

Grundlæggende C#

Forskel på class / struct (værdibaseret og reference baseret)

Opret en ny konsol app og tilføj en struct kaldet Person med et offentligt string felt kaldet navn:

```
struct Person
{
    public string navn;
}
```

Tilføj kode til main:

- Opret en ny person med Person k1 = new Person(); (så felter sættes til default værdi – best practice)
- Opret en ny person med Person k2 = new Person();
- Sæt k1.navn = "a"
- Sæt k2.navn = "b"
- Udskriv k1.navn og k2.navn
- Sæt k1 = k2;
- Udskriv k1.navn og k2.navn
- Sæt k1.navn = "c"
- Udskriv k1.navn og k2.navn
- Hvad skriver den ud – og hvorfor??

Prøv nu at

- Rette struct Person til class Person
- Hvad skriver den ud – og hvorfor??

```

class Program
{
    static void Main(string[] args)
    {
        Person k1 = new Person();
        k1.navn = "a";
        Person k2 = new Person();
        k2.navn = "b";
        Console.WriteLine(k1.navn);
        Console.WriteLine(k2.navn);
        k1 = k2;
        Console.WriteLine(k1.navn);
        Console.WriteLine(k2.navn);
        k1.navn = "c";
        Console.WriteLine(k1.navn);
        Console.WriteLine(k2.navn);
    }
}

// Ret denne til class Person og kørs igen... Hvad skriver den ud?
struct Person
{
    public string navn;
}

```