализатор**, автоматически вызывает конструктор своего предка.

# Конструкторы

---

В C# существует возможность описывать **статический класс**, то есть класс с модификатором **static**. Экземпляры такого класса создавать запрещено, и кроме того, от него запрещено наследовать. Все элементы такого класса должны явным образом объявляться с модификатором **static** (*константы и вложенные типы* классифицируются как статические элементы автоматически).

---

## Пример 15

---

```
namespace ConsoleApplication1 {  
    static class D {  
        static int a = 200;  
        static double b = 0.002;  
        public static void Print () {  
            Console.WriteLine( "a = " + a );  
            Console.WriteLine( "b = " + b );  
        }  
    }  
}
```

---

## Пример 15

---

```
class Class1 {  
    static void Main() {  
        D.Print();  
    }  
}
```

# Пример 16

---

```
class MathLib {  
    public const double PI=3.141;  
    public const double E = 2.81;  
    public const double K;  
    public MathLib() { // конструктор  
        K = 2.5; // ошибка - константа должна быть определена до компиляции  
    }  
}  
  
class Program {  
    static void Main(string[] args) {  
        MathLib.E=3.8; // константу нельзя установить несколько раз  
    }  
}
```

---

# Пример 17

---

```
class MathLib {  
    public readonly double K = 23; // инициализация  
    public MathLib(double _k) {  
        K = _k; // поле для чтения может быть  
        // инициализировано или изменено  
        // в конструкторе после компиляции  
    }  
    public void ChangeField() {  
        // K = 34; // так нельзя  
    }  
}
```

---

# Пример 17

---

```
class Program {
    static void Main(string[] args) {
        MathLib mathLib = new MathLib(3.8);
        Console.WriteLine(mathLib.K); // 3.8
        // mathLib.K = 7.6; // поле для чтения нельзя
                                // установить вне своего класса
        Console.ReadLine();
    }
}
```

---

# Деструкторы

---

Система "сборки мусора" в С# освобождает память от лишних объектов автоматически, действуя незаметно и без всякого вмешательства со стороны программиста. "Сборка мусора" происходит лишь время от времени по ходу выполнения программы, нельзя заранее знать или предположить, когда именно произойдет "сборка мусора".

В языке С# имеется возможность определить метод, который будет вызываться непосредственно перед окончательным уничтожением объекта системой "сборки мусора". Такой метод называется **деструктором** .

---



# Деструкторы

---

Общая форма деструктора:

```
~имя_класса() {  
    // код деструктора  
}
```

В деструкторе можно указать те действия, которые следует выполнить перед тем, как уничтожить объект. Деструктор вызывается непосредственно перед "сборкой мусора".

---

## Пример 18

---

```
class Destruct {  
    public int x;  
    public Destruct(int i) { x = i; }  
        // Вызывается при утилизации объекта.  
    ~Destruct () {  
        Console.WriteLine("Уничтожить " + x);  
    }  
        // Создает объект и тут же уничтожает его.  
    public void Generator(int i) {  
        Destruct o = new Destruct (i);  
    }  
}
```

---

## Пример 18

---

```
class DestructDemo {  
    static void Main() {  
        int count;  
        Destruct ob = new Destruct (10);  
        /* Можно создать большое число объектов,  
        чтобы в какой-то момент произошла "сборка  
        мусора" */  
        for (count=1; count < 100000; count++)  
            ob.Generator(count);  
        Console.WriteLine("Готово!");  
    }  
}
```

---

# Пример 19

---

// Массив объектов

**using** System;

**using** System.Collections.Generic;

**using** System.Linq;

**using** System.Text;

**using** System.Threading.Tasks;

**using** System.IO;

**using** System.Runtime.Serialization.Formatters.Binary;

---

## Пример 19

---

```
namespace ConAVar0 {  
[Serializable]  
class base0 {  
private double x, y; // координаты точки  
private char name; // название точки  
public virtual double space(base0 d) {  
return Math.Sqrt(d.x * d.x + d.y * d.y); }  
public void inx(double xx) { x = xx; }  
public void iny(double yy) { y = yy; }  
public void inn(char nn) { name = nn; }  
public double outx() { return x; }  
public double outy() { return y; }  
public char outn() { return name; }  
}
```

---

# Пример 19

---

```
class child : base0 {  
    private base0 []a = new base0 [5];  
    private int m; // количество точек, записанных в файл  
                  // - оптимизация: int m = 0;  
    private int n; // количество элементов массива a  
                  // - оптимизация: int n = 5;  
    public int infile() {  
        n = 5; // - оптимизация  
              // массив для сериализации  
        a[0] = new base0(); a[0].inx(2.1); a[0].iny(3.5); a[0].inn('B');  
        a[1] = new base0(); a[1].inx(-1.0); a[1].iny(2.4); a[1].inn('A');  
        a[2] = new base0(); a[2].inx(2.7); a[2].iny(1.5); a[2].inn('D');  
        a[3] = new base0(); a[3].inx(4.3); a[3].iny(-3.5); a[3].inn('C');  
        a[4] = new base0(); a[4].inx(-5.0); a[4].iny(-2.8); a[4].inn('E');
```

---

## Пример 19

---

```
try {  
    BinaryFormatter formatter = new  
BinaryFormatter();  
    using (FileStream fout = new  
FileStream("in.txt", FileMode.OpenOrCreate)) {  
        formatter.Serialize(fout, a);  
        // сериализация всего массива  
    }  
    using (FileStream fin = new  
FileStream("in.txt", FileMode.OpenOrCreate)) {  
        a = (base0[])formatter.Deserialize(fin);  
        // десериализация  
    }  
}
```

---

## Пример 19

---

```
foreach (base0 p in a)
    Console.WriteLine($" {p.outn()}
({p.outx()}; {p.outy()}");
    }
} catch (IOException e) {
    Console.WriteLine("Сгенерировано
ИСКЛЮЧЕНИЕ ВВОДА-ВЫВОДА!");
    Console.WriteLine(e.ToString());
    return 1;
}
return 0;
}
```

---



## Пример 19

---

```
public void sort() {  
    /*Реализация алгоритма линейной  
    сортировки по координате Y в порядке  
    возрастания*/  
    base0 X;  
    n = 5; // - ОПТИМИЗАЦИЯ  
    for (int i = 0; i < n; i++)  
        for (int c = i + 1; c < n; c++)  
            if (a[i].outy() > a[c].outy()) {  
                X = a[i];    a[i] = a[c];    a[c] = X;  
            }  
    }  
}
```

---

## Пример 19

---

/\* функция перегружает метод базового класса для определения точки, находящейся в 1 четверти координатной оси \*/

```
public override double space(base0 d) {  
    if (d.outx() > 0 && d.outy() > 0)  
        return 1;  
    else return 0;  
}
```

## Пример 19

---

/\* функция выводит в файл "rezult.txt" характеристики точек, размещенных в первой четверти координатной оси \*/

```
public int outfile() {  
    m = 0; // - ОПТИМИЗАЦИЯ  
    n = 5; // - ОПТИМИЗАЦИЯ  
    try {  
        BinaryFormatter formatter = new  
BinaryFormatter();  
        using (FileStream fout = new  
FileStream("rezult.txt", FileMode.OpenOrCreate))  
        { /* Записать на диск только точки,  
размещенные в первой четверти *///
```

---

## Пример 19

---

```
for (int i = 0; i < n; i++) {
    if (space(a[i]) == 1) {
        formatter.Serialize(fout, a[i]);
        m++;
    }
}
fout.Close();
}
}
catch (IOException e) {
    Console.WriteLine("ИСКЛЮЧЕНИЕ ВВОДА-ВЫВОДА!");
    Console.WriteLine(e.ToString());    return 1;
}
return 0;
}
```

---

## Пример 19

---

```
public int inrezfile() {  
    int k; // - оптимизация int k = 0;  
    k = 0; // - оптимизация  
    Console.WriteLine("В файле \"result.txt\" записаны  
следующие точки:");  
    try {  
        BinaryFormatter formatter = new BinaryFormatter();  
        using (FileStream fin = new FileStream("result.txt",  
        FileMode.OpenOrCreate)) {  
            while (k < m) {  
                base0 b = (base0)formatter.Deserialize(fin);  
                // десериализация  
            }  
        }  
    }  
}
```

---

## Пример 19

---

```
    Console.WriteLine($"Точка {b.outn()} с  
координатами {b.outx()} и {b.outy()}");  
    k++;  
} // end while  
    fin.Close();  
} // end using  
} catch (IOException e) {  
    Console.WriteLine("Исключение ввода-вывода!");  
    Console.WriteLine(e.ToString());    return 1;  
}  
    return 0;  
} // end inrezfile()  
} // end class child : base0
```

---

## Пример 19

---

```
class Program {  
    static void Main(string[] args) {  
        child ob = new child();  
        ob.infile();  
        ob.sort();  
        ob.outfile();  
        ob.inrezfile();  
        Console.ReadKey();  
    }  
}
```

---

# Контрольные вопросы

1. Перечислите и опишите элементы класса в C#.
2. Опишите способы передачи параметров в методы.
3. Для чего в классе может потребоваться несколько конструкторов?
4. Как можно вызвать один конструктор из другого? Зачем это нужно?
5. Что такое `this`? Что в нем хранится, как он используется?
6. Что такое деструктор? Гарантирует ли среда его выполнение?