Loops:

For-loops zijn loops die je gebruikt als je weet hoeveel keer iets moet gebeuren. Dit is hoe je een for-loop gebruikt/opstelt:

```
for (int i = 0; i < length; i++)
{
    // Code here!
}</pre>
```

While-loops zijn loops die je gebruikt als je niet weet hoeveel keer het precies moet worden gelooped! Dit is een vb van een while-loop:

```
while (true)
{
    // Code here!
}
```

Switch cases gebruik je als je veel specifieke waarden verwacht! In het voorbeeld gaat de computer de code van `case 1` runnen als de variabele gelijk is aan 1, je kan hier ook een string plaatsen als je een string vergelijking wilt! De default wordt uitgevoerd als geen een van de cases getriggerd wordt. BELANGRIJK: vergeet je break niet aan het einde van je case statement, anders loopt de code gewoon door!

```
switch (variabele)
{
    case 1:
        // Specific code here!
        break;

    default:
        // If none found, default code!
        break;
}
```

Tekenen - setup:

```
Om te tekenen heb je een pen, brush en graphics nodig.
Om te tekenen gebruik je een panel.

Definieer je pen, brush en graphics:

Pen pn;
Brush br;
Graphics g;

Maak je graphics:
```

Cheatsheet 2

```
g = pnlPaint.CreateGraphics();
Maak je kleuren als je deze custom wilt:
color1 = Color.Blue;
color2 = Color.FromArgb(255, red, green, blue);
Definieer je kleuren met de pen/brush:
br = new SolidBrush(color1);
pn = new Pen(color2, thickness);
Tekenen - begin:
   Teken een lijn:
   g.DrawLine(pn, startPosX, startPosY, endPosX);
   Maak een vierkant:
   g.FillRectangle(br, startX, startY, XLength, YLength);
Variabelen:
Bij geld wordt altijd een `double` gebruikt!
Om een random getal te verkrijgen moet je deze code gebruiken:
Random RN = new Random();
RN.Next(x, y);
Wil je tijdelijk een waarde van een variabele veranderen?
int a = 1;
int b = 3;
double average = (double)a / (double)b
Wiskunde:
Gebruik de Math functie om wiskundige berekeningen te maken.
BV, om PI tot 10 cijfers na de komma te printen:
Console.WriteLine(Math.Round(Math.PI, 10).ToString());
```

Cheatsheet 2