

## 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!  
}
```

While-loops zijn loops die je gebruikt als je niet weet hoeveel keer het precies moet worden geloopt! 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 variable gelijk is aan 1, je kan hier ook een string plaatsen als je een string vergelijking wilt! De `default` word uitgevoerd als geen een van de cases getriggered word. BELANGRIJK: vergeet je `break` niet aan het einde van je case statement, anders loopt de code gewoon door!

```
switch (variable)  
{  
    case 1:  
        // Specific code here!  
        break;  
  
    default:  
        // If none found, default code!  
        break;  
}
```

## Tekeken - setup:

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

Defineer je pen, brush en graphics:

```
Pen pn;  
Brush br;  
Graphics g;
```

Maak je graphics:

```
g = pnlPaint.CreateGraphics();
```

Maak je kleuren als je deze custom wilt:

```
color1 = Color.Blue;  
color2 = Color.FromArgb(255, red, green, blue);
```

Defineer je kleuren met de pen/brush:

```
br = new SolidBrush(color1);  
pn = new Pen(color2, thickness);
```

### Tekeken - begin:

Teken een lijn:

```
g.DrawLine(pn, startPosX, startPosY, endPosX, endPosY);
```

Maak een vierkant:

```
g.FillRectangle(br, startX, startY, XLength, YLength);
```

### Variablen:

Bij geld word 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 tijdenlijk een waarde van een variable veranderen?

```
int a = 1;  
int b = 3;  
double average = (double)a / (double)b
```