



Mirosław J. Kubiak

C#

*Zadania z programowania
z przykładowymi rozwiązaniami*

C# w analizie konkretnych przykładów

- Instrukcje sterujące przebiegiem programu
- Tablice i kolekcje
- Programowanie obiektowe i pliki tekstowe

Helion



Wszelkie prawa zastrzeżone. Nieautoryzowane rozpowszechnianie całości lub fragmentu niniejszej publikacji w jakiegokolwiek postaci jest zabronione. Wykonywanie kopii metodą kserograficzną, fotograficzną, a także kopiowanie książki na nośniku filmowym, magnetycznym lub innym powoduje naruszenie praw autorskich niniejszej publikacji.

Wszystkie znaki występujące w tekście są zastrzeżonymi znakami firmowymi bądź towarowymi ich właścicieli.

Autor oraz Wydawnictwo HELION dołożyli wszelkich starań, by zawarte w tej książce informacje były kompletne i rzetelne. Nie biorą jednak żadnej odpowiedzialności ani za ich wykorzystanie, ani za związane z tym ewentualne naruszenie praw patentowych lub autorskich. Autor oraz Wydawnictwo HELION nie ponoszą również żadnej odpowiedzialności za ewentualne szkody wynikłe z wykorzystania informacji zawartych w książce.

Redaktor prowadzący: Ewelina Burska

Projekt okładki: Jan Paluch

Materiały graficzne na okładce zostały wykorzystane za zgodą Shutterstock.

Wydawnictwo HELION
ul. Kościuszki 1c, 44-100 GLIWICE
tel. 32 231 22 19, 32 230 98 63
e-mail: helion@helion.pl
WWW: <http://helion.pl> (księgarnia internetowa, katalog książek)

Kody wykorzystane w książce można znaleźć pod adresem:
<ftp://ftp.helion.pl/przyklady/cshzap.zip>

Drogi Czytelniku!
Jeżeli chcesz ocenić tę książkę, zajrzyj pod adres
<http://helion.pl/user/opinie?cshzap>
Możesz tam wpisać swoje uwagi, spostrzeżenia, recenzję.

ISBN: 978-83-246-3981-6

Copyright © Helion 2012

Printed in Poland.

- [Kup książkę](#)
- [Poleć książkę](#)
- [Oceń książkę](#)

- [Księgarnia internetowa](#)
- [Lubię to! » Nasza społeczność](#)

Spis treści

Od autora	5
Rozdział 1. Jak język C# komunikuje się z użytkownikiem	9
Informacje ogólne	9
Rozdział 2. Instrukcje sterujące przebiegiem programu — instrukcje wyboru	17
Instrukcje wyboru	17
Instrukcja if ... else	18
Instrukcja switch ... case	18
Rozdział 3. Instrukcje sterujące przebiegiem programu — instrukcje iteracyjne ...	27
Instrukcje iteracyjne	27
Pętla for	28
Pętla do ... while	28
Pętla while	29
Rozdział 4. Tablice i kolekcje	57
Tablice	57
Kolekcje	57
Tablice jednowymiarowe	58
Tablice dwuwymiarowe	61
Pętla foreach	75
Działania na macierzach	81
Rozdział 5. Elementy programowania obiektowego	91
Wiadomości ogólne	91
Klasy, pola, metody	91
Rekurencja	101
Dziedziczenie	107
Rozdział 6. Pliki tekstowe oraz pliki o dostępie swobodnym	111
Informacje ogólne	111
Pliki tekstowe	111
Pliki o dostępie swobodnym	123
Serializacja	125
Polecana literatura	127

Rozdział 2.

Instrukcje sterujące przebiegiem programu — instrukcje wyboru

W tym rozdziale przedstawiono typowe zadania, wraz z przykładowymi rozwiązaniami, z wykorzystaniem instrukcji wyboru.

Instrukcje wyboru

Instrukcje sterujące przebiegiem programu są jednym z najważniejszych elementów w każdym języku programowania. Instrukcje te, w połączeniu z wyrażeniami, pozwalają na zapisanie dowolnego algorytmu działania programu.

Instrukcje sterujące w języku C# można podzielić na:

- ◆ instrukcje wyboru,
- ◆ instrukcje iteracyjne (znane jako pętle),
- ◆ instrukcje skoku.

W rozdziale 2. zostaną przedstawione typowe zadania z wykorzystaniem instrukcji wyboru, w rozdziale 3. zaś zadania z wykorzystaniem instrukcji iteracyjnych.

W języku C# istnieją dwie instrukcje wyboru, które służą do przeprowadzania operacji na podstawie wartości wyrażenia:

- ◆ instrukcja `if ... else`,
- ◆ instrukcja `switch ... case`.

Instrukcja if ... else

Instrukcja `if ... else` służy do sprawdzania poprawności wyrażenia warunkowego i — w zależności od tego, czy dany warunek jest prawdziwy, czy nie — pozwala na wykonanie różnych bloków programu.

Jej ogólna postać jest następująca:

```
if (warunek)
{
    ..... // instrukcje do wykonania, kiedy warunek jest prawdziwy
}
else
{
    ..... // instrukcje do wykonania, kiedy warunek jest fałszywy
}
```

Blok `else` jest opcjonalny, a instrukcja warunkowa w wersji skróconej ma postać:

```
if (warunek)
{
    ..... // instrukcje do wykonania, kiedy warunek jest prawdziwy
}
```

Instrukcja switch ... case

Instrukcja `switch ... case` pozwala w wygodny i przejrzysty sposób sprawdzić ciąg warunków i wykonać kod w zależności od tego, czy są one prawdziwe, czy fałszywe. Jej ogólna postać jest następująca:

```
switch (wyrażenie)
{
    case wartość_1 : instrukcje_1;
    break;
    case wartość_2 : instrukcje_2;
    break;
    .....
    case wartość_n : instrukcje_n;
    break;
    default : instrukcje;
}
```

Instrukcja `break` przerywa wykonanie całego bloku `case`. **UWAGA:** jej brak może doprowadzić do uzyskania nieoczekiwanych wyników i pojawienia się błędów w programie.

Zadanie 2.1. Napisz program, który dla trzech liczb a , b , c wprowadzonych z klawiatury sprawdza, czy tworzą one trójkę pitagorejską.



Wskazówka

W teorii liczb trójka pitagorejska to takie trzy liczby całkowite dodatnie a , b , c , które spełniają równanie Pitagorasa: $a^2 + b^2 = c^2$.

Listing 2.1. Przykładowe rozwiązanie

```
using System;

namespace Zadanie21 //Zadanie 2.1
{
    class Program
    {
        static void Main(string[] args)
        {
            int a, b, c;

            Console.WriteLine("Program sprawdza, czy wczytane liczby a, b, c to
                               trójka pitagorejska.");
            Console.WriteLine("Podaj a.");
            a = int.Parse(Console.ReadLine());
            Console.WriteLine("Podaj b.");
            b = int.Parse(Console.ReadLine());
            Console.WriteLine("Podaj c.");
            c = int.Parse(Console.ReadLine());

            if ((a*a + b*b) == c*c)
            {
                Console.Write("Liczby ");
                Console.Write("a = " + a + ", ");
                Console.Write("b = " + b + ", ");
                Console.Write("c = " + c);
                Console.Write(" są trójką pitagorejską.");
            }
            else
            {
                Console.Write("Liczby ");
                Console.Write("a = " + a + ", ");
                Console.Write("b = " + b + ", ");
                Console.Write("c = " + c);
                Console.Write(" nie są trójką pitagorejską.");
            }

            Console.Read(); // naciśnij klawisz Enter
        }
    }
}
```

Sprawdzenie twierdzenia Pitagorasa dla wczytanych liczb a, b, c zostało zawarte w następujących liniach kodu:

```
if ((a*a + b*b) == c*c)
{
    Console.Write("Liczby ");
    Console.Write("a = " + a + ", ");
    Console.Write("b = " + b + ", ");
    Console.Write("c = " + c);
    Console.Write(" są trójką pitagorejską.");
}
else
{
    Console.Write("Liczby ");
```

```

        Console.WriteLine("a = " + a + ", ");
        Console.WriteLine("b = " + b + ", ");
        Console.WriteLine("c = " + c);
        Console.WriteLine(" nie są trójką pitagorejską.");
    }

```

Łatwo sprawdzić, że liczby $a = 3$, $b = 4$, $c = 5$ tworzą trójkę pitagorejską (liczby te spełniają twierdzenie Pitagorasa) i na ekranie pojawi się komunikat: *Liczby... są trójką pitagorejską*, natomiast liczby $a = 1$, $b = 2$, $c = 3$ nie tworzą trójki pitagorejskiej (liczby te nie spełniają twierdzenia Pitagorasa) i na ekranie pojawi się komunikat: *Liczby... nie są trójką pitagorejską*.

Rezultat działania programu dla $a = 9$, $b = 12$, $c = 15$ można zobaczyć na rysunku 2.1.

```

Program sprawdza, czy wczytane liczby a, b, c to trójką pitagorejska.
Podaj a.
9
Podaj b.
12
Podaj c.
15
Liczby a = 9, b = 12, c = 15 są trójką pitagorejską.

```

Rysunek 2.1. Efekt działania programu Zadanie 2.1

Zadanie 2.2. Napisz program, który z wykorzystaniem instrukcji `if` oblicza pierwiastki równania kwadratowego $ax^2+bx+c = 0$, w którym zmienne a , b , c to liczby rzeczywiste wprowadzane z klawiatury. Wszystkie zmienne wyświetlamy na ekranie z dokładnością do dwóch miejsc po przecinku.

Listing 2.2. Przykładowe rozwiązanie

```

using System;

namespace Zadanie22 //Zadanie 2.2
{
    class Program
    {
        static void Main(string[] args)
        {
            double a, b, c, delta, x1, x2;

            Console.WriteLine("Program oblicza pierwiastki równania  $ax^2+bx+c = 0$ .");
            Console.WriteLine("Podaj a.");
            a = double.Parse(Console.ReadLine());

            if (a == 0)
            {
                Console.WriteLine("Niedozwolona wartość współczynnika a. Naciśnij klawisz ENTER.");
            }
            else
            {
                Console.WriteLine("Podaj b.");
            }
        }
    }
}

```



```
b = double.Parse(Console.ReadLine());
Console.WriteLine("Podaj c.");
c = double.Parse(Console.ReadLine());

delta = b*b-4*a*c;

if (delta < 0)
{
    Console.WriteLine();
    Console.Write("Dla ");
    Console.Write("a = {0}, ", a);
    Console.Write("b = {0}, ", b);
    Console.Write("c = {0} ", c);
    Console.Write("brak pierwiastków rzeczywistych.");
}
else
{
    if (delta == 0)
    {
        x1 = -b/(2*a);
        Console.WriteLine();
        Console.Write("Dla ");
        Console.Write("a = {0}, ", a);
        Console.Write("b = {0}, ", b);
        Console.Write("c = {0} ", c);
        Console.Write("trójmian ma jeden pierwiastek
                        podwójny x1 = {0:##.##}.", x1);
    }
    else
    {
        x1 = (-b-Math.Sqrt(delta))/(2*a);
        x2 = (-b+Math.Sqrt(delta))/(2*a);
        Console.WriteLine();
        Console.Write("Dla ");
        Console.Write("a = {0}, ", a);
        Console.Write("b = {0}, ", b);
        Console.Write("c = {0} ", c);
        Console.Write("trójmian ma dwa pierwiastki: x1 =
                        {0:##.##}, x2 = {1:##.##}.", x1, x2);
    }
}
}

Console.Read(); // naciśnij klawisz Enter
}
```

W pierwszej części programu sprawdzamy, czy wartość współczynnika *a* jest równa zero. Ilustrują to następujące linijki kodu:

```
if (a==0)
{
    Console.WriteLine("Niedozwolona wartość współczynnika a. Naciśnij
                      klawisz ENTER.");
}
```

```

else
{
.....
}

```

Jeśli wartość współczynnika $a = 0$, to zostanie wyświetlony komunikat: *Niedozwolona wartość współczynnika a...* i program zostanie zakończony. Dla a różnego od zera program będzie oczekiwał na wprowadzenie wartości b i c . Po ich wprowadzeniu zostanie obliczona Δ według wzoru:

$$\Delta = b^2 - 4ac;$$

Jeśli $\Delta < 0$, to zostanie wyświetlony komunikat: *...brak pierwiastków rzeczywistych.*

Dla $\Delta = 0$ równanie kwadratowe ma jeden pierwiastek podwójny, który obliczymy ze wzoru:

$$x_1 = -b / (2a);$$

Dla $\Delta > 0$ równanie kwadratowe ma dwa pierwiastki, które obliczymy ze wzorów:

$$x_1 = (-b - \text{Math.Sqrt}(\Delta)) / (2a);$$

$$x_2 = (-b + \text{Math.Sqrt}(\Delta)) / (2a);$$

Dla np. $a = 1, b = 5, c = 4$ wartości pierwiastków równania wynoszą odpowiednio: $x_1 = -4$ i $x_2 = -1$.

Dla np. $a = 1, b = 4, c = 4$ trójmian ma jeden pierwiastek podwójny: $x_1 = -2$.

Dla np. $a = 1, b = 2, c = 3$ trójmian nie ma pierwiastków rzeczywistych.

Rezultat działania programu dla $a = 1, b = 5, c = 4$ można zobaczyć na rysunku 2.2.

```

Program oblicza pierwiastki równania ax^2+bx+c = 0.
Podaj a.
1
Podaj b.
5
Podaj c.
4

Dla a = 1, b = 5, c = 4 trójmian ma dwa pierwiastki: x1 = -4, x2 = -1.

```

Rysunek 2.2. Efekt działania programu Zadanie 2.2

Zadanie 2.3. Napisz program, który z wykorzystaniem instrukcji `switch` oblicza pierwiastki równania kwadratowego $ax^2+bx+c = 0$, w którym zmienne a, b, c to liczby rzeczywiste wprowadzane z klawiatury. Wszystkie zmienne wyświetlamy z dokładnością do dwóch miejsc po przecinku.



Należy wprowadzić do programu zmienną pomocniczą `liczba_pierwiastkow`.

Listing 2.3. *Przykładowe rozwiązanie*

```
using System;

namespace Zadanie23 //Zadanie 2.3
{
    class Program
    {
        static void Main(string[] args)
        {
            double a, b, c, delta, x1, x2;
            byte liczba_pierwiastkow = 0;

            Console.WriteLine("Program oblicza pierwiastki równania  $ax^2+bx+c = 0.$ ");
            Console.WriteLine("Podaj a.");
            a = double.Parse(Console.ReadLine());

            if (a == 0)
            {
                Console.WriteLine("Niedozwolona wartość współczynnika a. Naciśnij klawisz ENTER.");
            }
            else
            {
                Console.WriteLine("Podaj b.");
                b = double.Parse(Console.ReadLine());
                Console.WriteLine("Podaj c.");
                c = double.Parse(Console.ReadLine());

                delta = b*b-4*a*c;

                if (delta < 0) liczba_pierwiastkow = 0;
                if (delta == 0) liczba_pierwiastkow = 1;
                if (delta > 0) liczba_pierwiastkow = 2;

                switch (liczba_pierwiastkow)
                {
                    case 0:
                    {
                        Console.WriteLine();
                        Console.Write("Dla ");
                        Console.Write("a = {0}, ", a);
                        Console.Write("b = {0}, ", b);
                        Console.Write("c = {0} ", c);
                        Console.Write("brak pierwiastków rzeczywistych.");
                    }

                    break;
                    case 1:
                    {
                        x1 = -b/(2*a);
                        Console.WriteLine();
                        Console.Write("Dla ");
                        Console.Write("a = {0}, ", a);
                        Console.Write("b = {0}, ", b);
                        Console.Write("c = {0} ", c);
                        Console.Write("trójmian ma jeden pierwiastek  
podwójny x1 = {0: ##.##}.", x1);
                    }
                }
            }
        }
    }
}
```



```
{
    class Program
    {
        static void Main(string[] args)
        {
            double a, b, c, x;

            Console.WriteLine("Program oblicza wartość x z równania
                liniowego ax+b = 0.");
            Console.WriteLine("Podaj a.");
            a = double.Parse(Console.ReadLine());

            if (a == 0)
            {
                Console.WriteLine("Niedozwolona wartość współczynnika a. Naciśnij
                    klawisz ENTER.");
            }
            else
            {
                Console.WriteLine("Podaj b.");
                b = double.Parse(Console.ReadLine());
                Console.WriteLine("Podaj c.");
                c = double.Parse(Console.ReadLine());

                x = (c-b)/a;

                Console.WriteLine();
                Console.Write("Dla ");
                Console.Write("a = {0:##.##}, ", a);
                Console.Write("b = {0:##.##}, ", b);
                Console.Write("c = {0:##.##} ", c);
                Console.Write("wartość x = {0:##.##}.", x);
            }
            Console.Read(); // naciśnij klawisz Enter
        }
    }
}
```

Rezultat działania programu można zobaczyć na rysunku 2.4.

```
Program oblicza wartość x z równania liniowego ax+b = 0.
Podaj a.
1
Podaj b.
6
Podaj c.
2

Dla a = 1, b = 6, c = 2 wartość x = - 4.
```

Rysunek 2.4. Efekt działania programu Zadanie 2.4

Zadanie 2.5. Napisz program, w którym użytkownik zgaduje całkowitą liczbę losową z przedziału od 0 do 9 generowaną przez komputer.



Wskazówka

W języku C# liczby pseudolosowe generujemy za pomocą klasy:

```
Random r = new Random(); .
```

Listing 2.5. Przykładowe rozwiązanie

```
using System;

namespace Zadanie25 //Zadanie 2.5
{
    class Program
    {
        static void Main(string[] args)
        {
            double losuj_liczbe, zgadnij_liczbe;

            Console.WriteLine("Program losuje liczbę od 0 do 9. Zgadnij ją.");
            Random r = new Random();
            losuj_liczbe = Math.Round(10*(r.NextDouble()));
            zgadnij_liczbe = double.Parse(Console.ReadLine());

            if (zgadnij_liczbe == losuj_liczbe)
            {
                Console.WriteLine("Gratulacje! Zgadłeś liczbę!");
            }
            else
            {
                Console.WriteLine("Bardzo mi przykro, ale wylosowana liczba
                    to {0}.", losuj_liczbe);
            }

            Console.Read(); // naciśnij klawisz Enter
        }
    }
}
```

Funkcja Round() w poniższej linijce kodu:

```
losuj_liczbe = Math.Round(10*(r.NextDouble()));
```

umożliwia zaokrąglenie liczby zmiennoprzecinkowej do liczby całkowitej.

Rezultat działania programu można zobaczyć na rysunku 2.5.

```
Program losuje liczbę od 0 do 9. Zgadnij ją.
5
Bardzo mi przykro, ale wylosowana liczba to 2.
```

Rysunek 2.5. Efekt działania programu Zadanie 2.5

PROGRAM PARTNERSKI

GRUPY WYDAWNICZEJ HELION



- 1. ZAREJESTRUJ SIĘ**
- 2. PREZENTUJ KSIĄŻKI**
- 3. ZBIERAJ PROWIZJĘ**

Zmień swoją stronę WWW
w działający bankomat!

Dowiedz się więcej i dołącz już dzisiaj!

<http://program-partnerski.helion.pl>

GRUPA WYDAWNICZA

 **Helion SA**

- » C#, obecny na rynku od ponad dziesięciu lat, należy do tych języków programowania, bez których trudno się obejść – również dlatego, że jest jedynym językiem zaprojektowanym specjalnie dla platformy .NET i środowiska uruchomieniowego CLR. Dobry programista, student lub nauczyciel informatyki, a także każdy człowiek zainteresowany programowaniem powinien znać podstawy tego języka i umieć rozwiązywać konkretne zadania. Podobnie zresztą powinien opanować najważniejsze zagadnienia dotyczące programowania w językach Java, C++ i Turbo Pascal oraz umieć stosować je w praktyce. Ten rewelacyjny zbiór zadań pozwala szybko i przy minimalnym wysiłku opanować umiejętności programistyczne w obiektowym języku C# poprzez analizę typowych rozwiązań stosowanych w działających programach.
- » Książka *C#. Zadania z programowania z przykładowymi rozwiązaniami* na konkretnych przykładach pokaże Ci, jak program napisany w języku C# komunikuje się z użytkownikiem poprzez operacje wejścia-wyjścia. Dowiesz się, jakie operatory będą Ci potrzebne i do czego można ich używać. Poznasz instrukcje sterujące przebiegiem programu (iteracyjne oraz wyboru), a także funkcje tablic jednowymiarowych i dwuwymiarowych oraz kolekcji. Następnie nauczysz się wykorzystywać obiektowe właściwości języka C# oraz zapisywać odpowiednie informacje w plikach tekstowych – a wszystko to zajmie Ci zaledwie chwilę. Rozwiązanie zamieszczonych tu zadań to droga na skróty do pełnego zrozumienia i zastosowania zalet języka C#.

- *Komunikacja języka C# z użytkownikiem*
- *Instrukcje wyboru*
- *Instrukcje iteracyjne*
- *Tablice i kolekcje*
- *Programowanie obiektowe*
- *Pliki tekstowe*

Na skróty do celu!

Nr katalogowy: 7722



Księgarnia internetowa
<http://helion.pl>



Zamówienia telefoniczne:

0 801 339900



0 601 339900



Helion

Sprawdź najnowsze promocje:
• <http://helion.pl/promocje>
Książki najchętniej czytane:
• <http://helion.pl/bestsellery>
Zamów informacje o nowościach:
• <http://helion.pl/nawosci>

Helion SA
ul. Kościuszki 1c, 44-100 Gliwice
tel.: 32 230 98 63
e-mail: helion@helion.pl
<http://helion.pl>

helion.pl
księgarnia
internetowa

Cena: 24,90 zł

ISBN 978-83-246-3981-6



9 788324 639816

Informatyka w najlepszym wydaniu