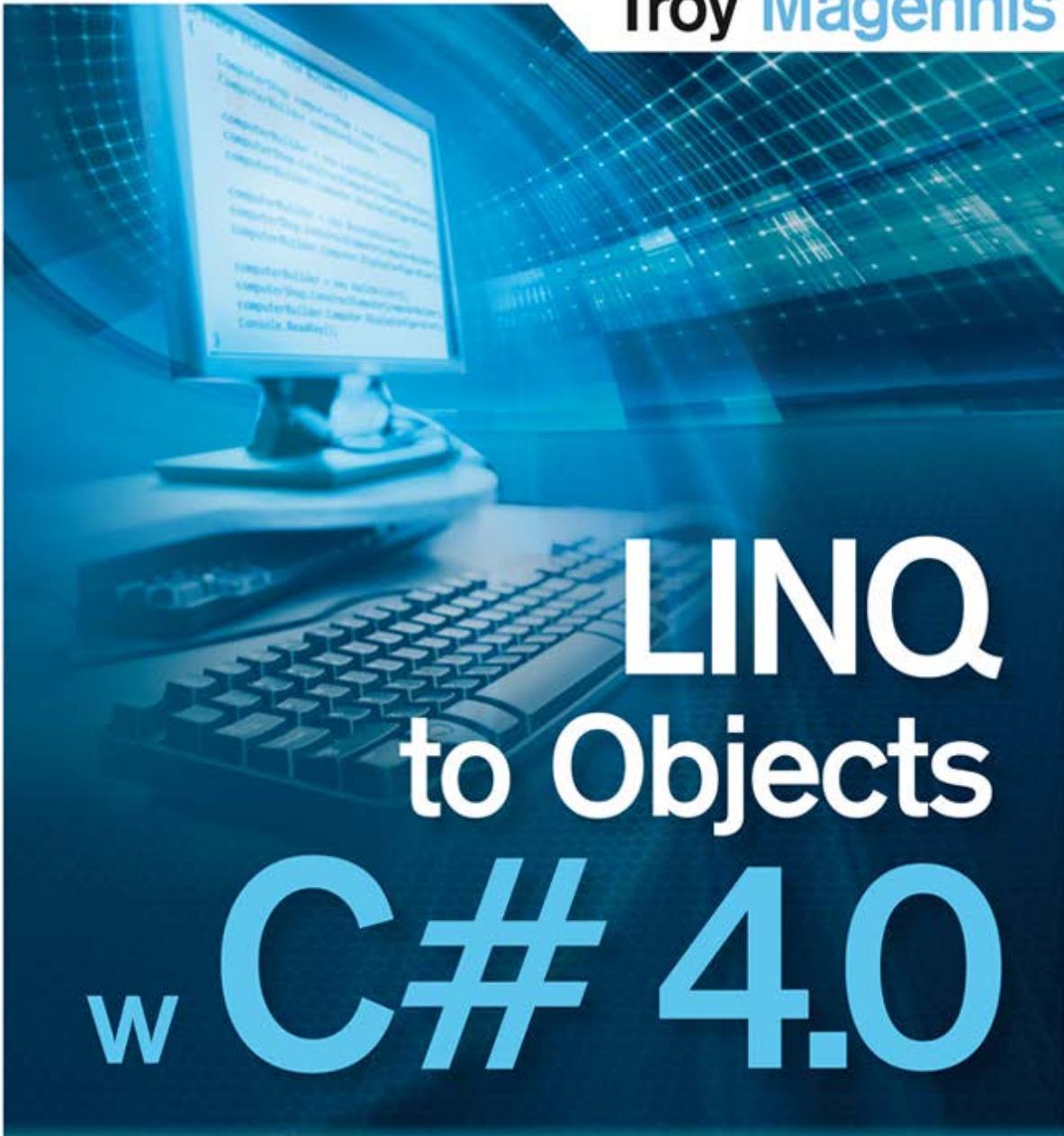


Troy Magennis



LINQ to Objects w C# 4.0

WYGODNE OPERACJE NA DANYCH!

- › Co zyskasz, jeśli będziesz korzystać z LINQ?
- › Jak tworzyć zapytania w postaci równoległej?
- › Jak przygotować własne rozszerzenia do LINQ?

Helion



Tytuł oryginału: LINQ to Objects Using C# 4.0: Using and Extending LINQ to Objects and Parallel LINQ (PLINQ)

Tłumaczenie: Łukasz Schmidt

ISBN: 978-83-246-3609-9

Authorized translation from the English language edition, entitled: LINQ TO OBJECTS USING C# 4.0: USING AND EXTENDING LINQ TO OBJECTS AND PARALLEL LINQ (PLINQ); ISBN 0321637003; by Troy Magennis, published by Pearson Education, Inc, publishing as Addison Wesley. Copyright © 2010 by Pearson Education, Inc.

All rights reserved. No part of this book may be reproduced or transmitted in any form or by any means, electronic or mechanical, including photocopying, recording or by any information storage retrieval system, without permission from Pearson Education Inc.

Polish language edition published by HELION S.A.. Copyright © 2012.

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.

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)

Pliki z przykładami omawianymi w książce można znaleźć pod adresem:
<ftp://ftp.helion.pl/przyklady/linobj.zip>

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

Printed in Poland.

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

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

SPIS TREŚCI

Przedmowa	9
Wstęp	11
Kto powinien przeczytać tę książkę?	12
Streszczenie książki	12
Stałe elementy książki	14
Pobieranie przykładowych kodów dla tej książki	15
Wybór języka	15
Wymagania systemowe	15
Podziękowania	17
O autorze	19
ROZDZIAŁ 1. Wprowadzenie do LINQ	21
Co to jest LINQ?	21
Aktualna (niemal) historia LINQ	23
Modyfikacje kodu z LINQ — przykłady „przed” i „po”	25
Korzyści z użycia LINQ	31
Podsumowanie	33
Źródła	34
ROZDZIAŁ 2. Wprowadzenie do LINQ to Objects	35
Usprawnienia języka C# 3.0 umożliwiające pracę z LINQ	35
LINQ to Objects — pięciominutowy opis	46
Podsumowanie	52
Źródła	53
ROZDZIAŁ 3. Pisanie podstawowych zapytań	55
Opcje stylów składni zapytań	55
Jak filtrować wyniki (wyrażenie Where)	62
Jak zmienić typ zwracany (projekcja wybierania)	66
Jak zwracać elementy, kiedy wynik jest sekwencją (SelectMany)	70
W jaki sposób otrzymać wartości indeksu wyników	72
Jak usuwać powielone wyniki?	73
Jak sortować wyniki	73
Podsumowanie	81

ROZDZIAŁ 4. Grupowanie i łączenie danych	83
Jak grupować elementy	83
Jak łączyć dane z inną sekwencją	98
Podsumowanie	121
ROZDZIAŁ 5. Standardowe operatory zapytań	123
Operatory wbudowane	123
Operatory agregacji — praca z liczbami	124
Operatory konwersji — zmiana typów	131
Operatory elementów	141
Operator równości — SequenceEqual	149
Operatory generujące — generowanie sekwencji danych	150
Operatory scalania	154
Operatory partycjonowania — pomijanie i pobieranie elementów	155
Operatory kwantyfikacji — All, Any i Contains	158
Podsumowanie	164
ROZDZIAŁ 6. Praca ze zbiorami danych	165
Wprowadzenie	165
Operatory zbiorów w LINQ	166
Klasa HashSet<T>	175
Podsumowanie	181
ROZDZIAŁ 7. Tworzenie rozszerzeń LINQ to Objects	183
Pisanie nowego operatora zapytania	183
Pisanie operatora pojedynczego elementu	184
Pisanie operatora sekwencji	195
Pisanie operatora agregacji	201
Pisanie operatora grupującego	206
Podsumowanie	215
ROZDZIAŁ 8. Nowe funkcje w C# 4.0	217
Ewolucja C#	217
Parametry opcjonalne i argumenty nazwane	218
Dynamiczne określanie typów	225
COM-Interop i LINQ	232
Podsumowanie	240
Źródła	240

ROZDZIAŁ 9. Parallel LINQ to Objects	241
Źródła programowania równoległego	241
Wielowątkowość a równoległość w kodzie	244
Oczekiwania związane z równoległością, przeszkody i bariery	246
Równoległość danych LINQ	249
Pisanie operatorów Parallel LINQ	265
Podsumowanie	275
Źródła	275
Dodatek A Słowniczek	277
Skorowidz	281

PISANIE PODSTAWOWYCH ZAPYTAŃ

Cele rozdziału:

- Zaprezentowanie opcji składni LINQ.
- Wprowadzenie do pisania podstawowych zapytań.
- Pokazanie, w jaki sposób filtrować, dokonywać projekcji i sortować dane za pomocą zapytań LINQ.

Najważniejszym celem tego rozdziału jest przedstawienie podstaw pisania zapytań. W skład tych podstaw wchodzi informacje o opcjach pisania, filtrowaniu danych, sortowaniu i zwracaniu dokładnie takiego zestawu rezultatów, jakiego będziesz potrzebował. Po przeczytaniu tego rozdziału będziesz rozumiał, jak pisać najpopularniejsze elementy zapytań, a w kolejnym rozdziale rozbudujesz tę wiedzę, poznając bardziej zaawansowane funkcje zapytań służące do grupowania i złączania z innymi źródłami.

Opcje stylów składni zapytań

Większość z wcześniejszych przykładów w tej książce używała składni wyrażeń zapytań, jednak istnieją dwa style pisania zapytań LINQ. Nie wszystkie operatory są dostępne w składni wyrażeń zapytań wbudowanej w kompilatorze C# i aby użyć pozostałych operatorów (lub wywoływać własne operatory), konieczne jest użycie składni zapytań w postaci metod rozszerzeń lub — jeśli to konieczne — połączenia obu składni. Będziesz musiał poznać oba style składni zapytań, aby pisać, odczytywać i rozumieć kod napisany za pomocą LINQ.

- **Format metody rozszerzenia** (zwany także składnią kropkową) — format metody rozszerzenia polega po prostu na zastosowaniu kolejno metod rozszerzeń, z których każda zwraca wynik `IEnumerable<T>`, pozwalający kolejnej metodzie „przepełnić” na poprzednim wyniku itd. (tzw. *plynny interfejs*).

```
int[] nums = new int[] {0,4,2,6,3,8,3,1};
var result1 = nums.Where(n => n < 5).OrderBy (n => n);
// lub z podziałami linii dla większej przejrzystości
var result2 = nums
    .Where(n => n < 5)
    .OrderBy (n => n);
```

- **Format wyrażeń zapytań** (preferowany, w szczególności dla złączeń i grup) — mimo że nie wszystkie standardowe operatory są obsługiwane przez składnię wyrażeń zapytań, korzyści w postaci przejrzystego kodu dla obsługiwanych operatorów są bardzo duże. Składnia wyrażeń zapytań jest łatwiejsza od składni metod rozszerzeń, ponieważ upraszcza zapis poprzez usunięcie wyrażeń lambda i wprowadzenie znajomej, zbliżonej do SQL reprezentacji.

```
int[] nums = new int[] {0,4,2,6,3,8,3,1};

var result = (from n in nums
              where n < 5
              orderby n
              select n).Distinct();
```

- **Zapytania i format składni kropkowej** (połączenie dwóch formatów) — ten format łączy składnię wyrażeń zapytań, umieszczoną w nawiasach, za którą następują kolejne operatory zapisane za pomocą składni kropkowej. Tak długo, jak wyrażenie zapytania zwraca `IEnumerable<T>`, można za nim umieścić łańcuch metod rozszerzeń.

```
int[] nums = new int[] {0,4,2,6,3,8,3,1};

var result = (from n in nums
              where n < 5
              orderby n
              select n).Distinct();
```

Której składni wyrażeń używać? Wybór będzie zależny od osobistych preferencji, jednak celem jest używanie składni, która jest najłatwiejsza do odczytania i pomoże programistom, którzy mogą później pracować z kodem, zrozumieć Twoje intencje. Mając to na uwadze, staraj się nie mieszać niepotrzebnie różnych składni w jednym zapytaniu; wymieszanie stylów powoduje, że zapytanie trudniej odczytać, a czytający musi liczyć nawiasy, aby ustalić, do której części zapytania ma zastosowanie składnia metody rozszerzenia. Jeśli już łączysz style, umieszczaj je obok siebie, na przykład używaj wyrażenia zapytania na początku w nawiasach, następnie metod rozszerzeń na końcu, dla tych operatorów, dla których są potrzebne (tak jak pokazano we wszystkich przykładach w tej książce, w których łączenie składni było konieczne).

Ja preferuję (być może z tego powodu, że pracowałem z SQL) użycie składni wyrażeń zapytań wszędzie, gdzie jest to możliwe, oraz użycie składni metod rozszerzeń, kiedy konieczne jest zastosowanie operatora nieobsługiwanego przez wyrażenia zapytań (np. operatora `Distinct`), jednak zawsze umieszczam te operatory na końcu zapytania. Czasem używam wyłącznie składni metod rozszerzeń, ale nigdy w przypadku, kiedy zapytanie zawiera operatory `Join` lub `GroupBy`.

Każda ze składni zapytań ma swoje zalety i wady, które zostaną opisane szczegółowo w kolejnych podrozdziałach.

Składnia wyrażeń zapytań

Składnia wyrażeń zapytań jest dostępna w wersji języka C# 3.0 i nowszych; sprawia, że zapytania są bardziej czytelne i spójne. Kompilator konwertuje wyrażenie zapytania na składnię metod rozszerzeń w czasie kompilacji, a więc wybór składni opiera się wyłącznie na kryterium czytelności.

Na rysunku 3.1 pokazano podstawową postać wyrażeń zapytań wbudowanych w C# 3.0.

```

IEnumerable<T>T      zapytanie-wyrażenie-identyfikator  =
    from      identyfikator  in  wyrażenie
    letopcj. identyfikator  =  wyrażenie
    whereopcj. wyrażenie-boolean
    joinopcj. typopcj. identyfikator  in  wyrażenie  on
                wyrażenie  equals  wyrażenie  intoopcj. identyfikator
    orderbyopcj. wyrażenie (a) sortujące  ascending|descendingopcj.
    groupopcj. wyrażenie  by  wyrażenie  intoopcj. identyfikator
    select  wyrażenie  intoopcj. identyfikator
  
```

Rysunek 3.1. Podstawowa forma składni wyrażeń zapytań. Specyfikacja języka C# 3.0 opisuje dokładnie, w jaki sposób ta forma przekładana jest na metody rozszerzeń w celu kompilacji

Uwaga Fakt, że kolejność słów kluczowych jest inna niż w SQL, nie jest szczęśliwy dla znawców SQL. Jednak ta różnica wynika z ważnej przyczyny, która ma ułatwić pracę programistom. Kolejność `From-Where-Select` pozwala środowisku programistycznemu (w tym przypadku Visual Studio) zapewnić pełne wsparcie Intellisense przy pisaniu zapytania. W chwili, kiedy wpiszesz wyrażenie `from`, zostaną wyświetlone właściwości danego elementu. To nie byłoby możliwe (i nie jest możliwe w przypadku narzędzi edycyjnych SQL Server), gdyby projektanci C# przyjęli bardziej znaną kolejność słów kluczowych `Select-From-Where`.

Większość składni wyrażeń zapytań nie wymaga wyjaśniania programistom, którzy mają doświadczenie w pracy z inną składnią zapytań, taką jak SQL. Mimo że kolejność jest inna od tradycyjnych języków zapytań, nazwa każdego słowa kluczowego daje wyraźną wskazówkę na temat jego działania, z wyjątkiem wyrażeń `let` i `into`, które zostaną opisane niżej.

Let — tworzenie zmiennej lokalnej

Pisanie zapytań może często wymagać mniejszej ilości powielonego kodu, jeśli utworzymy zmienną lokalną, która posłuży do przechowania wyniku obliczenia pomocniczego lub podzapytania. Słowo kluczowe `let` pozwala przechować wynik wyrażenia (wartość lub podzapytanie) w zakresie zmiennej odpowiadającym pozostałej części pisanego zapytania. Po przypisaniu wartości po raz pierwszy, zmiennej nie można już przypisać innej wartości.

W poniższym kodzie do zmiennej lokalnej o nazwie `average` przypisywana jest wartość odpowiadająca wartości średniej całej sekwencji źródłowej, obliczanej jednokrotnie, ale wykorzystywanej w całej projekcji `select` każdego elementu:

```
var variance = from element in source
  let average = source.Average()
  select Math.Pow((element - average), 2);
```

Słowo kluczowe `let` implementowane jest wyłącznie przez kompilator, który tworzy typ anonimowy zawierający zarówno oryginalną zmienną zakresu (`element` w poprzednim przykładzie), jak i nową zmienną `let`. Powyższe zapytanie jest mapowane (przekładane przez kompilator) bezpośrednio na pokazane niżej zapytanie metody rozszerzenia:

```
var variance =
  source.Select (
    element =>
      new
      {
        element = element,
        average = source.Average ()
      }
  )
  .Select (temp0 =>
    Math.Pow (
      ((double)temp0.element - temp0.average)
      , 2));
```

Każda dodatkowa zmienna `let`, która zostanie wprowadzona, spowoduje, że bieżący typ anonimowy zostanie połączony z kolejnym typem anonimowym zawierającym siebie i dodatkową zmienną itd. Jednak cała ta „magia” staje się jasna, kiedy piszemy wyrażenie zapytania.

Into — kontynuacja zapytania

Słowa kluczowe `group`, `join` i `select` wyrażeń zapytań umożliwiają przechwycenie otrzymanej sekwencji w zmiennej lokalnej i użycie jej w pozostałej części zapytania. Słowo kluczowe `into` pozwala kontynuować zapytanie poprzez użycie wyniku przechowanego w zmiennej lokalnej w każdym miejscu po jej definicji.

Najczęstszym sposobem wykorzystania `into` jest przechwycenie wyniku operacji grupowania, która razem z wbudowanymi funkcjami złączeń zostanie omówiona w rozdziale 4., „Grupowanie i łączenie danych”. Poniższy przykład jest krótkim wprowadzeniem do tych funkcji. Grupuje wszystkie elementy o tej samej wartości i przechowuje wynik w zmiennej `groups` poprzez użycie słowa kluczowego `into` (w połączeniu ze słowem kluczowym `group`), zmienna `groups` może brać udział i jest dostępna w pozostałej części wyrażenia zapytania.

```
var groupings = from element in source
  group element by element into groups
  select new {
```

```
        Key = groups.Key,  
        Count = groups.Count()  
};
```

Porównanie opcji składni zapytań

Kod w listingu 3.1 używa składni metod rozszerzeń, a w listingu 3.2 składni wyrażeń zapytań, jednak funkcjonalnie są takie same: oba dają ten sam wynik, pokazany w wyjściu 3.1. Jasność kodu w składni wyrażenia zapytania bierze się z usunięcia zwrotów wyrażenia lambda i zastosowania stylu operatorów SQL. Oba style składni są funkcjonalnie identyczne i dla prostych zapytań (takich jak to) korzyść z uzyskania bardziej przejrzystego kodu jest minimalna.

Listing 3.1. Zapytanie wyszukuje wszystkie kontakty w województwie oznaczonym skrótem WM i sortuje je według nazwiska, a następnie imienia za pomocą składni metod rozszerzeń — zobacz wyjście 3.1

```
List<Contact> contacts = Contact.SampleData();  
  
var q = contacts.Where(c => c.State == "WM")  
    .OrderBy(c => c.LastName)  
    .ThenBy(c => c.FirstName);  
  
foreach (Contact c in q)  
    Console.WriteLine("{0} {1}",  
        c.FirstName, c.LastName);
```

Listing 3.2. To samo zapytanie, co w listingu 3.1, ale używające składni wyrażeń zapytań — zobacz wyjście 3.1

```
List<Contact> contacts = Contact.SampleData();  
  
var q = from c in contacts  
    where c.State == "WM"  
    orderby c.LastName, c.FirstName  
    select c;  
  
foreach (Contact c in q)  
    Console.WriteLine("{0} {1}",  
        c.FirstName, c.LastName);
```

Wyjście 3.1.

```
Stanisław Kowal  
Cyryl Latos  
Alfred Wieczorek
```

Tym razem poprzez zastosowanie składni wyrażeń zapytań zamiast składni metod rozszerzeń uzyskujemy znaczne korzyści w postaci czytelności kodu; jest tak, kiedy zapytanie zawiera funkcje złączeń i (lub) grupowania. Mimo że nie cała funkcjonalność

grupowania i złączania jest bezpośrednio dostępna, kiedy używasz składni wyrażeń zapytań, to jednak większość pisanych przez Ciebie zapytań nie będzie wymagać tych dodatkowych funkcji. Listing 3.3 pokazuje dość nieczytelną składnię metod rozszerzeń dla Join (nieczytelną w tym znaczeniu, że po szybkim przeczytaniu kodu nie jest jasne, co oznacza każdy z argumentów metody GroupBy). Funkcjonalny odpowiednik korzystający ze składni wyrażeń zapytań dla tego samego zapytania został pokazany w listingu 3.4. Oba zapytania dają ten sam wynik, pokazany w wyjściu 3.2.

Listing 3.3. Złączenia stają się szczególnie złożone w składni metod rozszerzeń. To zapytanie zwraca pięć pierwszych szczegółowych zestawów informacji o połączeniach w kolejności od najnowszej — zobacz wyjście 3.2

```
List<Contact> contacts = Contact.SampleData();
List<CallLog> callLog = CallLog.SampleData();

var q = callLog.Join(contacts,
    call => call.Number,
    contact => contact.Phone,
    (call, contact) => new
    {
        contact.FirstName,
        contact.LastName,
        call.When,
        call.Duration
    })
.Take(5)
.OrderByDescending(call => call.When);

foreach (var call in q)
    Console.WriteLine("{0} - {1} {2} ({3}min)",
        call.When.ToString("ddMMM HH:m"),
        call.FirstName, call.LastName, call.Duration);
```

Jeśli to jeszcze nie stało się jasne, ja preferuję użycie składni wyrażeń zapytań za każdym razem, kiedy w zapytaniu wymagane jest wykonanie operacji Join lub GroupBy. Kiedy standardowy operator nie jest obsługiwany przez składnię wyrażeń zapytań (tak jak w przypadku np. metody .Take), umieszczam zapytanie w nawiasach i używam składni metod rozszerzeń od tego punktu, tak jak w listingu 3.4.

Listing 3.4. Składnia wyrażeń zapytań dla zapytania identycznego z tym pokazanym w listingu 3.3 — zobacz wyjście 3.2

```
List<Contact> contacts = Contact.SampleData();
List<CallLog> callLog = CallLog.SampleData();

var q = (from call in callLog
    join contact in contacts on
        call.Number equals contact.Phone
```

```
orderby call.When descending
select new
{
    contact.FirstName,
    contact.LastName,
    call.When,
    call.Duration
}).Take(5);

foreach (var call in q)
    Console.WriteLine("{0} - {1} {2} ({3}min)",
        call.When.ToString("ddMMM HH:m"),
        call.FirstName, call.LastName, call.Duration);
```

Wyjście 3.2.

```
07sie 11:15 - Stanisław Kowal (4min)
07sie 10:35 - Cezary Zbytek (2min)
07sie 10:5 - Maciej Karaś (1min)
07sie 09:23 - Adrian Hawrat (15min)
07sie 08:12 - Bartłomiej Gajewski (2min)
```

Wskazówki dotyczące składni metod rozszerzeń

- Na początku umieszczaj najbardziej ograniczającą metodę zapytania; dzięki temu zmniejszysz obciążenie kolejnych operatorów.
 - Umieszczaj każdy operator w nowej linii (razem z kropką-łącznikiem). Dzięki temu będziesz mógł wyomentować poszczególne operatory podczas debugowania.
 - Zachowaj spójność — w całej aplikacji używaj tego samego stylu.
 - Aby ułatwić odczytywanie zapytań, nie bój się dzielenia zapytań na kilka części i stosowania wcięć do zaznaczenia ich hierarchii.
-

Wskazówki dotyczące składni wyrażeń zapytań

- Jeśli musisz wymieszać metody rozszerzeń z wyrażeniami rozszerzeń, umieść je na końcu.
 - Umieść każdą część wyrażenia zapytania w oddzielnej linii. Dzięki temu będziesz mógł wyomentować poszczególne wyrażenia podczas debugowania.
-

Jak filtrować wyniki (wyrażenie Where)

Jednym z najważniejszych zadań zapytania LINQ jest zawężenie wyników z większej kolekcji na podstawie określonych kryteriów. Można to osiągnąć za pomocą operatora `Where`, który testuje każdy element kolekcji źródłowej i zwraca tylko te elementy, które dają prawdziwy wynik sprawdzenia wobec kryteriów w wyrażeniu predykatu. **Predykat** (ang. *predicate*) to po prostu wyrażenie, które przyjmuje element tego samego typu, co elementy w kolekcji źródłowej, i zwraca prawdę lub fałsz. Predykat jest przekazywany do wyrażenia `Where` za pomocą wyrażenia `lambda`.

Metoda rozszerzenia dla operatora `Where` jest zaskakująco prosta; iteruje przez kolekcję za pomocą instrukcji `foreach`, testując każdy element i zwracając te, które przechodzą test. Oto kod zbliżony do kodu w bibliotece `System.Linq`:

```
public delegate TResult Func<T1, TResult>(T1 arg1);

public static IEnumerable<T> Where<T>(
    this IEnumerable<T> source,
    Func<T, bool> predicate) {

    foreach (T element in source) {
        if (predicate(element))
            yield return element;
    }
}
```

Operator `Where` w LINQ to Objects jest z pozoru rozwiązaniem bardzo podstawowym, ale jego implementacja jest prosta w wyniku zastosowania potężnej instrukcji `yield return`, która pojawiła się w platformie .NET 2.0, aby ułatwić budowanie iteratorów kolekcji. Każdy kod implementujący wbudowany wzorzec enumeracji (tak jak wszelkie kolekcje implementujące interfejs `IEnumerable`) samoistnie obsługuje obiekty proszące o kolejny element w kolekcji — jednocześnie przetwarzany jest kolejny element do zwrotu (obsługiwany np. przez słowo kluczowe `foreach`). Dowolna kolekcja implementująca wzorzec `IEnumerable<T>` (który także implementuje `IEnumerable`) będzie rozszerzana operatorem `Where`, który będzie zwracał pojedynczy element, kiedy zostanie o to poproszony, pod warunkiem że ten element będzie spełniał warunki wyrażenia predykatu (zwróci wartość `true`).

Wyrażenia filtrujące predykatów są przekazywane do metody rozszerzenia za pomocą wyrażenia `lambda` (krótki opis wyrażen `lambda` znajdziesz w rozdziale 2., „Wprowadzenie do LINQ to Objects”), jednak jeśli zostanie użyta składnia wyrażenia zapytania, predykat filtrujący przybierze nawet bardziej elegancką formę. Oba style tworzenia wyrażen predykatów zostaną opisane szczegółowo w kolejnych podrozdziałach.

Filtr Where za pomocą wyrażenia lambda

W przypadku tworzenia predykatu dla operatora `Where` predykat przyjmuje element wejściowy tego samego typu, co elementy w kolekcji źródłowej, i zwraca prawdę lub

fałsz (wartość typu Boolean). Prosty predykat dla wyrażenia Where możesz zobaczyć w poniższym kodzie:

```
string[] animals = new string[] { "Koala", "Kangur",  
    "Pająk", "Wombat", "Waran", "Wąż", "Rekin",  
    "Płaszczka", "Meduza" };  
  
var q = from a in animals  
    where a.StartsWith("W") && a.Length > 4  
    select a;  
  
foreach (string s in q)  
    Console.WriteLine(s);
```

W powyższym kodzie każda wartość ciągu znaków z tablicy nazw zwierząt jest przekazywana do metody rozszerzenia Where w zmiennej zakresu a. Każdy ciąg znaków w a jest sprawdzany na podstawie warunków funkcji predykatu i tylko te ciągi, które przechodzą test (zwracają prawdę), są zwracane w wynikach zapytania. W tym przykładzie tylko dwa ciągi znaków przechodzą test i są wyświetlane w oknie konsoli, są to:

```
Wombat  
Waran
```

Kompilator C# konwertuje wyrażenie lambda na standardowe wywołanie metody anonimowej (poniższy kod jest funkcjonalnie taki sam):

```
var q = animals.Where(  
    delegate(string a) {  
        return a.StartsWith("W") && a.Length > 4; });
```

Co to jest opóźnione wykonanie?

Wyrażenie Where rozpocznie testowanie predykatu dopiero wtedy, kiedy ktoś (czyli Ty poprzez wyrażenie foreach lub inny standardowy operator zapytania zawierający wyrażenie foreach) podejmie próbę iterowania przez wyniki; do tego czasu mechanizm iteratora będzie tylko pamiętał, w którym miejscu się znajdował, kiedy poproszono go po raz ostatni o element. Jest to tzw. **opóźnione wykonanie** (ang. *deferred execution*), sprawiające, że wykonanie zapytania jest przewidywalne i możesz kontrolować, kiedy i w jaki sposób zapytanie będzie wykonane. Jeśli potrzebujesz wyników natychmiast, możesz wywołać `ToList()`, `ToArray()` lub inny standardowy operator wywołujący natychmiastową aktualizację wyników w innej formie; w przeciwnym przypadku ewaluacja zapytania zostanie rozpoczęta dopiero, kiedy rozpoczniesz iterowanie przez jego wynik.

Filtr Where za pomocą wyrażeń zapytań (sposób preferowany)

Składnia wyrażenia zapytania Where pomija wyraźną definicję zmiennej zakresu i operator wyrażenia lambda (`=>`), dzięki czemu składnia jest bardziej spójna i bardziej zbliżona do wyrażeń SQL, łatwo zrozumiałych dla wielu programistów. Z tych powodów jest to składnia preferowana. Przepisanie poprzedniego przykładu za pomocą składni wyrażeń zapytań pokazuje te różnice:

```

string[] animals = new string[] { "Koala", "Kangur",
    "Pająk", "Wombat", "Waran", "Wąż", "Rekin",
    "Płaszczka", "Meduza" };

var q = from a in animals
    where a.StartsWith("W") && a.Length > 4
    select a;

foreach (string s in q)
    Console.WriteLine(s);

```

Używanie metody zewnętrznej w celu ewaluacji

Mimo że możesz pisać zapytania zawierające bezpośrednio kod predykatu filtru, to nie musisz tego robić. Jeśli predykat jest długi i ma być wykorzystany w więcej niż jednym wyrażeniu zapytania, możesz rozważyć umieszczenie go we własnej metodzie (dobra praktyka dla wszelkiego powielanego kodu). Poprzedni przykład został przepisany za pomocą zewnętrznej funkcji predykatu, aby zademonstrować tę technikę:

```

string[] animals = new string[] { "Koala", "Kangur",
    "Pająk", "Wombat", "Waran", "Wąż", "Rekin",
    "Płaszczka", "Meduza" };

var q = from a in animals
    where MyPredicate(a)
    select a;

foreach (string s in q)
    Console.WriteLine(s);

public bool MyPredicate(string a)
{
    if (a.StartsWith("W") && a.Length > 4)
        return true;
    else
        return false;
}

```

Aby lepiej zademonstrować tę technikę w nieco bardziej skomplikowanym scenariuszu, kod w listingu 3.5 tworzy metodę predykatu, zawierającą logikę potrzebną do ustalenia, czy zwierzę „może być niebezpieczne”. Poprzez enkapsulację tej logiki w pojedynczej metodzie nie musimy powielać tego samego kodu w kilku miejscach aplikacji.

Listing 3.5. Wyrażenie Where korzystające z metody zewnętrznej — zobacz wyjście 3.3

```

string[] animals = new string[] { "Koala", "Kangur", "Pająk", "Wombat", "Waran",
↪ "Wąż", "Rekin", "Płaszczka", "Meduza" };

var q = from a in animals

```



```
    where IsAnimalDeadly(a)
    select a;
foreach (string s in q)
    Console.WriteLine("{0} może być niebezpieczny(a).", s);

public static bool IsAnimalDeadly(string s)
{
    string[] deadly = new string[] { "Pająk", "Waran", "Wąż", "Rekin", "Płaszczka",
    ↪ "Meduza" };

    return deadly.Contains(s);
}
```

Wyjście 3.3.

```
Pająk może być niebezpieczny(a).
Waran może być niebezpieczny(a).
Wąż może być niebezpieczny(a).
Rekin może być niebezpieczny(a).
Płaszczka może być niebezpieczny(a).
Meduza może być niebezpieczny(a).
```

Filtrowanie na podstawie pozycji indeksu

Standardowe operatory zapytań udostępniają wariant operatora Where uwidaczniający pozycję indeksu każdego przetwarzanego elementu kolekcji. Pozycja indeksu (rozpoczynająca się od zera) może być przekazana do wyrażenia lambda predykatu poprzez przypisanie nazwy zmiennej jako drugiego argumentu (po zmiennej zakresu elementu). Aby uwidocznić pozycję indeksu, należy użyć wyrażenia lambda, co można zrobić wyłącznie za pomocą składni metody rozszerzenia. Listing 3.6 pokazuje najprostszy przykład użycia — w tym przypadku polegający na zwróceniu pierwszego oraz wszystkich elementów o parzystych pozycjach indeksu w kolekcji źródłowej; wynik pokazano w wyjściu 3.4.

Listing 3.6. Pozycja indeksu może zostać użyta jako część predykatu wyrażenia Where, kiedy używamy wyrażen lambda — zobacz wyjście 3.4

```
string[] animals = new string[] { "Koala", "Kangur", "Pająk", "Wombat",
    "Waran", "Wąż", "Rekin", "Płaszczka", "Meduza" };

// pobranie pierwszego, a potem co drugiego zwierzęcia (indeksy nieparzyste)
var q = animals.Where((a, index) => index % 2 == 0);

foreach (string s in q)
    Console.WriteLine(s);
```

Wyjście 3.4.

Koala
Pająk
Waran
Rekin
Meduza

Jak zmienić typ zwracany (projekcja wybierania)

Kiedy piszesz zapytania SQL dla systemu baz danych, wskazywanie zestawu kolumn, z których mają zostać zwrócone wyniki, staje się Twoją drugą naturą. Celem jest ograniczenie zwracanych kolumn tylko do tych, które są niezbędne, aby poprawić wydajność i ograniczyć ruch w sieci (im mniej przesyłanych danych, tym lepiej). Efekt ten osiąga się poprzez wymienianie nazw kolumn po wyrażeniu `Select` w formacie pokazanym poniżej. W większości przypadków potrzebne kolumny są wskazywane za pomocą następującej składni SQL:

```
Select * from Contacts  
Select ContactId, FirstName, LastName from Contacts
```

Pierwsze zapytanie zwróci każdą kolumnę (i wiersz) z tabeli `Contacts`, a drugie tylko trzy wskazane kolumny (dla każdego wiersza), dzięki czemu zaoszczędzona zostanie moc serwera i zasoby sieciowe. Konkluzją jest to, że składnia języka SQL pozwala na użycie odmiennego zestawu wierszy, który może nie odpowiadać istniejącej tabeli, widokowi lub schematowi jako strukturze zwracanych danych. Projekcje wybierania w wyrażeniach zapytań LINQ pozwalają nam osiągnąć to samo. Jeśli w zestawie wyników potrzebujemy tylko kilku wartości właściwości, zostaną zwrócone tylko te właściwości lub pola.

Projekcje wybierania w LINQ dają bardziej zróżnicowaną i efektywną kontrolę nad kształtem danych zwracanych z wyrażenia zapytania.

Sposoby zwracania wyników przez projekcję wybierania są następujące:

- Jako pojedyncza wartość wyniku lub element.
- W `IEnumerable<T>`, gdzie `T` jest tym samym typem, co elementy źródłowe.
- W `IEnumerable<T>`, gdzie `T` jest dowolnym istniejącym typem skonstruowanym w projekcji wybierania.
- W `IEnumerable<T>`, gdzie `T` jest typem anonimowym skonstruowanym w projekcji wybierania.
- W `IEnumerable<IGrouping<TKey, TElement>>`, który jest kolekcją pogrupowanych obiektów mających wspólny klucz.

Każdy styl projekcji ma swoje zastosowania i każdy zostanie opisany w kolejnych podrozdziałach.

Jak wiele danych powinno być zawartych w projekcji wybierania? Podobnie jak w przypadku wszystkich innych paradygmatów dostępu do danych, celem powinno być dążenie do zwracania tak małej liczby właściwości, jak to możliwe, kiedy definiujemy kształt wyniku zapytania. Dzięki temu zmniejsza się zużycie pamięci i dla wyniku łatwiej jest pisać kod, ponieważ istnieje w nim mniej właściwości, które należy uwzględnić.

Zwracanie pojedynczej wartości wyniku lub elementu

Niektóre standardowe operatory zapytań zwracają jako wynik pojedynczą wartość lub pojedynczy element z kolekcji źródłowej. Operatory te zostały wymienione w tabeli 3.1. Każdy z nich kończy kaskadowanie wyników do innego zapytania i zamiast tego zwraca pojedynczą wartość wyniku lub element źródłowy.

Tabela 3.1. Przykładowy zestaw operatorów zwracających wynik będący wartością określonego typu (opisane w rozdziałach 5. i 6.)

Zwracany typ	Operator
Numeryczny	Aggregate, Average, Max, Min, Sum, Count, LongCount
Boolean	All, Any, Contains, SequenceEqual
Typ<T>	ElementAt, ElementAtOrDefault, First, FirstOrDefault, Last, LastOrDefault, Single, SingleOrDefault, DefaultIfEmpty

Jako przykład, poniższe proste zapytanie zwraca ostatni element w tablicy liczb całkowitych; wyświetla w oknie konsoli liczbę 2:

```
int[] nums = new int[] { 5, 3, 4, 2 };
int last = nums.Last();
Console.WriteLine(last);
```

Zwracanie takiego samego typu jak źródło

— IEnumerable<TŹródła>

Najbardziej podstawowy rodzaj projekcji zwraca przefiltrowany i posortowany podzestaw elementów oryginalnego źródła. Ta projekcja jest uzyskiwana poprzez wskazanie zmiennej zakresu jako argumentu po słowie kluczowym `select`. Kod w poniższym przykładzie zwraca `IEnumerable<Contact>`, którego typ — `Contact` jest ustalany na podstawie typu elementu w kolekcji źródłowej:

```
List<Contact> contacts = Contact.SampleData();
IEnumerable<Contact> q = from c in contacts
    select c;
```

Bardziej praktyczne zapytanie filtrowałoby wyniki i sortowałoby je w odpowiedni sposób. Zwracana jest ciągle kolekcja tego samego typu, ale liczba jej elementów i kolejność może być inna (niż kolekcji źródłowej).

```
List<Contact> contacts = Contact.SampleData();
IEnumerable<Contact> q = from c in contacts
    where c.State == "WA"
    orderby c.LastName,
            c.FirstName ascending
    select c;
```

Zwracanie typu innego niż źródło — IEnumerable<TDowolny>

W projekcji za pomocą wyrażenia `select` może być zwrócony dowolny typ, nie tylko typ źródła. Typem docelowym może być dowolny dostępny typ, który mógłby być „ręcznie” skonstruowany za pomocą instrukcji `new` w zakresie pisanego kodu.

Jeśli tworzony typ posiada konstruktor z parametrami zawierający wszystkie parametry, jakich potrzebujesz, to wystarczy, że wywołasz ten konstruktor. Jeśli żaden z konstruktorów nie odpowiada parametrowi potrzebnemu dla tej projekcji, utwórz taki lub rozważ użycie składni C# 3.0 służącej do inicjalizacji typów (opisanej w rozdziale 2.). Korzyść wynikająca z użycia nowego rodzaju inicjalizatora polega na tym, że nie musisz definiować określonego konstruktora za każdym razem, kiedy potrzebna jest nowa sygnatura projekcji do obsłużenia zapytania w nowym kształcie. Kod w listingu 3.7 pokazuje, jak wykonać projekcję `IEnumerable<ContactName>` za pomocą obu konstruktorów.

Listing 3.7. Projekcja do kolekcji nowego typu — skonstruowanej za pomocą określonego konstruktora lub za pomocą składni inicjalizacji

```
List<Contact> contacts = Contact.SampleData();

// użycie konstruktora z parametrami
IEnumerable<ContactName> q1 =
    from c in contacts
    select new ContactName(
        c.LastName + ", " + c.FirstName,
        (DateTime.Now - c.DateOfBirth).Days / 365);

// użycie składni inicjalizowania typów
// uwaga: typ wymaga konstruktora bez parametrów
IEnumerable<ContactName> q2 =
    from c in contacts
    select new ContactName
    {
        FullName = c.LastName + ", " + c.FirstName,
        YearsOfAge =
            (DateTime.Now - c.DateOfBirth).Days / 365
    };

// definicja klasy ContactName
public class ContactName
{
    public string FullName { get; set; }
    public int YearsOfAge { get; set; }
}
```

```
// konstruktor potrzebny dla przykladu inicjalizacji obiektów
public ContactName() {
}

// konstruktor potrzebny dla przykladu projekcji typu
public ContactName(string name, int age)
{
    this.FullName = name;
    this.YearsOfAge = age;
}
}
```

Uwaga Nie ulegaj pokusie zbyt częstego używania składni inicjalizatora. Wymaga ona, aby wszystkie właściwości inicjalizowane za jej pomocą mogły być odczytywane i zapisywane (posiadać instrukcje `get` i `set`). Jeśli właściwość ma być tylko do odczytu, nie zamieniaj jej we właściwość do odczytu i zapisu tylko po to, aby skorzystać z tej funkcji. W takim wypadku rozważ zmianę tych parametrów konstruktora na opcjonalne za pomocą składni C# 4.0 dla opcjonalnych parametrów konstruktora, tak jak opisano w rozdziale 8., „Nowe funkcje w C# 4.0”.

Zwracanie typu anonimowego — `IEnumerable<TAnonimowy>`

Typy anonimowe są nową funkcją języka wprowadzoną w C# 3.0; kompilator tworzy taki typ dynamicznie na podstawie wyrażenia inicjalizującego (wyrażenia po prawej stronie pierwszego znaku `=`). Jak już wyjaśniliśmy szczegółowo w rozdziale 2., nowemu typowi zostaje nadana przez kompilator nazwa niemożliwa do wywołania i bez słowa kluczowego `var` (zmiennie lokalne z domyślnie określonym typem) skompilowanie zapytania nie byłoby możliwe. Poniższe zapytanie pokazuje projekcję do kolekcji `IEnumerable<T>`, gdzie `T` jest typem anonimowym:

```
List<Contact> contacts = Contact.SampleData();

var q = from c in contacts
        select new
        {
            FullName = c.LastName + ", " + c.FirstName,
            YearsOfAge =
                (DateTime.Now - c.DateOfBirth).Days / 365
        };
```

Typ anonimowy utworzony w powyższym przykładzie składa się z dwóch właściwości: `FullName` i `YearsOfAge`.

Typy anonimowe uwalniają nas od potrzeby pisania i utrzymywania określonej definicji typu dla każdego odmiennego wyniku potrzebnego w kolekcji. Jediną wadą jest to, że zakres typów tego rodzaju ograniczony jest do metody i nie mogą być one użyte

poza metodą, w której zostały zadeklarowane (chyba że zostaną przekazane jako typ `System.Object`, ale nie jest to sposób zalecany, ponieważ późniejszy dostęp do właściwości tego obiektu będzie wymagał użycia refleksji).

Zwracanie zestawu pogrupowanych obiektów `IEnumerable<IGrouping<TKlucz, TElement>>`

W LINQ to Objects możliwe jest grupowanie wyników mających wspólne wartości źródłowe lub dowolną charakterystykę, którą można zrównać za pomocą wyrażenia używającego słowa kluczowego zapytania `group by` lub metody rozszerzenia `GroupBy`. Ten temat zostanie omówiony szczegółowo w rozdziale 4.

Jak zwracać elementy, kiedy wynik jest sekwencją (`SelectMany`)

Standardowy operator zapytania `SelectMany` „spłaszcza” wszelkie elementy wyniku `IEnumerable<T>`, zwracając każdy element oddzielnie ze źródeł enumerowanych przed przejściem do kolejnego elementu w sekwencji wyniku. W przeciwieństwie do metody rozszerzenia `Select`, która zatrzyma się na pierwszym poziomie i zwróci sam element `IEnumerable<T>`.

Listing 3.8 pokazuje, w jaki sposób `SelectMany` różni się od `Select`; każda wersja kodu ma na celu pobranie pojedynczego słowa z zestawu przetwarzanych ciągów znaków. Aby pobrać słowa w opcji 1., wymagana jest pętla `for`, ale `SelectMany` automatycznie wykonuje poditerację pierwotnej kolekcji wyników, tak jak pokazano w opcji 2. Opcja 3. pokazuje, że ten sam rezultat można osiągnąć za pomocą kilku wyrażań `from` w wyrażeniu zapytania (które mapuje zapytanie tak, aby użyć operatora `SelectMany` w `tle`). Wynik w konsoli pokazano w wyjściu 3.5.

Listing 3.8. `Select` kontra `SelectMany` — `SelectMany` „zagłębia się” w wynik w postaci `IEnumerable` i zwraca jego elementy — zobacz wyjście 3.5

```
string[] sentence = new string[] { "Pewien szybki brązowy",
    "lis przeskakuje nad", "bardzo leniwym psem."};

Console.WriteLine("opcja 1:"); Console.WriteLine("-----");

// opcja 2: Select zwraca trzy wartości string[]
// każda z nich zawiera trzy ciągi znaków.
IEnumerable<string[]> words1 =
    sentence.Select(w => w.Split(' '));

// aby pobrać każde ze słów, musimy użyć dwóch pętli foreach
foreach (string[] segment in words1)
    foreach (string word in segment)
        Console.WriteLine(word);
```

```

Console.WriteLine();
Console.WriteLine("opcja 2:"); Console.WriteLine("-----");

// opcja 2: SelectMany zwraca dziewięć ciągów
// (iteruje przez wynik Select)
IEnumerable<string> words2 =
    sentence.SelectMany(segment => segment.Split(' '));

// za pomocą SelectMany mamy dostęp do każdego ciągu osobno
foreach (var word in words2)
    Console.WriteLine(word);

// opcja 3: identyczna jak opcja 2 powyżej napisana za pomocą
// składni wyrażeń zapytań (kilka instrukcji from)
IEnumerable<string> words3 =
    from segment in sentence
    from word in segment.Split(' ')
    select word;

```

Wyjście 3.5.

```

opcja 1:
-----
Pewien
szybki
brązowy
lis
przeskakuje
nad
bardzo
leniwym
psem.

opcja 2:
-----
Pewien
szybki
brązowy
lis
przeskakuje
nad
bardzo
leniwym
psem.

```

W jaki sposób działa metoda rozszerzenia `SelectMany`? Tworzy zagnieżdżoną pętlę `foreach` dla pierwotnego wyniku, zwracając każdy podelement za pomocą instrukcji `yield return`. Kod zbliżony do kodu `SelectMany` ma następującą postać:

```
static IEnumerable<S> SelectManyIterator<T, S>(
    this IEnumerable<T> source,
    Func<T, IEnumerable<S>> selector)
{
    foreach (T element in source)
    {
        foreach (S subElement in selector(element))
        {
            yield return podElement;
        }
    }
}
```

W jaki sposób otrzymać wartości indeksu wyników

Select i SelectMany udostępniają przeciążenie, które umożliwia odczytanie wartości indeksów (rozpoczynających się od zera dla każdego zwracanego elementu w projekcji wybierania). Wartość indeksu jest uwidaczniana jako przeciążony parametr selektora wyrażenia lambda i jest dostępna wyłącznie za pomocą składni metody zapytania. Listing 3.9 pokazuje, w jaki sposób uzyskać dostęp do wartości indeksu w projekcji wybierania. Jak widać w wyjściu 3.6, ten przykład po prostu dodaje informację o pozycji na liście do każdego ciągu znaków będącego wynikiem wyboru.

Listing 3.9. Rozpoczynające się od zera wartości indeksu są uwidaczniane przez operatory Select i SelectMany — zobacz wyjście 3.6

```
List<CallLog> callLog = CallLog.SampleData();

var q = callLog.GroupBy(g => g.Number)
    .OrderByDescending(g => g.Count())
    .Select((g, index) => new
    {
        number = g.Key,
        rank = index + 1,
        count = g.Count()
    });

foreach (var c in q)
    Console.WriteLine(
        "Pozycja {0} - {1}, dzwonił(a) {2} razy.",
        c.rank, c.number, c.count);
```

Wyjście 3.6.

```
Pozycja 1 - 885 983 885, dzwonił(a) 6 razy.
Pozycja 2 - 546 607 546, dzwonił(a) 6 razy.
Pozycja 3 - 364 202 364, dzwonił(a) 4 razy.
Pozycja 4 - 603 303 603, dzwonił(a) 4 razy.
```


Pozycja 5 - 848 553 848, dzwonił(a) 4 razy.
Pozycja 6 - 165 737 165, dzwonił(a) 2 razy.
Pozycja 7 - 278 918 278, dzwonił(a) 2 razy.

Jak usuwać powielone wyniki?

Standardowy operator zapytania `Distinct` powoduje, że zwracane są tylko niepowtarzalne wystąpienia w sekwencji. Ten operator przechowuje wewnętrznie informacje o elementach, które już zwrócił, i pomija drugie i kolejne wystąpienia danego elementu w trakcie zwracania. Operator zostanie omówiony szczegółowo w rozdziale 6., „Praca ze zbiorami danych”, kiedy zajmiemy się jego użyciem w operacjach na zbiorach.

Operator `Distinct` nie jest obsługiwany przez składnię wyrażeń zapytań, a więc często umieszcza się go na końcu zapytania za pomocą składni metody rozszerzenia. Aby zademonstrować jego użycie, poniższy kod usunie powielone ciągi znaków. Wynik działania tego kodu w konsoli jest następujący:

```
Piotr  
Paweł  
Maria  
Janina
```

```
string[] names = new string[] { "Piotr", "Paweł",  
    "Maria", "Piotr", "Paweł", "Maria", "Janina" };  
  
var q = (from s in names  
    where s.Length > 3  
    select s).Distinct();  
  
foreach (var name in q)  
    Console.WriteLine(name);
```

Jak sortować wyniki

LINQ to Objects posiada rozbudowaną obsługę porządkowania i sortowania wyników. Niezależnie od tego, czy chcesz posortować w porządku rosnącym, malejącym na podstawie różnych wartości właściwości w dowolnej sekwencji, czy też napisać własny algorytm sortowania, funkcje sortowania w LINQ będą w stanie spełnić wszelkie wymagania.

Podstawowa składnia sortowania

Kolekcja wyników otrzymana jako rezultat zapytania może być posortowana w dowolny pożądaný sposób, w tym uwzględniający ustawienia regionalne oraz wielkość liter. W przypadku zapytań tworzonych za pomocą składni metod rozszerzeń proces sortowania obsługiwany jest przez standardowe operatory zapytań `OrderBy`, `OrderByDescending`, `ThenBy` i `ThenByDescending`. Operatory `OrderBy` i `ThenBy` sortują w porządku rosnącym

(np. od a do z), a operatory `OrderByDescending` i `ThenByDescending` w porządku malejącym (np. od z do a). Tylko pierwsza metoda rozszerzenia wykonująca sortowanie może używać operatorów `Orderby`, każde kolejne wyrażenie sortujące musi używać operatorów `ThenBy`, których może być zero lub więcej w zależności od tego, ile kontroli nad dalszym sortowaniem chcesz uzyskać, kiedy wiele elementów będzie mieć równoważne pozycje po wykonaniu poprzednich wyrażeń.

Poniższe przykłady pokazują sekwencję sortowania na początku według klucza `[w]`, a następnie w kolejności malejącej według klucza `[x]` i wreszcie w kolejności rosnącej według klucza `[y]`:

```
[source].OrderBy([w])
    .ThenByDescending([x])
    .ThenBy([y]);
```

Kiedy używamy składni wyrażeń zapytań, każdy klucz sortowania i opcjonalne słowo kluczowe wskazujące kierunek muszą być oddzielone przecinkami. Jeśli słowa `descending` lub `ascending` nie zostaną użyte, LINQ przyjmie kolejność rosnącą (`ascending`).

```
from [v] in [source]
orderby [w], [x] descending, [y]
select [z];
```

Wynikiem sortowania kolekcji będzie `IOrderedEnumerable<T>`, który implementuje `IEnumerable<T>`, co umożliwi dalsze kaskadowanie operacji zapytań.

Metody rozszerzeń służące do sortowania zostały zaimplementowane za pomocą podstawowego, ale wydajnego algorytmu Quicksort (dokładniejsze wyjaśnienie jego działania — zobacz <http://en.wikipedia.org/wiki/Quicksort>). Implementacja w LINQ to Objects używa sortowania *niestabilnego*, co oznacza, że elementy odpowiadające tym samym wartościom klucza mogą nie zachować pozycji względem siebie, jaką miały w kolekcjach źródłowych (ten problem łatwo rozwiązać poprzez skierowanie wyniku do operatora `ThenBy` lub `ThenByDescending`). Algorytm jest dość szybki i znajduje zastosowanie w programowaniu równoległym, co zostało wykorzystane przez Microsoft w Parallel LINQ.

Co to jest programowanie równoległe?

Programowanie równoległe (ang. *parallelization*) odnosi się do technik poprawiania wydajności aplikacji poprzez pełne wykorzystanie wielu procesorów i wielu rdzeni w procesorach wykonujących kod. Programowanie równoległe będzie omówione szczegółowo w rozdziale 9., „Parallel LINQ to Objects”, w którym zostanie także pokazane, w jaki sposób zapytania LINQ mogą w pełni skorzystać z procesorów wielordzeniowych i wielu procesorów.

Odwracanie kolejności sekwencji wyników (Reverse)

Inną metodą rozszerzenia związaną z sortowaniem, której działanie polega na odwróceniu kolejności całej sekwencji, jest Reverse. Jest ona wywoływana w postaci: `[źródło].Reverse()`; . Ważnym zastrzeżeniem, o jakim należy pamiętać podczas używania operatora Reverse, jest to, że operator ten nie testuje równości elementów oraz nie wykonuje sortowania; po prostu zwraca elementy, zaczynając od ostatniego, a kończąc na pierwszym. Kolejność zwracania jest dokładnym odwróceniem kolejności, która zostałaby zwrócona z sekwencji wynikowej. Poniższy przykład pokazuje działanie operatora Reverse zwracającego litery T O K w oknie konsoli:

```
string[] letters = new string[] { "K", "O", "T" };
var q = letters.Reverse();
foreach (string s in q)
    Console.WriteLine(" " + s);
```

Sortowanie ciągów znaków bez uwzględniania wielkości liter oraz z użyciem ustawień regionalnych

Każdy standardowy operator zapytania, którego użycie wiąże się z sortowaniem, zawiera przeciążenie umożliwiające wskazanie określonej funkcji komparatora (przy zapisie za pomocą składni metod rozszerzeń). Biblioteka klas .NET zawiera przydatną klasę pomocniczą `StringComparer`, która posiada zestaw predefiniowanych, statycznych komparatorów gotowych do użycia. Komparatory te umożliwiają nam zmianę zachowania przy sortowaniu ciągów znaków, sterowanie uwzględnianiem wielkości liter oraz ustawieniami regionalnymi (ustawieniem języka dla bieżącego wątku). W tabeli 3.2 wymieniono statyczne instancje komparatorów, których można użyć w dowolnym operatorze `OrderBy` i `ThenBy` sortującym w porządku rosnącym bądź malejącym (zobacz także podrozdział „Własne komparatory równości dla operatorów zbiorów w LINQ” w rozdziale 6., który poświęcony jest wbudowanym komparatorom ciągów znaków i komparatorom własnym).

Tabela 3.2. Wbudowane funkcje `StringComparer` służące do sterowania z uwzględnieniem wielkości liter oraz sortowaniem z uwzględnieniem ustawień regionalnych

Komparator	Opis
<code>CurrentCulture</code>	Wykonuje porównanie uwzględniające wielkość liter, używając reguł porównywania słów dla bieżących ustawień regionalnych.
<code>CurrentCultureIgnoreCase</code>	Wykonuje porównanie nieuwzględniające wielkości liter, używając reguł porównywania słów dla bieżących ustawień regionalnych.
<code>InvariantCulture</code>	Wykonuje porównanie uwzględniające wielkość liter, używając reguł porównywania słów dla niezmiennych ustawień regionalnych.
<code>InvariantCultureIgnoreCase</code>	Wykonuje porównanie nieuwzględniające wielkości liter, używając reguł porównywania słów dla niezmiennych ustawień regionalnych.
<code>Ordinal</code>	Wykonuje uwzględniające wielkość liter porównanie porządkowe.
<code>OrdinalIgnoreCase</code>	Wykonuje nieuwzględniające wielkości liter porównanie porządkowe.

Listing 3.10 demonstruje składnię i efekt działania wbudowanych komparatorów dostępnych w .NET Framework. Wynik działania w konsoli pokazano w listingu 3.7, domyślny wynik uwzględniający wielkość liter można zmienić w nieuwzględniający ich wielkości.

Listing 3.10. Sortowanie uwzględniające wielkość liter oraz ustawienia regionalne/nieuwzględniające wielkości liter i ustawień regionalnych za pomocą funkcji `StringComparer` — zobacz wyjście 3.7

```
string[] words = new string[] {
    "jAnina", "JAnina", "janina", "Janina" };

var cs = words.OrderBy(w => w);
var ci = words.OrderBy(w => w,
    StringComparer.CurrentCultureIgnoreCase);

Console.WriteLine("Oryginalna kolejność:");
foreach (string s in words)
    Console.WriteLine(" " + s);

Console.WriteLine("Uwzględniające wielkości liter (domyślne):");
foreach (string s in cs)
    Console.WriteLine(" " + s);

Console.WriteLine("Nieuwzględniające wielkości liter:");
foreach (string s in ci)
    Console.WriteLine(" " + s);
```

Wyjście 3.7.

```
Oryginalna kolejność:
jAnina
JAnina
janina
Janina
Uwzględniające wielkości liter (domyślne):
janina
jAnina
Janina
JAnina
Nieuwzględniające wielkości liter:
jAnina
JAnina
janina
Janina
```

Wskazywanie własnych funkcji komparatora

Aby obsłużyć wszelkiego rodzaju kolejności sortowania, istnieje możliwość łatwego wskazania własnych funkcji komparatora. Własna klasa komparatora będzie oparta na standardowym interfejsie .NET o nazwie `IComparer<T>` udostępniającym jedną metodą: `Compare`. Interfejs ten nie służy wyłącznie LINQ, jest podstawą wszystkich klas .NET wymagających możliwości sortowania (w tym na podstawie własnych kryteriów).

Funkcje komparatora zwracają wyniki w postaci liczby całkowitej, wskazującej na relację pomiędzy parą instancji typów. Jeśli dwa typy zostaną uznane za równe, funkcja zwraca zero. Jeśli pierwsza instancja jest mniejsza od drugiej, zwracana jest wartość ujemna; jeśli pierwsza instancja jest większa od drugiej, zwracana jest wartość dodatnia. To, w jaki sposób uzyskasz określone wyniki w postaci liczb całkowitych, zależy wyłącznie od Ciebie.

Aby zademonstrować działanie własnego `IComparer<T>`, kod w listingu 3.11 zawiera funkcję komparatora, która po prostu miesza (w sposób losowy) elementy ze źródła. Algorytm podejmuje losową decyzję o tym, czy dany element jest mniejszy czy większy od drugiego. Wyjście 3.8 pokazuje wynik w konsoli dla prostego źródła, którym jest zbiór ciągów znaków w tablicy; wynik będzie (potencjalnie) inny za każdym wykonaniem kodu.

Listing 3.11. Sortowanie za pomocą naszej własnej implementacji `IComparer<T>` w celu uzyskania losowych wyników — zobacz wyjście 3.8

```
public class RandomShuffleStringSort<T> : IComparer<T>
{
    internal Random random = new Random();

    public int Compare(T x, T y)
    {
        // liczba losowa: 0 lub 1
        int i = random.Next(2);

        if (i == 0)
            return -1;
        else
            return 1;
    }
}

string[] strings = new string[] { "1-jeden", "2-dwa",
    "3-trzy", "4-cztery", "5-pięć" };

var normal = strings.OrderBy(s => s);
var custom = strings.OrderBy(s => s,
    new RandomShuffleStringSort<string>());

Console.WriteLine("Zwykła kolejność sortowania:");
foreach (string s in normal) {
    Console.WriteLine(" " + s);
}
```

```
Console.WriteLine("Własna kolejność sortowania:");
    foreach (string s1 in custom) {
        Console.WriteLine(" " + s1);
    }
```

Wyjście 3.8.

Zwykła kolejność sortowania:

1-jeden
2-dwa
3-trzy
4-cztery
5-pięć

Własna kolejność sortowania:

2-dwa
5-pięć
3-trzy
4-cztery
1-jeden

Częsty przypadek, który zawsze sprawiał mi kłopot, polega na tym, że proste sortowanie alfabetyczne nie zawsze prawidłowo przetwarza alfanumeryczne ciągi znaków. Przykładem jest sortowanie następujących ciągów: File1, File10, File2. Oczywiście, pożądaną kolejnością będzie File1, File2, File10, ale nie jest to kolejność alfabetyczna. Do osiągnięcia tego rezultatu konieczny będzie własny IComparer, który posortuje część alfabetyczną, a następnie numeryczną osobno. Jest to tzw. *sortowanie naturalne*.

Listing 3.12 i wyjście 3.9 pokazują własną klasę sortowania, która prawidłowo sortuje ciągi alfanumeryczne kończące się liczbami. W każdym przypadku, kiedy konieczne okaże się sortowanie tego rodzaju, nazwę klasy należy przekazać do dowolnej z metod rozszerzeń OrderBy lub ThenBy w następujący sposób:

```
string[] partNumbers = new string[] { "SCW10", "SCW1",
    "SCW2", "SCW11", "NUT10", "NUT1", "NUT2", "NUT11" };

var custom = partNumbers.OrderBy(s => s,
    new AlphaNumberSort());
```

Kod w listingu 3.12 na początku sprawdza, czy którykolwiek z wejściowych ciągów znaków ma wartość null lub jest pusty. Jeśli którykolwiek jest pusty, to kończy działanie i zwraca wynik z domyślnego komparatora (brak ciągu alfanumerycznego do sprawdzenia). Po ustaleniu, że istnieją dwa prawidłowe ciągi do porównania, dołączona część numeryczna każdego ciągu jest wydzielana w zmiennych numericX i numericY. Jeżeli żaden z ciągów nie ma części numerycznej, zwracany jest wynik z domyślnego komparatora (nie ma dołączonej części numerycznej dla jednego z ciągów, a więc wystarczające jest zwykle porównanie). Jeśli oba ciągi zawierają część numeryczną, porównywana jest część nienumeryczna. Jeśli ciągi znaków są różne, zwracany jest wynik domyślnego komparatora (w takim przypadku część numeryczna nie ma znaczenia). Jeśli obie części

nienumeryczne są takie same, porównywane są wartości numeryczne `numericX` i `numericY` i ten wynik zostaje zwrócony. Ostatecznym wynikiem jest to, że elementy zostają posortowane alfabetycznie, a jeśli część literowa jest taka sama, o ostatecznej kolejności decyduje część numeryczna.

Listing 3.12. Sortowanie za pomocą własnego komparatora. Ten komparator prawidłowo sortuje ciągi znaków, które kończą się liczbą — zobacz wyjście 3.9

```
public class AlphaNumberSort : IComparer<string>
{
    public int Compare(string a, string b)
    {
        StringComparer sc =
            StringComparer.CurrentCultureIgnoreCase;

        // jeśli którakolwiek wartość wejściowa jest null lub pusta,
        // wykonaj proste porównanie ciągów
        if (string.IsNullOrEmpty(a) ||
            string.IsNullOrEmpty(b))
            return sc.Compare(a, b);

        // znajdowanie części numerycznych
        string numericX = FindTrailingNumber(a);
        string numericY = FindTrailingNumber(b);

        // jeśli w obu ciągach istnieje część numeryczna,
        // musimy badać dalej
        if (numericX != string.Empty &&
            numericY != string.Empty)
        {
            // na początku porównujemy przyrostek
            int stringPartCompareResult =
                sc.Compare(
                    a.Remove(a.Length - numericX.Length),
                    b.Remove(b.Length - numericY.Length));

            // jeśli ciągi stanowiące przyrostki są różne,
            // zwracamy wynik ich porównania
            if (stringPartCompareResult != 0)
                return stringPartCompareResult;

            // jeśli ciągi stanowiące przyrostki są takie same,
            // musimy sprawdzić także część numeryczną
            double nX = double.Parse(numericX);
            double nY = double.Parse(numericY);
            return nX.CompareTo(nY);
        }
        else
            return sc.Compare(a, b);
    }
}
```

```
private static string FindTrailingNumber(string s)
{
    string numeric = string.Empty;
    for (int i = s.Length - 1; i > -1; i--)
    {
        if (char.IsNumber(s[i]))
            numeric = s[i] + numeric;
        else
            break;
    }
    return numeric;
}

string[] partNumbers = new string[] { "SCW10", "SCW1",
    "SCW2", "SCW11", "NUT10", "NUT1", "NUT2", "NUT11" };

var normal = partNumbers.OrderBy(s => s);
var custom = partNumbers.OrderBy(s => s,
    new AlphaNumberSort());

Console.WriteLine("Zwykły porządek sortowania:");
foreach (string s in normal)
    Console.WriteLine(" " + s);

Console.WriteLine("Własny porządek sortowania:");
foreach (string s in custom)
    Console.WriteLine(" " + s);
```

Wyjście 3.9.

Zwykły porządek sortowania:

```
NUT1
NUT10
NUT11
NUT2
SCW1
SCW10
SCW11
SCW2
```

Własny porządek sortowania:

```
NUT1
NUT2
NUT10
NUT11
SCW1
SCW2
SCW10
SCW11
```

Uwaga Aby osiągnąć ten sam wynik w większości systemów operacyjnych Windows (nie w Windows 2000, ale w ME, XP, 2003, Vista oraz Windows 7) i bez gwarancji, że nie zmieni się z czasem (zawiera następujące ostrzeżenie: „Zauważ, że działanie tej funkcji, a więc i zwracany przez nią wynik może zmieniać się w zależności od wersji. Nie powinna być używana w typowych aplikacjach sortujących”), Microsoft udostępnia API służący do sortowania plików w Explorerze (i być może w innych miejscach).

```
internal static class Shlwapi
{
    // http://msdn.microsoft.com/en-us/library/bb759947(VS.85).aspx
    [DllImport("shlwapi.dll", CharSet = CharSet.Unicode)]
    public static extern int StrCmpLogicalW(string a, string b);
}

public sealed class NaturalStringComparer : IComparer<string>
{
    public int Compare(string a, string b)
    {
        return Shlwapi.StrCmpLogicalW(a, b);
    }
}
```

Podsumowanie

W tym rozdziale opisano podstawową funkcjonalność zapytań, polegającą na filtrowaniu, sortowaniu i projekcji wyników w dowolnej potrzebnej formie. Kiedy już zrozumiesz i opanujesz te podstawy zapytań, będziesz mógł sprawnie eksperymentować z bardziej zaawansowanymi funkcjami zapytań oferowanymi przez ponad 40 standardowych operatorów i w razie potrzeby pisać własne operatory.

SKOROWIDZ

.NET 3.5, 33
.NET 4, 15, 32
.NET Framework, 21, 189
.NET Framework 1.0, 133
.NET Framework 3.5, 176
.NET Framework 4, 32
.NET Language Integrated Query, 22

A

ADO.NET, 24, 277
ADO.NET Entity Framework, 24
Aggregate, 124
agregacja danych CallLog, 96
algorytm, 90
algorytm enumeracji, 186
algorytm porównania Soundex, 90
algorytm Quicksort, 74
algorytm sekwencyjny, 259
analiza zapytania, 253
analiza zapytania LINQ, 262
API, 24
aplikacje wielowątkowe, 243
ArgumentNullException, 169, 185, 198, 201
argumenty nazwane, 218, 222, 224
ArrayList, 133
ascending, 74
ASCII, 92
AsOrdered, 258
AsParallel, 253, 257
assembly, 218
Average, 124

B

bez-PIA, 236
biblioteka
Parallel LINQ, 245
Task Parallel Library, 245
biblioteka klas .NET, 75

biblioteka Microsoft Excel 12 Object Library, 234
biblioteki COM-Interop, 219
binder, 226
błąd #DIV/0!, 272
błędy w działaniu oprogramowania, 244

C

C# 2.0, 23, 25, 28, 195, 217
C# 3.0, 12, 23, 30, 35, 57, 217
C# 4.0, 12, 23, 217, 240
Cast, 133
ciąg alfanumeryczny, 78
COM, Component Object Model, 219, 279
ComboBox, 151
COM-Interop, 218, 228, 232, 240, 279
comparer, 117
Contains, 163, 176
CPU, 243
cross join, 99
CurrentCulture, 75, 174, 175
CurrentCultureIgnoreCase, 75, 174
czas wykonywania zapytań, 261
czytelność kodu, 59

D

dane znormalizowane, 51
DataSet, 24
DBMS, Database Management System, 98, 114, 278
debugowanie programów, 275
default, 141
DefaultIfEmpty, 105
definicje interfejsów ILookup i IGrouping, 141
deklaracja typu dynamicznego, 227
deklaracja using, 238
deklarowanie zmiennych lokalnych, 40

delegacja, 43, 277
delegacja action, 111
Dictionary, 256
Distinct, 73, 255
do Parallel LINQ to Objects, 241
dodanie referencji COM w Visual Studio, 235
dodanie tekstu zachęty, 168
dodawanie obsługi błędów, 272
dodawanie referencji COM-Interop, 233
dostawca LINQ to Objects, 187
dostęp do każdego piksela bitmapy, 101
dostęp do właściwości, 231
DSL, domain-specific languages, 22
dynamiczne określanie typów, 225, 226, 229
dystrybucja haszy, 256
działanie operatora GroupJoin, 117
dziedziny język zapytań, 33
dziel i rządź, 243

E

ECMA, European Computer Manufacturers Association, 217
ECMA-334, 217
element item, 117
element niedopasowany, 105
elementAt, 184
Embed Interop Types, 236
Entities API, 24
Entity Framework, 24
EqualityComparer<T>, 174
Equals, 85
ewaluacja, 64
ewolucja C#, 217
Excel, 232, 235
Except, 255
ExceptWith, 177
Extension, 107

F

FileName, 234
 filtr zawężający, 112
 filtrowanie, 52, 62, 65
 filtrowanie elementów kolekcji, 50
 First, 184
 foreach, 62, 85
 format metody rozszerzenia, 55
 format składni kropkowej, 56
 format wyrażen zapytań, 56
 formuła prawa Amdahla, 246
 from, 48
 From-Where-OrderBy-Select, 47
 funkcja fabrykująca, 270
 funkcja iteratora, 211
 funkcja łączenia akumulatora, 270
 funkcja Math.Sqrt(), 266
 funkcje C# 4.0, 35
 funkcje LINQ to Objects, 26
 funkcje równoległe, 245
 funkcje wbudowane
 StringComparer, 75
 funkcje własne komparatora, 77

G

generator liczb losowych, 189
 Geonames, 250
 zapytanie równoległe LINQ, 251
 zapytanie sekwencyjne LINQ, 250
 GetEnumerator, 195
 group, 58
 GroupBy, 60, 70, 84, 255
 Grouping, 207
 GroupJoin, 98, 116, 255
 grupowanie, 52, 83, 87, 95, 97
 grupowanie elementów kolekcji, 50

H

HashSet, 165, 176
 Hashtable, 119, 256
 hasz, 37
 historia LINQ, 23

I

IComparer<T>, 77
 IDynamicMetaObjectProvider, 226
 IEnumerable, 23
 IEnumerable<T>, 38, 47, 196
 IEqualityComparer, 108, 149

IEqualityComparer<T>, 90
 IGrouping<TKey, TElement>, 84, 207
 iloczyn kartezjański, 110
 implementacja
 kolekcji grupującej, 207
 metody rozszerzenia, 197
 prywatna, 211
 sekwencyjna operatora
 StandardDeviation, 269
 operatorów HashSet z LINQ, 179
 indeksy IList, 189
 inicjalizacja typów, 68
 inicjalizatory kolekcji, 39
 inicjalizatory obiektów, 38
 inner join, 104
 innerKeySelector, 117
 instrukcja
 foreach, 62
 try-catch, 187
 using, 228
 yield return, 62, 71, 195
 int32, 203
 Intellisense, 47, 57, 278
 interfejs
 .NET, 77
 IDynamicMetaObjectProvider, 227
 IDynamicObject, 227
 IEnumerable<T>, 187
 IGrouping, 84
 IList<T>, 186
 Ilookup, 141
 płynny, 228
 Intersect, 176, 255
 IntersectWith, 177
 into, 58, 115
 InvalidOperationException, 185, 190,
 198, 202, 272
 InvariantCulture, 75, 174, 175
 InvariantCultureIgnoreCase, 75, 174
 IronPython, 228
 IronRuby, 228
 ISO/IEC 23270
 2006, 217
 IsProperSubsetOf, 178
 IsProperSupersetOf, 179
 IsSubsetOf, 177
 IsSupersetOf, 178
 item, 117
 iterator, 195
 iterator wierszy Excela, 236
 deklaracja using, 238
 kod, 237
 szkielet, 236

J

język C#, *Patrz* C# 2.0, C# 3.0, C# 4.0
 języki .NET, 21
 języki dynamiczne, 225
 Pythoni, 225
 Ruby, 225
 języki dziedziczne, 22, 33, 277
 Join, 58, 60, 98, 104, 255
 join/into, 116

K

Key, 84
 keySelector, 85, 86, 87
 klasa
 Directory, 250
 File, 250
 HashSet<T>, 176
 implementująca IEnumerable, 230
 reprezentująca typ dynamiczny, 230
 statyczna, 36
 zapasowa w nowym stylu, 234
 zapasowa w starym stylu, 234
 klucz formujący grupę, 84
 klucze wewnętrzne, 106
 klucze zewnętrzne, 106
 klucze złożone, 87, 106
 kod COM-Interop, 219
 kod łączenia, 226
 kod obsługi błędów, 273
 kod wykorzystujący kilka rdzeni, 241
 kolejność operatorów, 47
 kolejność sekwencji wyników, 75
 kolejność słów kluczowych, 57
 kolekcja
 ArrayList, 133
 CallLog, 172
 Dictionary, 175
 Grouping, 84
 HashSet, 176
 IEnumerable, 133
 IEnumerable<T>, 176
 IList<T>, 186
 indeksowana, 262
 zewnętrzna, 120
 kombinacja słów kluczowych
 join/into, 116
 komparator, 75
 komparator równości comparer, 117
 komparatory ciągów znaków, 169
 kompilator C#, 38, 63
 kompilator języka LINQ, 23

konkatenacja, 173
 konstruktor typu CsvParser, 231
 kontynuacja zapytania, 96

L

Last, 184
 let, 57, 58
 liczba CPU, 243
 LINQ, Language Integrated Query,
 11, 21, 217, 232
 LINQ dla SQL, 23
 LINQ to Datasets, 24
 LINQ to Entities, 24
 LINQ to Objects, 11–12, 23, 25, 27,
 30, 35, 46, 183, 203, 240
 mechanizmy optymalizacji, 187
 operatory agregacji, 183
 operatory grupowania, 183
 operatory pojedynczego
 elementu, 183
 operatory sekwencji, 183
 LINQ to SQL, 11, 24, 131
 LINQ to XML, 11, 24, 30
 List<dynamic>., 239
 List<object>., 239
 List<T>., 132
 LongCount, 130
 losowe zawieszanie się aplikacji, 245

Ł

łączenie danych, 83
 łączenie według kluczy złożonych, 106
 łączenie wyników, 256

M

Magennis Troy, 19
 maksymalizacja wydajności
 równoległej, 258
 mapowanie, 58
 Max, 124
 mechanizmy optymalizacji LINQ
 to Objects, 187
 mechanizmy optymalizacji
 wydajności, 131
 metoda
 CreateHyperlink, 36
 Equals, 89
 GetEnumerator, 231
 GetExcelRowEnumerator, 239
 GetHashCode, 89, 90
 Math.Pow(), 268

rozszerzenia Join, 107
 SoundexEqualityComparer, 90
 Substring, 86
 ThisMethodIsNotDefined
 ↪ Anywhere, 227
 ToList, 112
 ToUpper, 239
 TryGetMember, 229
 metody
 anonimowe, 43
 rozszerzeń Variance i
 StandardDeviation, 270
 rozszerzeń., extension methods,
 36, 58
 typu NewWay, 223
 zewnętrzne, 64
 Microsoft .NET Framework, 277
 Microsoft C# 3.0 Language
 Specification, 38
 Microsoft Excel, 232, 235
 Microsoft SQL Server, 22–23, 277
 Microsoft Word, 235
 migawka, 135
 Min, 124
 MoveNext, 195
 MSDN, 89

N

nazwy nagłówków kolumn, 231
 nieczytelna składnia, 60
 normalizacja, 98, 101, 278
 NotSupportedException, 84, 207
 nowe funkcje w C# 4.0, 217
 null, 86
 nullable, 217
 NullReferenceException, 86
 NUnit, 151, 191

O

Objects, 42
 obsługa błędów, 186
 obsługa brakujących danych, 94
 obsługa wartości null, 95, 106
 odczytywanie danych z Excela, 232,
 239–240
 odczytywanie zawartości pliku
 CSV, 229
 odwrotna kolejność definicji, 137
 OfType, 133
 one-to-many join, 99
 one-to-one inner join, 99
 opcje składni zapytań, 59

open source, 33
 operacja agregacji, 125
 operacja wielowątkowa, 244
 operator Aggregate, 124
 działanie operatora, 125
 sygnatury metod, 125
 operator All, 158
 sygnatura metody, 158
 operator Any, 160
 sygnatura metody, 160
 operator AsEnumerable, 131
 sygnatura metody, 131
 operator AsSequential, 262
 wydzielenie operatora Take, 263
 operator Average
 generowanie podsumowań
 danych, 129
 przeciążenia, 128
 operator Cast, 132
 sygnatura metody, 133
 zapytanie LINQ, 133
 operator Concat, 166
 sygnatura metody, 166
 operator Contains, 162
 sygnatura metody, 162
 operator DefaultIfEmpty, 105, 142
 sygnatura metody, 142
 operator Distinct, 56, 73, 168
 sygnatura metody, 168
 operator Empty, 150
 operator Equals, 85
 operator Except, 169
 sygnatura metody, 170
 operator First, 188
 operator GroupBy, 56
 operator HashSet<T>, 177
 operator Intersect, 170
 sygnatura metody, 171
 operator Join, 56, 104
 operator join/into (GroupJoin), 115
 operator Last, 184, 188
 ArgumentNullException, 185
 implementacja, 184
 implementacja z obsługą
 błędów, 186
 InvalidOperationException, 185
 operator LastOrDefault, 188
 operator LongSum
 kod, 204
 testy, 205
 wymagania, 204
 operator Min, 201
 implementacja, 201
 InvalidOperationException, 202
 zestaw przeciążeń operatorów, 202

operator null-coalescing, 94
 operator null-coalescing (??), 87
 operator OfType, 133
 filtrowanie elementów kolekcji, 134
 kolekcje niegeneryczne, 134
 sygnatura metody, 133
 operator RandomElement, 188
 ArgumentNullException, 190
 InvalidOperationException, 190
 kod, 189
 testy, 191
 wymagania, 188
 operator Range, 151
 sygnatura metody, 151
 operator Repeat, 153
 operator rozszerzający
 ParallelQuery<T>, 261
 operator równości SequenceEqual, 149
 operator Segment
 kod, 212
 testy, 213
 wymagania, 210
 operator sekwencji, 196
 operator sekwencyjny Variance, 268
 kod, 268
 optymalizacja, 268
 operator SelectMany, 70, 99, 100
 operator SequenceEqual, 149
 sygnatura metody, 149
 operator StandardDeviation, 273
 obsługa błędów, 273
 operator Sum, 203
 operator TakeRange, 196, 197
 deklaracje metod rozszerzeń, 198
 implementacja iteratora, 197
 metody rozszerzeń, 198
 testy, 200
 wymagania, 196
 operator ToArray, 135
 sygnatura metody, 135
 operator ToDictionary, 136
 sygnatura metody, 136
 własny komparator równości, 138
 operator ToList, 138
 sygnatura metody, 138
 operator ToLookup, 139
 sygnatura metody, 139
 złączenie zewnętrzne, 140
 operator trójskładnikowy, 105
 operator trójskładnikowy (?), 87
 operator Union, 171
 sygnatura metody, 172
 operator Variance, 268
 obsługa błędów, 273

operator Where, 62, 195
 operator zapytania, 183
 operator Zip, 154
 sygnatura metody, 154
 operatory agregacji, 52, 124, 183
 operatory AsParallel
 i AsSequential, 261
 operatory Average, Max, Min
 i Sum, 127
 działanie operatorów, 127
 operatory Count i LongCount, 129
 sygnatury metod, 129
 operatory ElementAt i
 ElementAtOrDefault, 143
 sygnatury metod, 143
 operatory elementów, 141
 operatory First i FirstOrDefault, 144
 sygnatury metod, 144
 operatory generujące, 150
 operatory grupujące, 183, 206
 operatory kolekcji, 176
 operatory konwersji, 131
 operatory kwantyfikacji, 158
 operatory Last i LastOrDefault, 145
 sygnatury metod, 146
 operatory Max, Min i Sum
 przeciężenia, 128
 operatory partycjonowania, 155
 operatory pojedynczego elementu, 183
 operatory scalania, 154
 operatory sekwencji, 183
 operatory Single i SingleOrDefault
 sygnatury metod, 147
 operatory Skip i Take, 155
 sygnatury metod, 155
 operatory SkipWhile i TakeWhile, 157
 sygnatury metod, 157
 operatory wbudowane, 123
 operatory z dwoma źródłami, 263
 operatory zapytań, 32
 operatory zbiorów LINQ, 166, 174
 opóźnione wykonanie, deferred
 execution, 63
 optymalizowanie algorytmu
 sekwencyjnego, 268
 OrderBy, 47, 73
 OrderByDescending, 73
 Ordinal, 75, 174
 OrdinalIgnoreCase, 75, 175
 outerKeySelector, 117
 overhead, 247
 Overlaps, 177

P

Parallel Extensions, 246
 Parallel Extensions to .NET, 24
 Parallel Framework, 256
 Parallel LINQ, 24, 74, 241, 245
 Parallel LINQ (PLINQ), 24
 parametry opcjonalne, 218, 220,
 224, 234
 definicje, 221
 definiowanie sygnatury
 metody, 220
 parametry opcjonalne w C# 4.0, 190
 parsowanie danych Geonames, 250
 parsowanie pierwszego wiersza, 230
 partycje równoległe, 248
 partycjonowanie danych, 254
 partycjonowanie fragmentami, 255
 partycjonowanie haszowe, 255
 partycjonowanie przeplatane, 256
 partycjonowanie zakresowe, 254
 pętla foreach, 85, 184
 pętla GetEnumerator, 184
 PIA, Primary Interop Assemblies, 235
 pisanie operatora agregacji, 201
 pisanie operatora grupującego, 206
 pisanie operatora pojedynczego
 elementu, 184
 pisanie operatora sekwencji, 195
 pisanie operatorów Parallel LINQ, 265
 plik CSV, 226, 231, 232
 plik Geonames AllCountries.txt, 250
 płynny interfejs, 55
 pobieranie danych Excela, 232,
 239–240
 podzapytania, 108
 pojedynczy rekord, 121
 porównywanie kluczy, 90
 powielone ciągi znaków, 73
 poziomy głębokości, 97
 pozycja indeksu, 65
 prawidłowe nazwy kolumn, 232
 prawo Amdahla, 246
 predykat, predicate, 62
 predykat dla wyrażenia Where, 63
 predykat końcowy, 197
 predykat początkowy, 197
 pre-LINQ, 27
 problemy z wątkami, 244
 proces agregacji, 126
 procesor wielordzeniowy, 243
 programowanie COM-Interop
 w C# 4.0, 233
 programowanie obiektowe (PO), 22

programowanie równoległe,
 parallelization, 74, 242, 244
 projekcja, 42
 projekcja do kolekcji nowego typu, 68
 projekcja do typu anonimowego, 95
 projekcja elementów do nowego
 typu, 93
 projekcja wybierania, 66
 przeciążenie, 72
 przeciążony parametr selektora, 72
 pseudokod, 117
 punkt optymalnej wielkości
 partycji, 247

R

race conditions, 244
 RandomElement, 151, 188
 RandomElementOrDefault, 194
 rdzenie procesora, 243
 referencja COM nowego typu, 234
 referencja COM starego typu, 233
 relacyjna baza danych, 47, 102
 Remove, 176
 resultSelector, 117
 Reverse, 75
 rodzic-dziecko, 98
 rozszerzenie
 AsOrdered, 258
 AsParallel, 257, 262
 Parallel LINQ, 261
 ParallelQuery<T>, 270
 WithExecutionMode, 253
 równoległość danych LINQ, 249
 różnica pomiędzy Concat i Union, 166
 różnice pomiędzy HashSet
 i operatorami LINQ, 177
 rzutowanie typu, 239
 rzutowanie typu kolekcji, 132

S

schemat partycjonowania
 zakresowego, 254
 schematy partycjonowania
 chunk, 254
 hash, 254
 range, 254
 striped, 254
 sekwencyjne obliczanie wariancji, 267
 Select, 48, 58, 66
 Select kontra SelectMany, 70
 Select-From-Where-OrderBy, 47
 SelectMany, 70, 71, 99, 100

SetEquals, 179
 SHA1, 37
 SingleOrDefault, 109
 Skip, 156
 składnia metod rozszerzeń, 61
 składnia sortowania, 73
 składnia wyrażenia zapytania join, 107
 składnia wyrażen, 56
 składnia wyrażen zapytań, 57, 61, 104
 słowo kluczowe
 default, 141, 188
 dynamic, 227, 231
 return, 195
 var, 227
 yield, 195
 yield break, 195
 sortowanie, 52, 73, 75, 76
 alfabetyczne, 78
 danych, 248
 naturalne, 78
 plików, 81
 według kluczy, 84
 SoundexEqualityComparer, 93, 175
 source.Count, 131
 sposoby uzyskania złączeń
 jeden-do-jednego, 102
 sposoby wywoływania
 COM-Interop, 219
 sposoby zwracania wyników, 66
 SQL, 23
 SQL SELECT TOP(n), 156
 SQL Server, 24
 StandardDeviation, 272
 standardowe operatory .NET
 Framework 4, 124
 standardowe operatory zapytań, 38,
 123, 124, 249
 standardowe sekwencyjne
 operatory zapytań, 249
 standardowy operator ToLookup, 207
 statyczne określanie typów, 226
 StringComparison, 75
 struktura danych, 33
 struktura Hashtable, 119
 struktura słownikowa, 137
 Sum, 124
 SymmetricExceptWith, 177
 symulowanie złączeń
 zewnętrznych, 105
 synchronizacja, 248
 system typów, 226
 system zarządzania bazą danych
 (DBMS), 98, 114, 278

System.Collections.Generic.
 HashSet<T>, 176
 System.Collections.IEnumerable, 39
 System.Drawing.Point, 223
 System.Dynamic.DynamicObject, 229
 System.InvalidOperationException,
 144, 146, 147
 System.Linq, 123, 211
 System.NotSupportedException, 264
 System.Object, 41, 134
 Systems.Collections.Generic, 165

T

tablica <T>, 135
 Take, 60, 156
 Task Parallel Library, 245, 256
 Task Parallel Library (TPL), 24
 Tasks, 256
 technika podzapytania, 108
 ThenBy, 73, 78
 ThenByDescending, 73
 this, 36
 threads, 244
 ToArray(), 63
 ToList(), 63
 Toub Stephen, 256
 tradycyjny wzorzec przeciążenia, 221
 Transact SQL, 22, 23, 31, 277
 tworzenie
 algorytmu sekwencyjnego, 266
 bezpośrednich referencji, 228
 iteratora wierszy Excela, 236
 klucza złożonego, 89
 metody rozszerzenia operatora
 równoległego, 265
 nowego operatora grupowania, 206
 nowych operatorów agregacji, 206
 nowych operatorów
 grupujących, 214
 nowych operatorów
 pojedynczego elementu, 194
 nowych operatorów sekwencji, 201
 operatora LongSum, 203
 operatora RandomElement, 188
 operatora równoległego, 265, 270
 operatora Segment, 209
 operatora TakeRange, 196
 rozszerzeń LINQ to Objects, 183
 równoległego operatora
 agregacji, 266
 struktury zapytania, 105
 testów jednostkowych, 151

tworzenie

- własnego typu komparatora
 - równości, 175
- zapytania z postaci równoległej, 250
- złączeń danych, 98
- złączeń jeden-do-jednego, 102
- złączeń jeden-do-wielu, 115
- zmiennej lokalnej, 57
- typ Boolean, 63, 67
- typ CallLog, 49
- typ Contact, 49
- typ CsvParser, 230
- typ decimal, 128
- typ dynamic, 226
- typ dynamiczny zapytania LINQ, 228
- typ dynamiczny CsvLine, 230
- typ line, 229
- typ nullable, 127
- typ Numeryczny, 67
- typ numeryczny nullable, 203
- typ operatora
 - agregacja, 124
 - generowanie, 124
 - grupowanie, 124
 - konwersja, 124
 - kwantyfikacja, 124
 - ograniczanie, 124
 - operacje na elementach, 124
 - operacje na zbiorach, 124
 - partycjonowanie, 124
 - projekcja, 124
 - równość, 124
 - scalanie, 124
 - sortowanie, 124
 - złączanie, 124
- typ ParallelQuery<T>, 264
- typ System.Dynamic.DynamicObject, 229
- typ zwracany, 66
- Typ<T>, 67
- typy
 - anonimowe, 41, 58, 69, 89, 173
 - dynamiczne, 217, 226, 234
 - generyczne, 134, 217
 - kolekcji niegenerycznych, 134
 - proste, 153
 - referencyjne, 153
 - sekwencji wejściowych, 191
 - zmiennych lokalnych, 40

U

- unia, 173
- Union, 176, 255
- UnionWith, 177

- using, 123
- uzyskiwanie danych z kilku źródeł, 98
- użycie operatorów binarnych, 264
- używanie składni inicjalizatora, 69

V

- Vandevier Barry, 10
- var, 227
- VB.NET, 21
- VB.NET 9, 23
- Visual Basic.NET, 21, 278
- Visual Studio, 177
- Visual Studio 2008, 234
- Visual Studio 2010, 15, 234
- Visual Studio 2010 Express Edition, 15

W

- wartości haszy, 255
- wartość klucza, 83
- wartość ziarna, 270
- wątki, 244
- wbudowane komparatory ciągów
 - znaków, 174
- wbudowane schematy
 - partycjonowania, 254
- Where, 48, 62–64
- wielokrotne iterowanie, 193
- wielowątkowość, 243, 244
- WithExecutionMode, 254
- WithMergeOptions, 257
- własna metoda instancji Contains, 163
- własne komparatory równości, 174
- własny komparator, 79
- własny komparator równości, 175
- własny operator równości, 93
- Work Stealing Scheduler, 256
- współbieżność, 244
- współpraca z Microsoft Excel, 233
- wybieranie, 52
- wydajność programu
 - równoległego, 246
- wydajność zapytania, 113
- wydajność złączenia
 - jeden-do-jednego, 111
- wydajność złączeń, 102, 113, 115
- wyjątki, 248
- wykonywanie równoległe, 256
- wymogi przeciążeń, 203
- wynik operacji grupowania, 83, 96
- wyrazenia filtrujące predykatów, 62
- wyrazenia lambda, 43, 45
- wyrazenia zapytań, 45

- wyrazenia zapytań wbudowane w C#
 - 3.0, 57
- wyrazenie
 - foreach, 63
 - from, 48, 57
 - into, 57
 - keySelector, 85
 - let, 57
 - OrderBy, 47, 258
 - select, 48
 - using, 123
 - Where, 48, 62–64
- wywoływanie operatorów binarnych, 264
- wzorce obsługi błędów, 198
- wzorec enumeracji, 62

X

- XML, 24
- XPath, 22, 278
- XQuery, 22, 278

Y

- yield return, 62, 71

Z

- zalety aplikacji równoległych, 246
- zalety aplikacji wielowątkowych, 245
- zalety LINQ, 31
- zalety równoległości, 247
- zapisywanie XML, 27
- zapytania, 56
- zapytanie LINQ, 45, 176, 224, 231, 240
- zapytanie równoległe, 260
- zapytanie równoległe LINQ, 251, 253
- zapytanie sekwencyjne LINQ, 250, 262
- zapytanie zintegrowane z językiem, 21
- zbiory danych, 165
- zestawienie operatorów, 123
- zintegrowany języka zapytań, 11
- złączenia, 51–52, 60
- złączenia kilku źródeł danych, 103
- złączenie jeden-do-jednego, 99, 101
 - podzapytania, 108
 - porównanie wydajności, 102, 111
 - SingleOrDefault, 109
 - wnioski, 114
 - złączenie krzyżowe, 110
- złączenie jeden-do-wielu, 99, 114
 - GroupJoin, 114
 - join/into, 114

-
- | | | |
|--------------------------------------|-------------------------------------|-------------------------|
| kombinacja słów kluczowych | złączenie krzyżowe czterech | zwracana kolekcja, 84 |
| join/into, 116 | sekwencji, 100 | zwracanie pogrupowanych |
| podzapytania, 118 | złączenie wewnętrzne, 104, 105, 278 | obiektów, 70 |
| podzapytania w projekcji select, 114 | złączenie wewnętrzne | zwracanie typu |
| porównanie wydajności, 115, 119 | jeden-do-jednego, 107 | anonimowego, 69 |
| ToLookup, 114, 119 | złączenie zewnętrzne, 105, 279 | innego niż źródło, 68 |
| wnioski, 121 | zmiana typów, 131 | takiego jak źródło, 67 |
| złączenie krzyżowe, 99, 110 | zmienna lokalna, 58 | |

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**

Współczesne systemy wymagają niezwyklej elastyczności, a przy tym muszą powstawać szybko. Klienci nigdy nie mają wystarczająco dużo czasu, żeby spokojnie poczekać na opracowywane rozwiązanie, a do tego wpadają na różne pomysły — w tym zmiany źródeł danych. LINQ to technologia, która pozwala na łatwe pobieranie danych z różnych źródeł dzięki wykonywaniu zapytań podobnych do zapytań SQL. Brzmi dobrze? Tak samo działa!

Ta książka porusza zagadnienia związane z jedną z gałęzi LINQ — LINQ to Objects. W trakcie lektury nauczysz się pisać podstawowe zapytania LINQ, filtrować wyniki, zwracać zestawy pogrupowanych obiektów oraz pobierać tylko unikalne wyniki. Ponadto dowiesz się, jak wykorzystywać złączenia oraz używać z wbudowanych operatorów. Jako że jest to wyjątkowe kompendium wiedzy na temat LINQ to Objects, znajdziesz tu również szczegółowe informacje na temat tworzenia rozszerzeń do LINQ oraz opis zagadnień związanych z przetwarzaniem równoległym. Jeżeli zajmujesz się programowaniem w C# i chcesz skorzystać z nowoczesnych technologii, zainteresuj się tą książką!

- › Historia LINQ
- › Podstawowe zapytania — składnia
- › Filtrowanie wyników — klauzula WHERE
- › Rodzaje zwracanych wyników
- › Sortowanie wyników
- › Grupowanie i łączenie danych
- › Rodzaje złączeń
- › Dostępne operatory i ich wykorzystanie
- › Operacje na zbiorach danych
- › Tworzenie własnych operatorów
- › Nowe funkcje w C# 4.0
- › Typy dynamiczne w zapytaniach LINQ
- › Równoległe wykonywanie zapytań
- › Obsługa błędów

**WŁĄCZ NAJLEPSZE WZORCE LINQ TO OBJECTS DO TWOJEGO
CODZIENNEGO PROGRAMOWANIA!**

helion.pl
księgarnia
internetowa



Helion

Nr katalogowy: 7925



Księgarnia internetowa
<http://helion.pl>



Zamówienia telefoniczne:
0 801 339900



0 601 339900

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>

Cena 49,00 zł

ISBN 978-83-246-3609-9



9 788324 636099

Informatyka w najlepszym wydaniu