FEHLER PR4

Variablennamen

- ▶ kein SnakeCase: tb_Firstname → txtFirstname
- bool-Variablen mit is/can/has beginnen lassen

Groß-/Kleinschreibung

- Properties groß
- Variablen klein
- Methoden groß
- Visual Studio ändern mit <Strg>.:



bool?

bool? bei IsChecked, ShowDialog(), ...

```
    bool isMale = rdoMale.IsChecked ?? true;
    bool hasLicence = chkLicence.IsChecked ?? false;
    if (true != dialog.ShowDialog())
```

ToString

- public string toString()
 - public override string ToString
- Immer mit "ov" + 2x<Tab> beginnen, dann Methodensignatur von VS erzeugen lassen
- $> x + " " + y \rightarrow $"\{x\} \{y\}"$
- Datum: \$"{myDate:dd.MM.yyyy}"
- Float: \$"{myValue:0.0#} Euro"

Konstruktoren

oft Properties statt Instanzvariable besser

```
private readonly string firstname;
private readonly string lastname;
public Person(string firstname, string lastname)
{
   this.firstname = firstname;
   this.lastname = lastname;
}

var person = new Person("Hansi", "Huber");
```

```
public string Firstname { get; set; }
public string Lastname { get; set; }

var person = new Person
{
   Firstname = "Hansi",
   Lastname = "Huber"
};
```

Properties/Lambdas

- petName()/setName()
- ▶ → public string Name { get; set; }
- Wenn nur Wert geliefert wird
- Möglichst Lambda verwenden

```
private string GenderString => IsMale ? "Male" : "Female";
private string DriverString => HasDriversLicence ? ", Driver" : "";
public override string ToString() => $"{Lastname} {Firstname} - {Birthdate:dd.MM.yyyy} [{GenderString}{DriverString}]";
```

var

- ▶ Person p = new Person()
 ▶ → var person = new Person()
- > oder: Person person = new()

"Kurzes if"

so nicht

```
string sok;
if (is0k)
else
```

```
▶ SO Schon string s0k=is0k? "Juhu": "Oje";
```

Testen

- Testen soll nur einen Tastenklick erfolgen (F5)
- Eingabefelder in Window_Loaded befüllen
- Auch Button-Click simulieren
 - durch Aufruf mit Parameter null
 - z.B. BtnAddPerson_Clicked(null,null)

Shortcuts Visual Studio

- Noch einmal anschauen
- Mit ca. 15 kommt man aus!

#region

verwenden, um Übersicht zu bewahren
#region ------ helpers
public void MyHelper {....}
#endregion