



唐老狮系列教程

# C#入门——第一个应用程序



# 唐老狮系列教程-第一个应用程序

## 主要内容

### 基础知识

- 1.VS窗口基本介绍
- 2.理解写代码这件事
- 3.注释
- 4.认识程序文件的基本结构

### 语法知识

- 1.控制台输入打印基础语句
- 2.快捷的学习方法



# 唐老狮系列教程-第一个应用程序

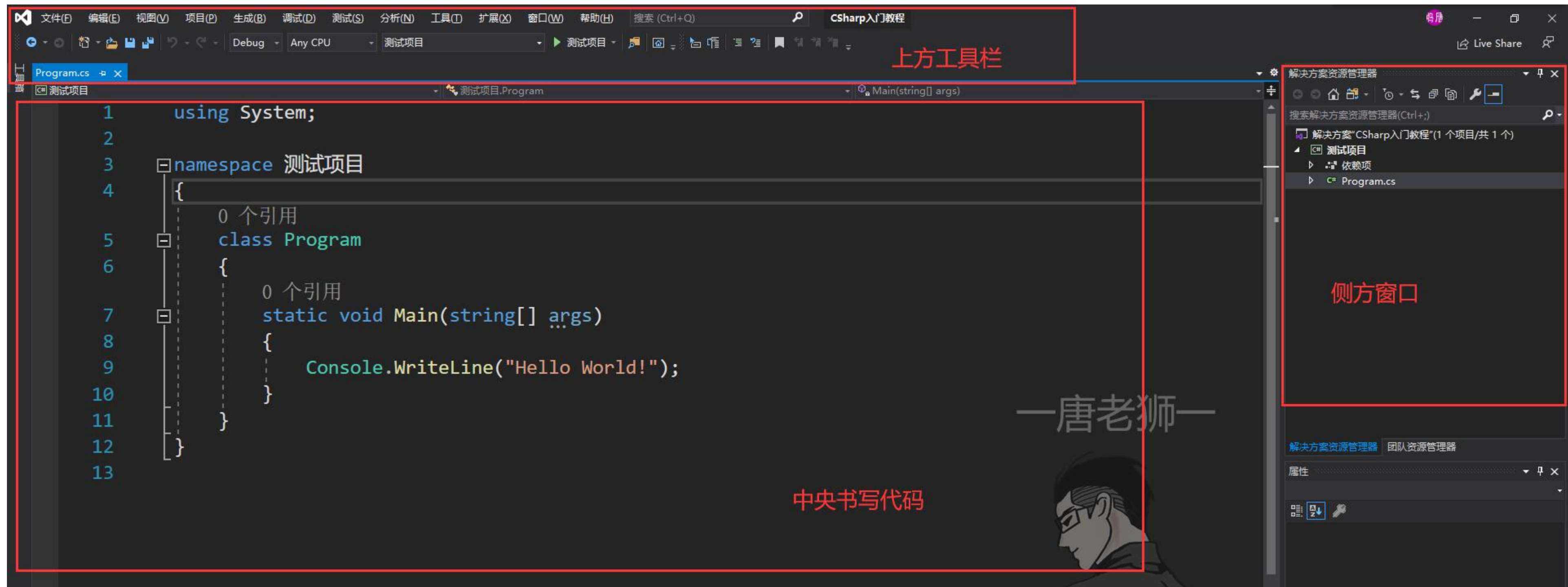
## | VS窗口基本介绍





# 唐老狮系列教程-第一个应用程序

## VS窗口基本介绍





# 唐老狮系列教程-第一个应用程序

## | 理解写代码这件事



# 唐老狮系列教程-第一个应用程序

## 理解写代码这件事

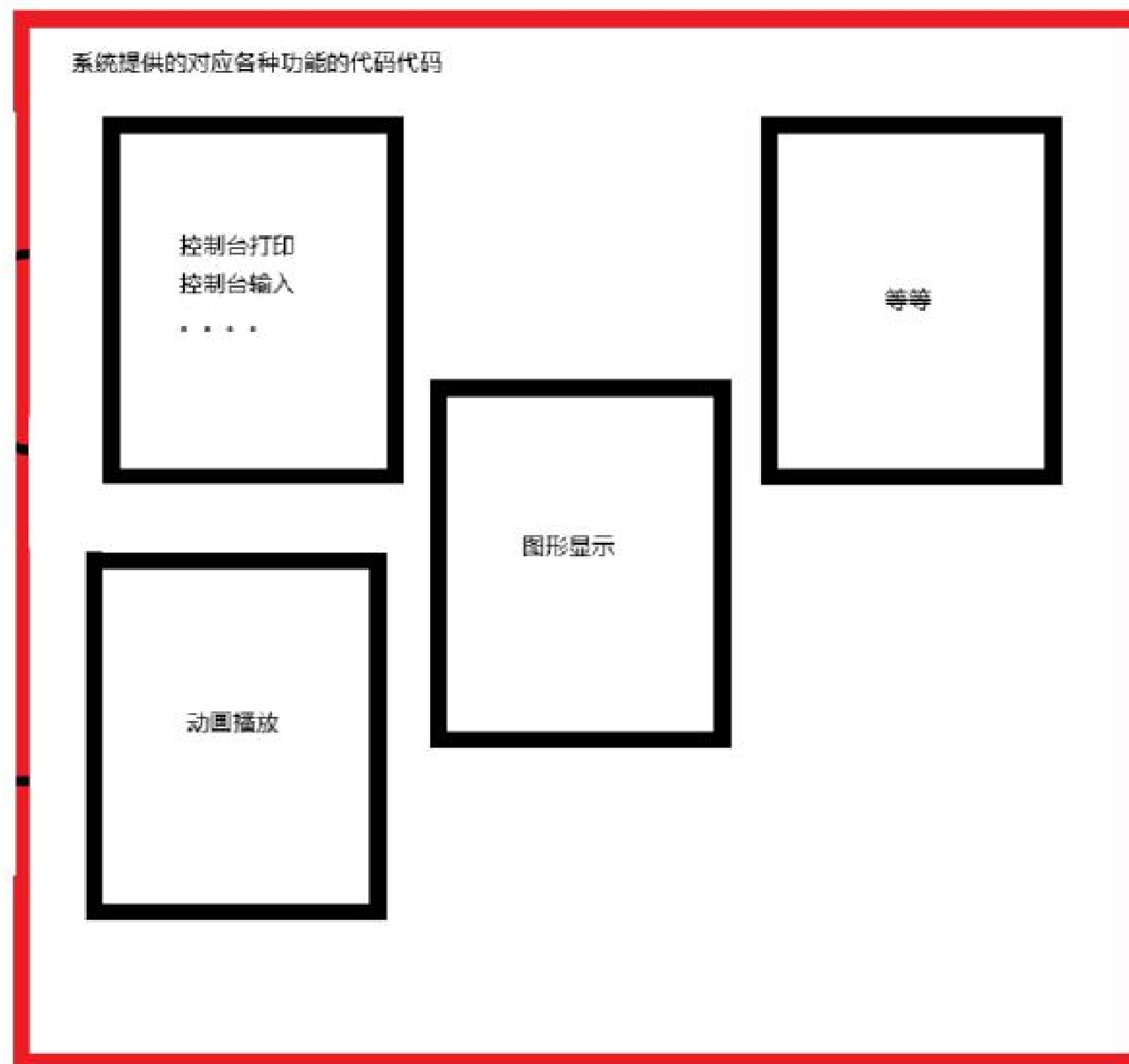
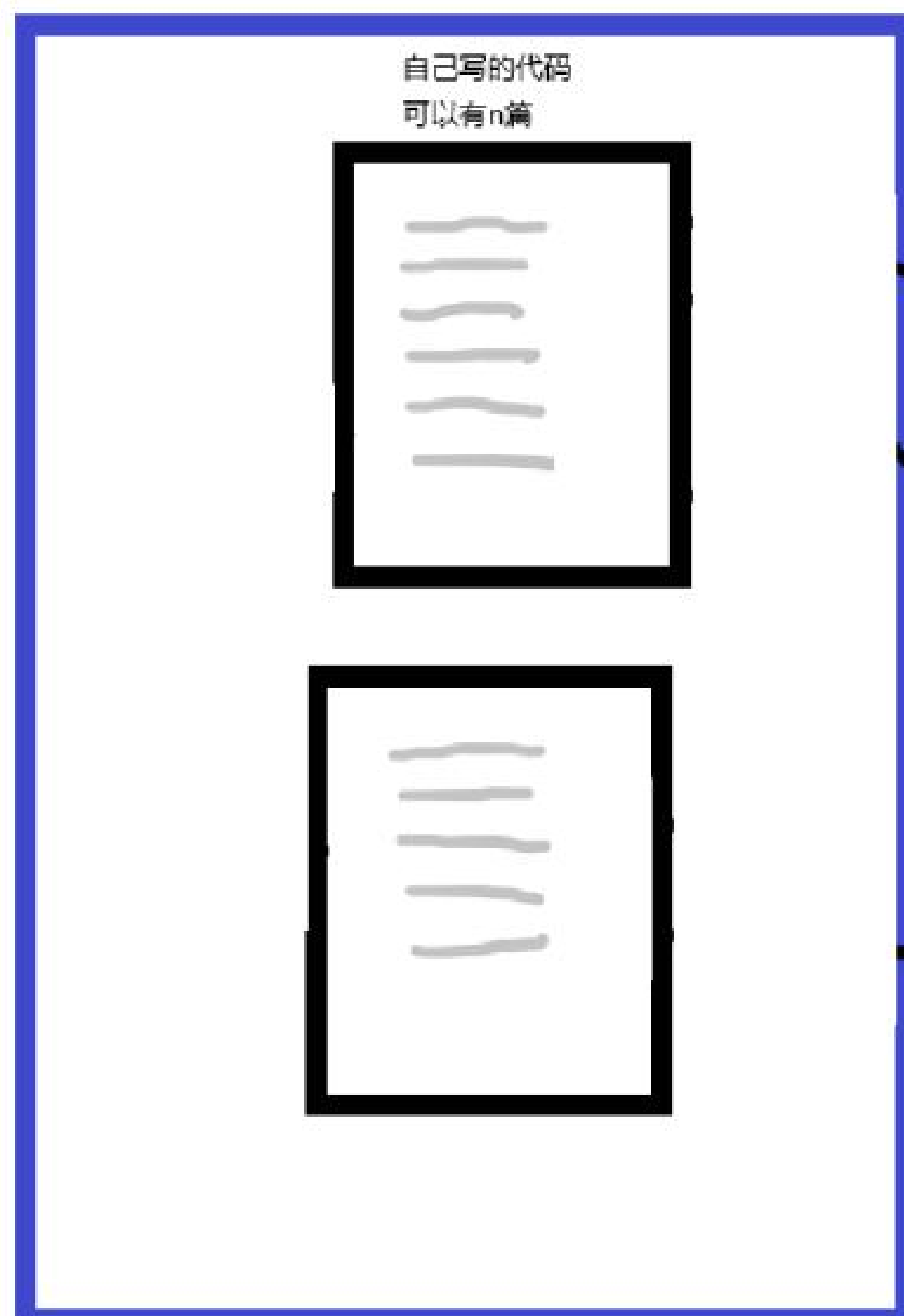
编写代码和写作文基本规则是一样的

1. 给人(计算机)读
2. 从上到下 按语言的语法规则进行书写
3. 可以有N篇文章



# 唐老狮系列教程-第一个应用程序

## 理解写代码这件事

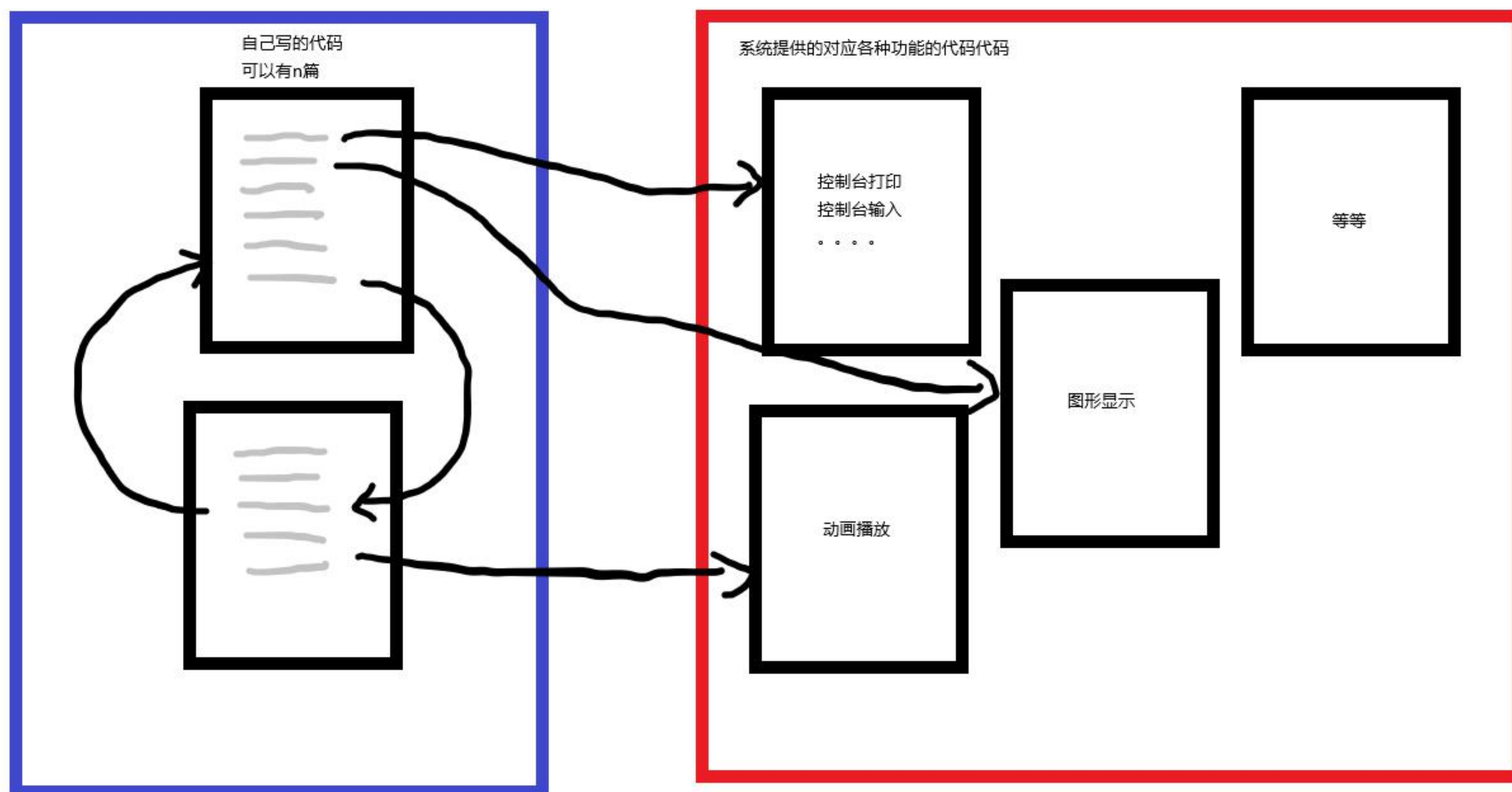






# 唐老狮系列教程-第一个应用程序

## 理解写代码这件事







# 唐老狮系列教程-第一个应用程序

## 理解写代码这件事

自己写的代码

```
using System;

namespace 测试项目
{
    0 个引用
    class Program
    {
        0 个引用
        static void Main(string[] args)
        {
            Console.WriteLine("Hello World!");
        }
    }
}
```

系统写好的 关于控制台打印的代码

```
namespace System
{
    ...public static class Console
    {
        ...public static void WriteLine(float value);
        ...public static void WriteLine(string value);
        ...public static void WriteLine(string format, object arg0);
        ...public static void WriteLine(string format, object arg0, object arg1);
        ...public static void WriteLine(string format, object arg0, object arg1, object arg2);
        ...public static void WriteLine(long value);
        ...public static void WriteLine(char value);
    }
}
```



# 唐老狮系列教程-第一个应用程序

## 理解写代码这件事

程序代码之间的相互调用，我们一般称之为API的相互调用

API: (Application Programming Interface, 应用程序接口)

是一些预先定义的代码逻辑。

用来提供应用程序与开发人员基于某软件或硬件得以访问的一组例程，而又无需访问源码，或理解内部工作机制的细节。



# 唐老狮系列教程-第一个应用程序

## 理解写代码这件事

通过写代码命令，不停的相互调用系统的或者自定义的一些API，让计算机通过这些命令来执行一些行为，从而实现一些特定的需求。

比如说做游戏，通过代码相互调用，让图片能够显示在屏幕上，让图片能够动起来。





# 唐老狮系列教程-第一个应用程序

| 注释





# 唐老狮系列教程-第一个应用程序

## 注释

注释就是对代码的解释和说明，其目的是让人们能够更加轻松地了解代码。  
注释内容不会被程序识别，只起到说明作用。

```
//引用命名空间
using System;

//命名空间
namespace 测试项目
{
    //类
    0 个引用
    class Program
    {
        //函数
        0 个引用
        static void Main(string[] args)
        {
            //在控制台上打印出 Hello World
            Console.WriteLine("Hello World!");
        }
    }
}
```



# 唐老狮系列教程-第一个应用程序

## 注释的三种方式

- 1.两杠注释：用于注释一行信息
- 2.星号注释：用于注释多行信息
- 3.三杠注释：用于注释类、命名空间等等



# 唐老狮系列教程-第一个应用程序

## 快捷注释的方法

1.上方工具栏

2.快捷键

CTRL + K + C 注释

CTRL + K + U 取消注释



# 唐老狮系列教程-第一个应用程序

## | 认识程序文件的基础结构





# 唐老狮系列教程-第一个应用程序

## 程序写在哪里

程序写在语句块中

被大括号包裹的部分称为语句块

不同语句块中书写的代码规则不一样



# 唐老狮系列教程-第一个应用程序

## 程序语句固定写法

```
//程序命令;  
Console.WriteLine("Hello World!");
```

完成一句命令书写后，用**英文分号**结束

语句中的 **标点符号** 用 **英文符号**



# 唐老狮系列教程-第一个应用程序

## | 控制台输入打印基础语句





# 唐老狮系列教程-第一个应用程序

## 控制台输入打印基础语句

```
Console.WriteLine("Hello World!");  
Console.Write("唐老狮");  
  
Console.ReadLine();  
Console.ReadKey();
```





# 唐老狮系列教程-第一个应用程序

## | 快捷的学习方法



# 唐老狮系列教程-第一个应用程序

## 快捷的学习方法

1.理解语法构成和含义

2.必要的死记硬背

3.多敲多练



# 唐老狮系列教程

## 练习题

- 1.请简单描述 `Console.Write("")`和`Console.WriteLine("")`的区别，简单描述`Console.ReadKey()`和`Console.ReadLine()`的区别。
- 2.请用户输入用户名、年龄、班级
- 3.问用户喜欢什么运动，不管用户输入什么，你都回答：“哈哈，好巧，我也喜欢这个运动”



# 唐老狮系列教程

## 练习题

在控制台上输出如下10\*10的空心星型方阵

```
*****  
  
*      *  
  
*      *  
  
*      *  
  
*      *  
  
*      *  
  
*      *  
  
*      *  
  
*****
```





# 唐老狮系列教程

Thank  
感谢您的聆听

WELCOME  
TO THE  
UNITY  
SPECIALTY COURSE  
STUDY

版权所有：唐老狮 tpandme@163.com