C# Introduction. Урок 1 Знакомство с языком С#



Структура программы

```
C#
```

```
class имя_класса{
   //Описание класса
}
```

Структура программы

```
C#
```

```
static void Main(){
    //Код программы
}
```

Структура программы

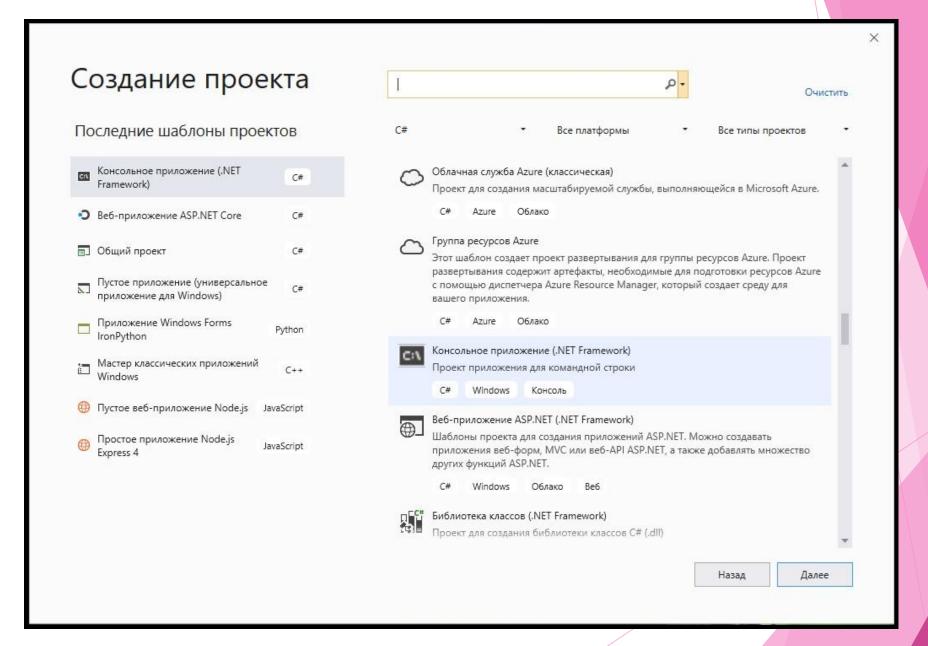


```
class имя_класса{
    static void Main(){
        //Код программы
    }
}
```

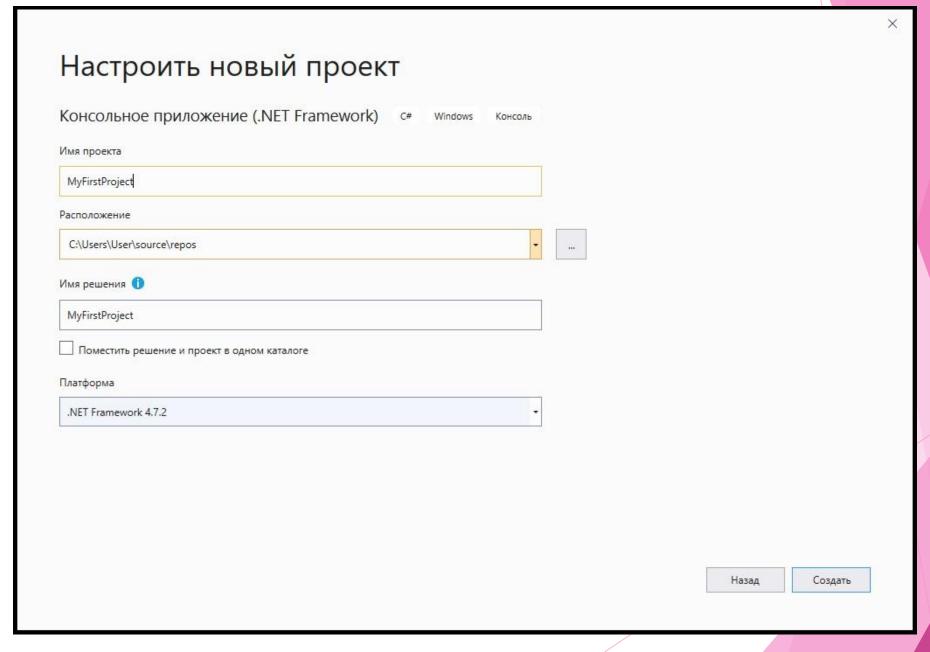
Первая программа

```
C#
```

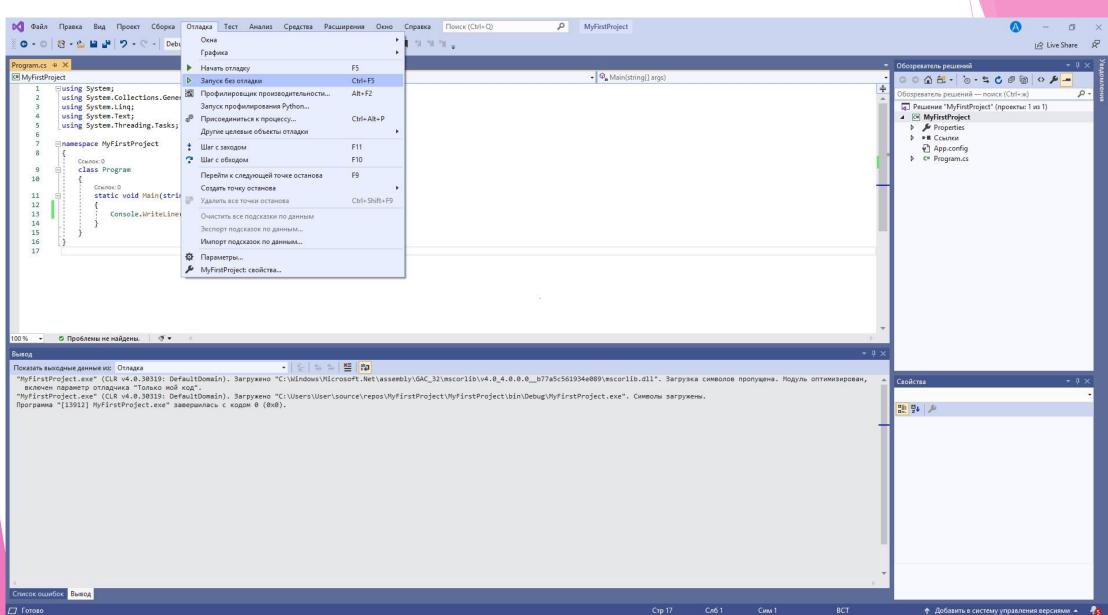
```
class HelloWorld{
    static void Main(){
        System.Console.WriteLine("Изучаем язык С#")
    }
}
```















```
X
 C:\Windows\system32\cmd.exe
Изучаем язык С#
Для продолжения нажмите любую клавишу . . . _
```

Пространство имен

```
C#
```

```
using System;

class HelloWorld{
    static void Main(){
        System.Console.WriteLine("Изучаем язык С#")
    }
}
```

Консольный ввод

```
C#
```

```
using System;
class InputConsoleDemo{
  static void Main(){
    string name;
    Console.Title="Давайте знакомится";
    Console.Write("Как вас зовут?");
    name=Console.ReadLine();
    string txt="Очень приятно, "+name+"!";
    Console.Title="Знакомство состоялось";
    Console.WriteLine(txt)
```

Считывание чисел



```
using System;
using Microsoft. Visual Basic;
using System. Windows. Forms;
class EnteringInteger{
  static void Main(){
    string res, txt;
    int year=2019, age. born;
    Console.WriteLine("В каком году вы родились?", "Год рождения");
    res= Console.ReadLine();
    born=Int32.Parse(res);
    age=year-born;
    txt="Тогда вам "+age+" лет";
    Console.WriteLine(txt, "Возраст");
```

C#

Console.WriteLine()

Console.Write()



Console.WriteLine(«Значения {0}, {1} и {2}», А, В, С)

// Значения {0}, {1} и {2}



{индекс, ширина: формат}



{0, 20: #,##}



- Х шестнадцатеричный формат
- Е экспоненциальный формат
- N десятичный формат
- С денежный формат