

TIPO VARIABLE

Firmado integral: sbyte, short, int, long

Entero sin signo: byte, ushort, uint, ulong

Caracteres Unicode: char

IEEE binaria de punto flotante: float, double

Punto flotante decimal de alta precisión: decimal

Booleano: bool

TIPO CLASE

Clase base definitiva de todos los demás tipos: object

Cuerdas Unicode: string

Tipos de formulario definidos por el usuario class C {...}

SINTAXIS

Su sintaxis básica deriva de C/C++ y utiliza el modelo de objetos de la plataforma .NET, similar al de Java, aunque incluye mejoras derivadas de otros lenguajes.

El punto y coma es uno de los símbolos más usados en C, C++; y se usa con el fin de indicar el final de una línea de instrucción. El punto y coma es de uso obligatorio.

Usar caracteres extras de espaciado o tabuladores (caracteres **tab**) es un mecanismo que nos permite ordenar de manera más clara el código del programa que estemos escribiendo, sin embargo, el uso de estos es opcional ya que el compilador ignora la presencia de los mismos.

AREAS DE APP

- Aplicaciones de escritorio.
- Aplicaciones y Servicios Web
- Videojuegos (mayor mente utilizado en unity)

CARACTERISTICAS OOP

1. **ENCAPSULACIÓN:** Agrupa datos y códigos en una única clase.
2. **HERENCIA:** Permite la creación de una nueva clase a partir de otra ya existente, de la cual se hereda todo y puede personalizarse añadiendo o modificando propiedades y métodos heredados. Las clases creadas a partir de otras existentes se llaman CLASES DERIVADAS.
1. **POLIMORFISMO:** Gracias a esta propiedad se pueden utilizar diferentes clases de forma intercambiable. Otros conceptos asociados al polimorfismo son la SOBRECARGA, SOBRESERITURA y la OCULTACIÓN.

