

מערכים

היום, לאחר הקדמה של מדוע אנו צריכים מערכים בתכנות, למדנו מה זה מערך והשתמשנו במבנה נתונים זה בתוכנית לדוגמה.

מהו מערך (array) ומדוע יש בו צורך?

תארנו מצב שבו עלינו לקלוט הרבה מאד מספרים מהמשתמש ולאחר קליטתם, ישנו צורך למשתמש "לאחזר" את המספרים שהוא הקליד, על פי מספר סידורי. לדוגמה אם המשתמש הקליד לפי סדר זה את המספרים (מימין לשמאל): 4, 6, 7, 9, 11, 10 ולאחר מכן המשתמש החליט לבדוק מה הוא הקליד כמספר השלישי - התוכנית שלנו תחזיר את הערך: 7 (השלישי בסדר ההקלדה המקורי).

תיאורטית ניתן להגדיר משתנים רבים ולהשתמש בהם לאחסן את המספרים מהקלט, אולם זה דבר מסורבל ולעיתים בלתי אפשרי. תתארו לכם תוכנית שקולטת 10,000 מספרים - כיצד נישלף את המספר ה-84,501 מהרשימה?

המערך שלנו יהיה בסך הכל מורכב משני חלקים: שם המערך והאינדקס של האיבר במערך. כך נוכל תמיד להתייחס לשם המערך ולאינדקס הרצוי. כל איבר במערך יהיה מאותו סוג.

צורת ההגדרה (נגדיר ב-2 שורות)

שם-המערך [] סוג-המערך
[גודל] סוג = new שם-המערך

למשל:

```
int [ ] array1;  
array1 = new int[10]
```

כאן הגדרנו מערך בשם: array1 מסוג שלם (יכול להכיל רק שלמים) והוא בגודל של 10 איברים. ההתייחסות לאיבר בודד במערך נעשית בעזרת שמו והאינדקס של האיבר שאליו רוצים להתייחס, למשל:

```
array1[3] = 5;  
array1[0] = 18;
```

האינדקס של המערך מתחיל באפס ומסתיים באחד פחות הגודל שלו, ולכן בהגדרה הנ"ל נוכל להתייחס לאיברים: array1[0], array1[1], וכך הלאה עד לאחרון שהוא: array1[9].

ניקח דוגמה נוספת: הגדר מערך של 50 מחרוזות בשם: strings

```
string [ ] strings;  
strings = new string[50];  
strings[0] = "initial value";
```

הסיבה שדרושות 2 שורות להגדיר מערך ב-C# זה כיוון שכל הגדרה בשפה היא למעשה עצם, והשורה הראשונה רק מציינת שם של מיקום בזיכרון, השורה השנייה מקצה מקום בזיכרון (על ידי הפקודה new).

מערכים נחשבים חלק מהזיכרון הדינאמי של התוכנית, כלומר זיכרון שמוקצה בזמן הריצה על ידי פקודת ה-`new`. משתנים שאינם מערכים לא נזקקים למילה `new` כדי ליצור אותם בזיכרון (זיכרון סטאטי).

ניתן לקצר את ההגדרה של מערך לשורה אחת כדלקמן:

```
int [ ] array1 = new int[10];
```

התוכנית שכתבנו עשתה את מה שמתואר למעלה עם 10 מספרים (לא 10,000), כלומר קלטה 10 מספרים ואיחסנה אותם במערך. לאחר מכן ביקשה מהמשתמש מספר סידורי של אחד מהמספרים שהכניס קודם, והתוכנית הדפיסה את ערכו.

```
int which;
```

```
int [ ] ar1 = new int[10];
```

```
Console.WriteLine("Please enter 10 integers of any size:");
```

```
for (int i=0; i<10; ++i)
```

```
{
```

```
    ar1[i]= int.Parse(Console.ReadLine());
```

```
    Console.WriteLine("Next:");
```

```
}
```

```
Console.WriteLine("Please enter which number you want back (its sequence)");
```

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

```
Console.WriteLine("Your {0} number was {1}", which, ar1[which-1]);
```

שם המערך הוא: `ar1` והאינדקס איתו משתמשים בכל פעם בלולאה הוא: `i` - כך כל פעם שהמשתמש מקיש מספר, הוא נקלט לאיבר שונה במערך (`ar1[0]`, `ar1[1]`,.....`ar1[9]`) ולכן המספר שהוקש ראשון יהיה באיבר אפס, המספר שהוקש רביעי יהיה באיבר שלישי. כיוון שמערך מתחיל ב-0, כדי להחזיר את המספר הרצוי, אנו מורידים מהאינדקס אחד בהדפסה החוזרת עבור המשתמש (`which-1`). שימו לב שהמשתנה `which` כאן משמש עבור מספרו הסידורי של הערך שבו המשתמש מעוניין.

29.1.2015