

Laborator 1

Student: Chim Vladimir

Grupa academica: FI-201

Limbajul de programare utilizat: C#

Elemente de baza in C#

Orice program in C# are punctul de intrare in metoda **Main**

```
using System;

namespace Laborator1
{
    class Program
    {
        - references
        static void Main(string[] args)
        {
            Group fi201 = new Group("fi201", 22, 2020, true);

            Console.WriteLine(fi201);
        }
    }
}
```

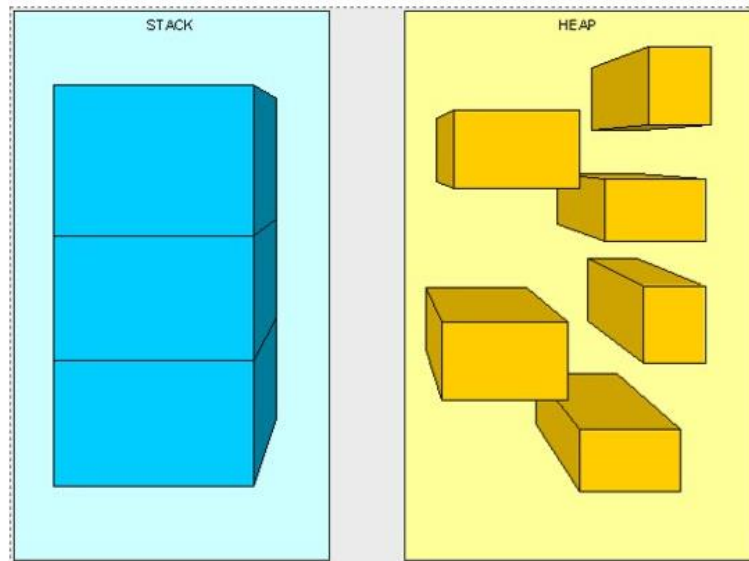
| Kind | Rule |
|-----------------|-----------------|
| Private field | _lowerCamelCase |
| Public field | UpperCamelCase |
| Protected field | UpperCamelCase |
| Internal field | UpperCamelCase |
| Property | UpperCamelCase |
| Method | UpperCamelCase |
| Class | UpperCamelCase |
| Interface | IUpperCamelCase |
| Local variable | lowerCamelCase |
| Parameter | lowerCamelCase |

Conventiile de denumire in C#

In C# avem tipuri **valoare** si tipuri **referinta**

Tipuri de tip valoare – variabilele care pastreaza valori direct in ele. La declararea lor, calculatorul alocă direct lor memorie. Si ele se pastreaza in memorie in forma de **Stiva**

Tipuri de tip referinta – variabile care pastreaza in ele doar adresa valorii din memorie. Ele pot avea si valoarea null si in asa caz nu vor cantari nimic. Si ele se pastreaza in memorie in forma de **Heap**



Concluzie:

Am ales acest limbaj pentru studierea OOP, deoarece el imi este mai apropiat ca limbaj, deoarece inainte de asta am avut experienta in limbaje precum C/C++, pascal si datorita instrumentelor imense care ofera acest limbaj.