

ТИПЫ ДАННЫХ

С# тип	.NET Framework тип	Кол-во бит	Суффикс, используемый в литералах	Описание
bool	System.Boolean	8	-	Логический тип, может принимать только два значения: <code>true</code> и <code>false</code>
byte	System.Byte	8	-	Беззнаковый байт
sbyte	System.SByte	8	-	Знаковый байт
char	System.Char	16	-	Символ в формате Unicode
decimal	System.Decimal	128	m, M	Десятичное число с фиксированной точностью
double	System.Double	64	d, D	Число с плавающей запятой
float	System.Single	32	f, F	Число с плавающей запятой
int	System.Int32	32	-	Целое знаковое число
uint	System.UInt32	32	u, U	Целое беззнаковое число
long	System.Int64	64	l, L	Целое знаковое число
ulong	System.UInt64	64	ul, uL, UL, Ul, lu, lU, LU, Lu	Целое беззнаковое число
object	System.Object	-	-	Базовый тип данных, все остальные типы являются производными от него
short	System.Int16	16	-	Целое знаковое число
ushort	System.UInt16	16	-	Целое беззнаковое число
string	System.String	-	-	Строка символов Unicode

ПРЕОБРАЗОВАНИЕ ЗНАЧЕНИЙ ТИПОВ

Тип данных неявно преобразовывается к

sbyte	short, int, long, float, double, decimal
byte	short, ushort, int, uint, long, ulong, float, double, decimal
short	int, long, float, double, decimal
ushort	int, uint, long, ulong, float, double, decimal
int	long, float, double, decimal
uint	long, ulong, float, double, decimal
long	float, double, decimal
ulong	float, double, decimal
char	ushort, int, uint, long, ulong, float, double, decimal
float	double

Тип данных явно преобразовывается к

sbyte	byte, ushort, uint, ulong, char
byte	sbyte, char
short	sbyte, byte, ushort, uint, ulong, char
ushort	sbyte, byte, short, char
int	sbyte, byte, short, ushort, uint, ulong, char
uint	sbyte, byte, short, ushort, int, char
long	sbyte, byte, short, ushort, int, uint, ulong, char
ulong	sbyte, byte, short, ushort, int, uint, long, or char
char	sbyte, byte, short
float	sbyte, byte, short, ushort, int, uint, long, ulong, char, decimal
double	sbyte, byte, short, ushort, int, uint, long, ulong, char, float, decimal
decimal	sbyte, byte, short, ushort, int, uint, long, ulong, char, float, double

Примечание:

Константы типа `int` можно присваивать переменным типов `sbyte`, `byte`, `short`, `ushort`, `uint`, или `ulong`, в случае если константа не превышает максимального значения, которое можно записать в переменную.