

```
using System;
using System.Collections.Generic;
using System.Linq;
using System.Text;
using System.Threading.Tasks;

namespace FloatAndInt
{
    class Program
    {
        static void Main(string[] args)
        {
            float CalcResultFloat = 0;
            double CalcResultDouble = 0;
            decimal CalcResultDecimal = 0;

            int CalcCycles;

            for (CalcCycles = 10000; CalcCycles > 0; CalcCycles--)
            {
                // die float - Berechnung (es muss gecastet werden!)
                CalcResultFloat += 0.3F;

                // double - es muss nicht gecastet werden und die
                // Berechnungsgenauigkeit steigt
                CalcResultDouble += 0.3;

                // der Suffix ist absolut notwendig, da die Zahl sonst als Double
                // behandelt wird
                CalcResultDecimal += 0.3m;
            }

            Console.WriteLine("(Berechnung mit float) 10.000 mal 0.3 = {1}",
                CalcCycles, CalcResultFloat);
            Console.WriteLine("(Berechnung mit double) 10.000 mal 0.3 = {1}",
                CalcCycles, CalcResultDouble);
            Console.WriteLine("(Berechnung mit decimal) 10.000 mal 0.3 = {1}",
                CalcCycles, CalcResultDecimal);

            Console.WriteLine("");
            Console.WriteLine("SizeOf(float) = {0}", sizeof(float));
            Console.WriteLine("SizeOf(double) = {0}", sizeof(double));
            Console.WriteLine("SizeOf(decimal) = {0}", sizeof(decimal));

            Console.ReadLine();
        }
    }
}
```