



C# Essentials

Veel Gebruikte Klassen Deel 2

Sander De Puydt

**DE HOGESCHOOL
MET HET NETWERK**

Hogeschool PXL – Elfde-Liniestraat 24 – B-3500 Hasselt
www.pxl.be - www.pxl.be/facebook

Korte inhoud

- StringBuilder
- MessageBox
- Interaction
- Char
- Samenvatting



StringBuilder

- In de System.Text klasse zit een StringBuilder. Je gebruikt een StringBuilder wanneer je van plan bent veel aanpassingen te doen op een string.

```
StringBuilder sb = new StringBuilder();  
for (int i = 0; i <= 20; i++)  
{  
    sb.Append($"{i} ");  
}  
Console.WriteLine(sb);
```



StringBuilder

- **Insert(index, tekst)** injecteert een stuk tekst
- **Replace('x', 'y', start, lengte)** vervangt een karakter x met y vanaf positie *start* tot einde van de substring met grootte *lengte*
- **AppendFormat({0}, ..., value, ...)** voegt tekst toe met een geformateerde waarde
- **Clear()** verwijdert alle huidige karakters
- **Remove(start, eind)** verwijdert een interval van karakters



MessageBox

- De MessageBox laat toe om een berichtvenster te genereren in de vorm van een dialoogvenster
 - `MessageBox.Show("tekst")` toont een venster met het gegeven bericht
 - `MessageBoxButtons` bepaalt de knoppen in het dialoogvenster
 - `MessageBoxResult` is het type van het antwoord van een MessageBox



MessageBox

- MessageBox wordt gebruikt in een WPF applicatie
 - Voorbeeld:

```
private void Button_Click(object sender, RoutedEventArgs e)
{
    MessageBoxResult antw = MessageBox.Show( "Ben je zeker?",
    "Dit is de titel van het venster", MessageBoxButton.YesNo);

    if (antw == MessageBoxResult.Yes)
    {
        MijnLabel.Content = "je koos yes";
    }else if (antw == MessageBoxResult.No)
    {
        MijnLabel.Content = "je koos no";
    }
}
```



Interaction

- Interaction kan dialoogvenster doen verschijnen die een getypt antwoord kunnen doorgeven

```
private void ButtonTwee_Click(object sender, RoutedEventArgs e)
{
    string antwoord = Interaction.InputBox(
        "Geef een getal",    // bericht in venster
        "Invoer",           // Titel
        "50",               // Vooringevuld antwoord
        500);               // positie tov hoofdvenster
}
```



Char

- Net zoals voor strings zijn er een hele reeks methodes om met karakters te werken

```
char karakter1 = 'A';  
char karakter2 = '½'; // ALT+171  
char karakter3 = '9';  
Console.WriteLine(karakter1.CompareTo('B')); // Output: "-1" ('A' < 'B')  
Console.WriteLine(karakter1.Equals('A')); // Output: "True"  
Console.WriteLine(char.GetNumericValue(karakter2)); // Output: "0,5"  
Console.WriteLine(char.GetNumericValue(karakter3)); // Output: "9"  
Console.WriteLine(char.IsDigit(karakter2)); // Output: "False"  
Console.WriteLine(char.IsDigit(karakter3)); // Output: "True"  
Console.WriteLine(char.IsLetter(',')); // Output: "False"  
Console.WriteLine(char.IsLower('u')); // Output: "True"  
Console.WriteLine(char.IsNumber(karakter2)); // Output: "True"  
Console.WriteLine(char.IsNumber(karakter3)); // Output: "True"  
Console.WriteLine(char.IsPunctuation('.')'); // Output: "True"  
Console.WriteLine(char.Parse("S")); // Output: "S"  
Console.WriteLine(char.ToLower('M')); // Output: ','
```



Samenvatting

- StringBuilder wordt gebruikt om teksten samen te stellen die veel operaties nodig hebben.
- MessageBox en Interaction bieden opties voor eenvoudige communicatie met de gebruiker.
- Char is voor karakters het equivalent van String voor tekst waarden.

