

C#

ESTRUCTURA

TIPOS DE CLASE

CLASE ABSTRACTA

No es posible instanciar una clase abstracta, mientras que en el caso de una clase base si. Es decir, para utilizar una clase abstracta, no tenemos más remedio que heredar de ella. No obstante, podemos sobreescribir los miembros, métodos y funciones de una clase abstracta, e incluso extender la clase que herede de ella con las particularidades que consideremos oportunas.

CLASE BASE

Una clase base es o puede ser cualquier tipo de clase. Es decir, para que una clase sea una clase base, no necesita nada especial. Una clase base como tal, puede ser heredada (que es lo más habitual) o instanciada (si queremos acceder a la clase base de forma directa).

TIPOS DE VARIABLES

int, long, ulong, float, double, decimal, bool, char, string, object.

SINTAXIS

SINTAXIS C# TERMINACIÓN DE LÍNEA, ES CON UN ";" INT A = 1 + B;

Podemos tener una sentencia, que se ejecute en una o varias líneas, siempre y cuando la terminación sea un punto y coma (;)

SINTAXIS C# DECLARACIÓN EN BLOQUES EN LLAVES "{}": CLASS PROGRAMA{

```
public static void Main(string[] args) {
    Console.WriteLine("Hola Mundo!");
}
```

En C#, los bloques son declarados entre llaves "{ }"

ÁREAS DE APLICACIÓN

APPS DE ESCRITORIO

VIDEOJUEGOS

SERVICIOS

APPS

CARACTERISITCAS QUE LO HACEN OOP

C# proporciona compatibilidad completa para la programación orientada a objetos incluida la encapsulación, la herencia y el polimorfismo.

La encapsulación significa que un grupo de propiedades, métodos y otros miembros relacionados se tratan como una sola unidad u objeto.

La herencia describe la posibilidad de crear nuevas clases basadas en una clase existente.

El polimorfismo significa que puede tener múltiples clases que se pueden usar de manera intercambiable, aunque cada clase implementa las mismas propiedades o los mismos métodos de maneras diferentes.