**C# - podstawy**

Link: <https://zajacmarek.com/2015/04/kurs-c-cz-1-zacznijmy-od-wstepu/>

//Przyklad z polskiego bloga

//------------------------------------------

using System;

namespace Kurs

{

    class Program

    {

        static void Main(string[] args)

        {

            Console.WriteLine("Hello world!");

        }

    }

}

Console.WriteLine("Hello world!"); 🡪 wywołanie statycznej metody WriteLine (nie wymaga to utworzenia obiektu) wypisującej jako podany argument Hello World, znajdującej się w klasie Console

Console 🡪 jedna z klas biblioteki standardowej, która udostępnia wiele metod związanych z interakcją użytkownika z konsolą systemową

static void Main(string[] args) 🡪 metoda wejściowa domyślna w aplikacjach konsolowych; jest statyczna i nie zwraca żadnych wartości, natomiast jako parametry przyjmuje tablicę zawierającą argumenty przekazane do programu podczas uruchamiania.

Metody = bloki kodu mogące być wielokrotnie wykorzystane; mogą zwracać jakieś wartości, a także otrzymywać parametry, na podstawie których wykonywać będą one różne operacje

Metoda znajduje się w klasie program

Klasy - pozwalają grupować metody i wartości w logiczną całość, **tworząc nowe typy danych.** Przykład: silnik, koła i fotele same w sobie są osobnymi bytami, jakimiś „prostymi” obiektami, które mogą istnieć niezależnie od siebie i pełnić różne funkcje. Jednak możemy je wszystkie zebrać razem i włożyć do „klasy” nazwanej samochodem gdzie zaczynają spełniać konkretną funkcję i tworzą pewną całość. W tym momencie samochód staje się nowym typem.

using System; … namespace Kurs 🡪 namespace: zaczyna przestrzeń nazw. Przestrzenie nazw dla nowych plików źródłowych domyślnie odzwierciedlają strukturę folderów, w jakich te pliki umieszczamy. Kolejne elementy przestrzeni nazw oddziela się od siebie kropką. Przestrzenie nazw pozwalają jednoznacznie odnosić się do interesujących nas klas znajdujących się w różnych bibliotekach lub innych częściach naszej aplikacji.

Np. od wersji 6.0 języka C# możemy napisać:



A następnie wywołać w kodzie metodę WriteLine bez konieczności poprzedzania jej nazwą klasy:



Dalej: <https://zajacmarek.com/2015/04/kurs-c-cz-2-zmienne/>