

ПЯВУ. Лекция 6.

Основы программирования.

А.М. Задорожный

Вопросы для повторения

1. Назовите 4 обязательных характеристики переменной?
2. Что определяет типа данных?
3. Зачем определены 2 числовых типа данных: `int` и `double`?
4. Какие операции можно выполнять над строками?
5. Как происходит сравнение строк?
6. Опишите “время жизни” переменной.

Содержание

1. Массивы. Одномерные массивы
2. Понятие алгоритма, запись алгоритма
3. Примеры простейших алгоритмов
 - a) Поиск наибольшего/наименьшего
 - b) Поиск условного наибольшего/наименьшего
4. Дополнительные операторы управления циклом (break и continue)
5. Массивы. Многомерные массивы

Массивы

- Важнейшая структура данных

Массив – совокупность элементов данных одного типа, имеющих одно имя, доступ к которым выполняется по номеру элемента.

Массив – новый тип данных. Абстрактный. Контейнер.

Примеры

```
int [] v = new int [16];    // 16 целых
```

```
double [] a = new double [4]; // 4 double
```

Массивы могут быть образованы из данных любого определенного ранее типа.

В общем виде:

```
<тип>    []    <имя    массива>    =    new  
<тип>[<количество>];
```

Доступ к элементам массива

```
int [] v = new int [16];
```

```
int x = v[3];    // чтение элемента массива
```

```
v[1] = x;       // изменение элемента
```

Нумерация элементов массива

У объекта–массива имеется свойство **Length**.

```
int n = v.Length; // количество элементов
```

Нумерация элементов всегда начинается с 0;

```
//Какой тип данных напоминает?
```

Перебор элементов

```
double [] v = new double [16];
```

```
//Заполнение массива
```

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

```
{
```

```
    v[i] = ...
```

```
}
```

Инициализация массива

Массивы можно инициализировать как и обычные переменные.

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

- Для числовых типов, если массив не инициализирован, все его элементы равны 0;
- Для логических – false;
- Для строковых – пустой строке.

Применения массивов

Вектора в математике в программировании задаются массивами.

Задача. Найти скалярное произведение векторов $a(0,1,1)$ и $b(1,1,0)$

```
double [] a = new double[3]{0,1,1};  
double [] b = new double[3]{1,1,0};
```

```
double dp = 0;  
for(int i = 0; i < a.Length; i++)  
{  
    dp += a[i] * b[i];  
}
```

//Здесь в dp содержится скалярное произведение векторов

Контрольные вопросы

1. Что такое массив?
2. Могут ли элементы одного массива иметь разные типы?
3. Какой номер имеет последний элемент массива `v`?
4. Чему равен элемент массива `v` с номером 1?

```
int [] v = new int [3] {1, 2, 3};
```
5. Что общего между массивом символов и строкой?
6. В чем различие между массивом символов и строкой?

Алгоритм

Алгоритм – конечная последовательность выполнимых действий, которая приводит к решению задачи.

Поваренная книга - пример сборника алгоритмов: имеется задача, исходные данные, указана последовательность действий для достижения цели.

Текстовая запись алгоритма

Задача. Найти скалярное произведение двух векторов *одинаковой размерности*.

Обозначим вектора имени a и b , а результат dp .

1. Занулить аккумулятор dp ($dp = 0$)
2. Цикл по элементам вектора a . (i -тый компонент)
 1. Увеличить аккумулятор dp на произведение i -тых (текущих) компонентов векторов a и b .
3. Конец цикла 2

В dp содержится скалярное произведение a и b .

Поиск наибольшего/наименьшего

Задача. Найти значение наибольшего элемента массива.

Обозначим наибольшее значение a_{Max} , а массив a .

1. Присвоим a_{Max} значение первого элемента массива;
2. Цикл по элементам массива начиная со второго
 1. Очередной элемент массива a_i сравниваем с a_{Max}
 1. Если a_i больше a_{Max} , то присвоить значение a_i в a_{Max}
3. Конец цикла 2

В a_{Max} содержится значение наибольшего элемента массива a .

Что изменится, если нужно найти наименьший?

Программирование алгоритма

```
//Присвоим aMax значение первого элемента массива
double aMax = a[0];
//Цикл по элементам массива начиная со второго
for(int i = 1; i < a.Length; i++)
{
    //Очередной элемент массива ai сравниваем с aMax
    if(a[i] > aMax)
    {
        //Если ai больше aMax, то присвоить значение ai в aMax
        aMax = a[i];
    }
}
//Конец цикла 2
}
```

Поиск наибольшего/наименьшего

Задача. Найти **номер первого** наибольшего элемента массива.

Обозначим номер наибольшего элемента i_{Max} , а массив a .

1. Присвоим i_{Max} значение 0;
2. Цикл по элементам массива начиная со второго
 1. Очередной элемент массива a_i сравниваем с $a_{i_{\text{Max}}}$
 1. Если a_i больше $a_{i_{\text{Max}}}$, то присвоить значение i в i_{Max}
3. Конец цикла 2

В i_{Max} содержится номер первого наибольшего элемента массива a .

Как изменится, если нужен номер последнего наибольшего?

Программирование алгоритма

```
//Присвоим iMax значение 0
int iMax = 0;
//Цикл по элементам массива начиная со второго
for(int i = 1; i < a.Length; i++)
{
    //Очередной элемент массива ai сравниваем с aiMax
    if(a[i] > a[iMax])
    {
        //Если ai больше aiMax, то присвоить значение i в iMax
        iMax = i;
    }
}
//Конец цикла 2
}
```

Усложнение задачи

Задача. Найти значение наибольшего элемента массива целых, **среди элементов, делящихся на 3.**

Исходная задача решалась так:

```
int aMax = a[0];  
for(int i = 1; i < a.Length; i++)  
{  
    if(a[i] > aMax)  
        aMax = a[i];  
}
```

Как ее изменить?

Укрупнение алгоритма

1. Найти первый элемент массива, который делится на 3 и присвоить его в `aMax`.
2. Применить алгоритм “поиск наибольшего” к оставшимся элементам массива, пропуская те, которые не делятся на 3.
3. Что произойдет, если у в массиве не будет элементов, которые делятся на 3?

Уточнение алгоритма

Будем искать НОМЕР элемента

1. Поместить в $iMax$ значение -1
2. Найти номер первого элемента массива, который делится на 3 и присвоить его в $iMax$.
3. Если в массиве нет будет элементов, которые делятся на 3, то $iMax$ будет равно -1. На этом решение задачи завершено. Искомое элемента нет!
4. Применить алгоритм “поиск наибольшего” к последующим ($iMax$) элементам массива, пропуская те, которые не делятся на 3.
5. Если в массиве не будет элементов, которые делятся на 3, то $iMax$ будет равно -1. Если такие элементы есть, то $iMax$ равно номеру наибольшего элемента

Реализация алгоритма

```
int iMax = -1;
for(int i = 0; i < a.Length; i++)
    if(a[i] % 3 == 0)
    {
        iMax = i;
        break;
    }
```

//Здесь известен номер первого элемента, который делится на 3

```
if(iMax >= 0)
{
    for(int i = iMax + 1; i < a.Length; i++)
        if(a[i] % 3 == 0 && a[i] > a[iMax])
            iMax = i;
}
```

// Здесь iMax или равно -1 или равно номеру наибольшего элемента массива, среди тех, которые делятся на 3.

Дополнительные операторы управления циклом

break – прекращает выполнение цикла

continue – переход к следующей итерации

```
for(int i = 0; i < 100; i++)  
{  
    if(i%5 == 0) continue;  
    ...  
}
```

Контрольные вопросы

1. Что такое алгоритм?
2. Что значит: “Задача не имеет алгоритмического решения”?
3. Что означает фраза: “Степень детализации алгоритма”?
4. Для чего применяется ключевое слово **break**?
5. Для чего применяется ключевое слово **continue**?
6. Как будет выглядеть алгоритм задачи: “Найти среднее арифметическое элементов массива”?
7. В чем отличие алгоритма и программы, которые вы разрабатываете для реализации алгоритма?

Многомерные массивы

Можно создавать массивы более чем из одной размерности.

```
int [,] m = new int[3, 3] {{1, 2, 3}, {4,5,6}, {7,8,9}};
```

У такого массива свойство `Length` говорит об общем количестве элементов. (в примере `m.Length == 9`)

Чтобы узнать размер массива по одному из измерений нужно пользоваться методом `GetLength(n)`, где `n` – целое число, номер измерения.

Нумеруются измерения с 0, т.е. `m.GetLength(0)` вернет количество строк матрицы `m`, а `m.GetLength(1)` – количество столбцов.

Элемент такого массива определяется 2-мя индексами

```
m[1,2] = ...
```

```
int t = m[0,2]
```

Массив массивов

Элементами массива могут быть и массивы.

```
int [][] a = new int [3][];
```

Пользоваться таким массивом еще нельзя. Нужно задать каждый из его элементов.

```
for(int i = 0; i < a.Length; i++)  
    a[i] = new int[3];
```

Теперь задана матрица, которая состоит из 3 строк по 3 элемента в каждой.

Пример использования массива массивов

У массива массивов каждый элемент-массив может иметь свою длину. Вот как можно выяснить длину каждого элемента.

```
for(int i = 0; i < a.Length; i++)  
    Console.WriteLine("Элемент {0} имеет длину {1}.",  
                      i, a[i].Length);  
for(int i = 0; i < a.Length; i++)  
    for(int j = 0; j < a[i].Length; j++)  
        a[i][j] = i+j;
```

Применения многомерных массивов

Матрицы в математике задаются двумерными массивами.

Задача. Найти сумму 2-х матриц одинаковой размерности.

```
double [,] a = new double[3,3]{{0,1,1}, {1,1,1}, {0,1,1}};
```

```
double [,] b = new double[3,3]{{1,1,0}, {2,0,0}, {3,1, 0}};
```

```
double [,] ab = new double[a.GetLength(0), a.GetLength(1)];
```

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

```
    for(int j = 0; j < a.GetLength(1); j++)
```

```
        ab[i, j] = a[i, j] + b[i, j];
```

```
//Здесь в ab содержится сумма двух матриц a и b.
```

Контрольные вопросы

1. Как можно задать двумерный массив?
2. Чем двумерный массив отличается от массива массивов?
3. О чем говорит в многомерном массиве свойство Length?
4. Как узнать количество элементов многомерного массива по первому измерению?