

Содержание

- 1) Глава – терминология (термины – слова).
 - 2) Глава – редактор кода (текста) программы и другие нужные вещи.
 - 3) Глава – пример программы вывода на экран текста с подробным описанием (вывод - показать).
-

1 Глава – терминология

Термин – слово.

В этой главе мы изучим главную терминологию языка c# (с sharp). Основу программы.

И начнём мы с главного

namespace – имя тела программы

class – основа программы

переменная – значение которое может изменяться

константа – значение которое не может изменяться

массив – переменная из множества значений

public – публичный

static – статический

void – без значения

int – число (числовое значение)

string – строка (строковое значение)

метод – способ

компиляция – создание программы

интерпретация – выполнение программы самим редактором кода программы

if – если

2 Глава – редактор кода программы и другие нужные вещи

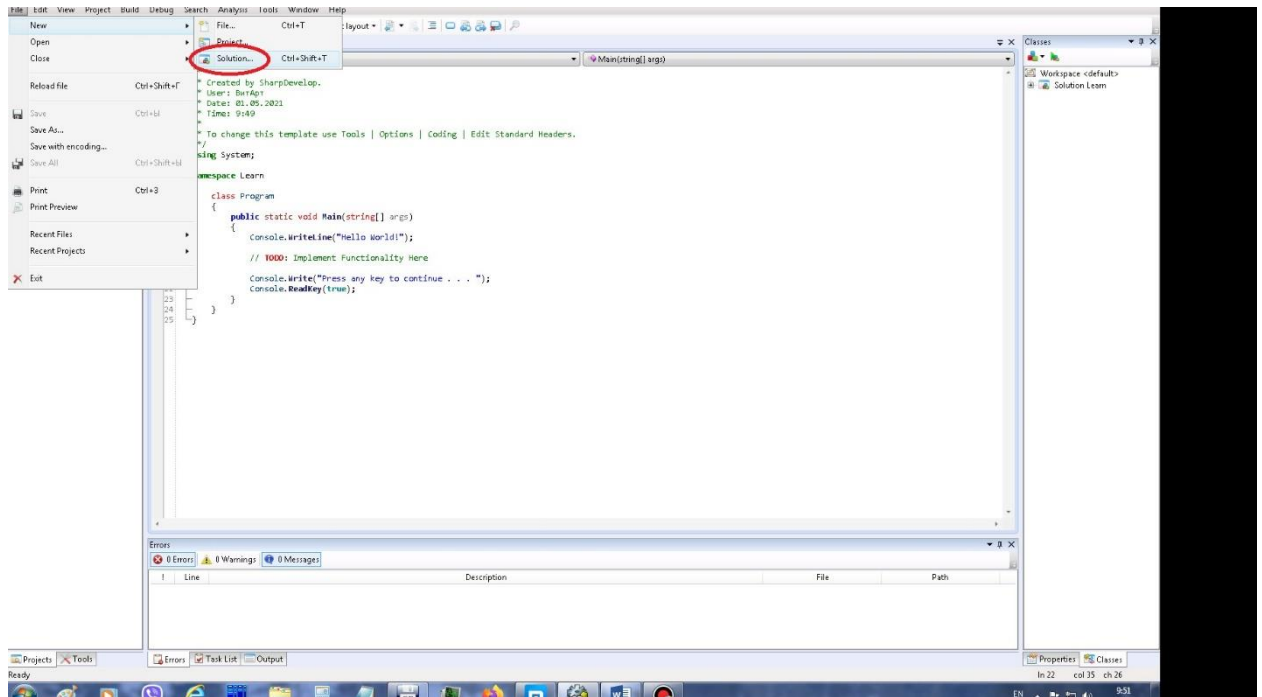
Редактор кода – редактор текста компилируемой программы. Текст программы можно писать даже в блокноте, но она не будет скомпилирована. Чтобы её скомпилировать нам потребуется редактор коды программы. Я буду всё показывать на примере sharp Develop. Преимущество sharp Develop в том что после фигурных скобок {} он ставит табуляцию (большой пробел). В программе при компиляции это важно! Но есть и Microsoft Visual studio ссылки на скачивание ниже.

Microsoft Visual Studio - <https://visualstudio.microsoft.com/ru/downloads/> (ТОЛЬКО WINDOWS 10)

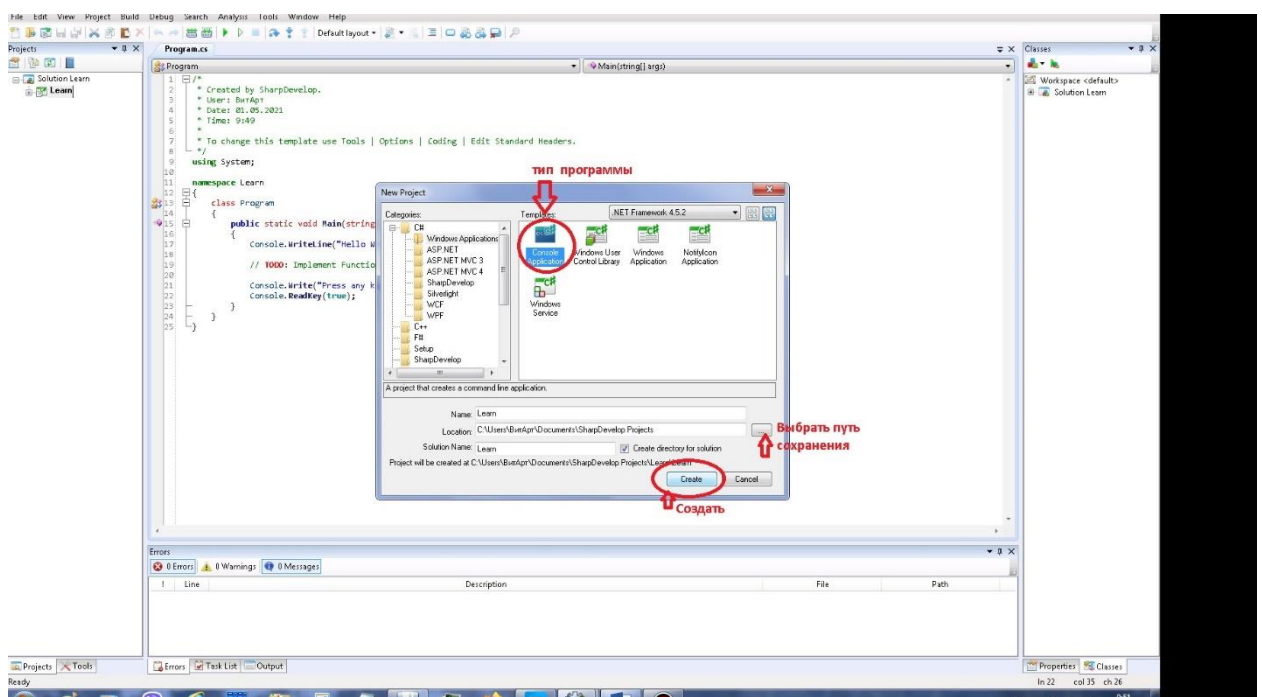
Sharp Develop - <https://sharpdevelop.ru.uptodown.com/windows/download>

3 Глава – пример программы вывода на экран с подробным описанием

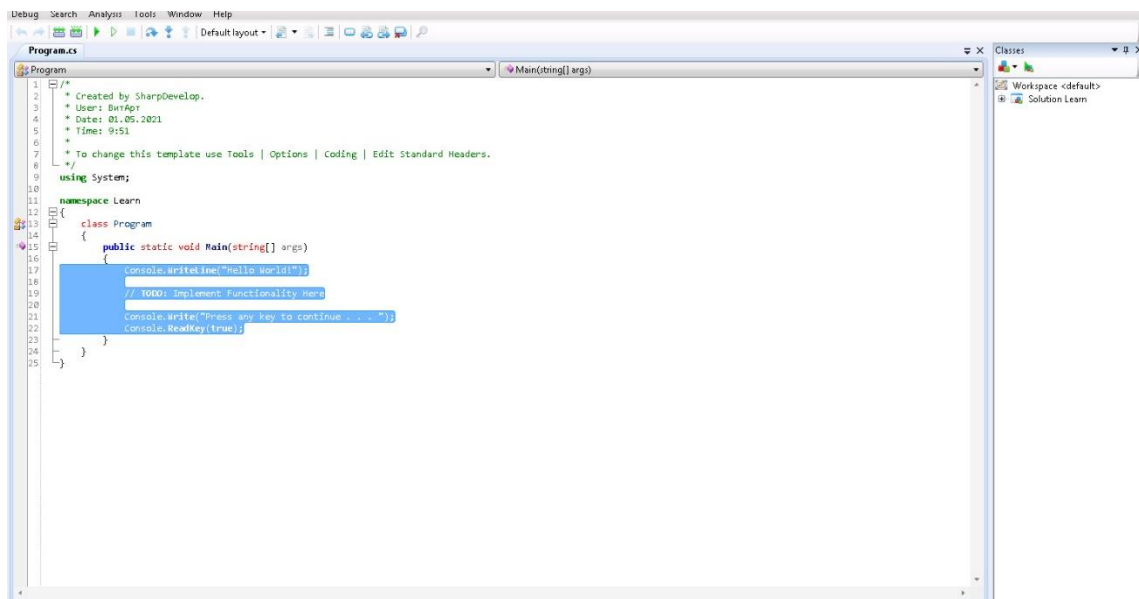
И для того чтобы начать писать программу нам надо создать проект создаётся он так:



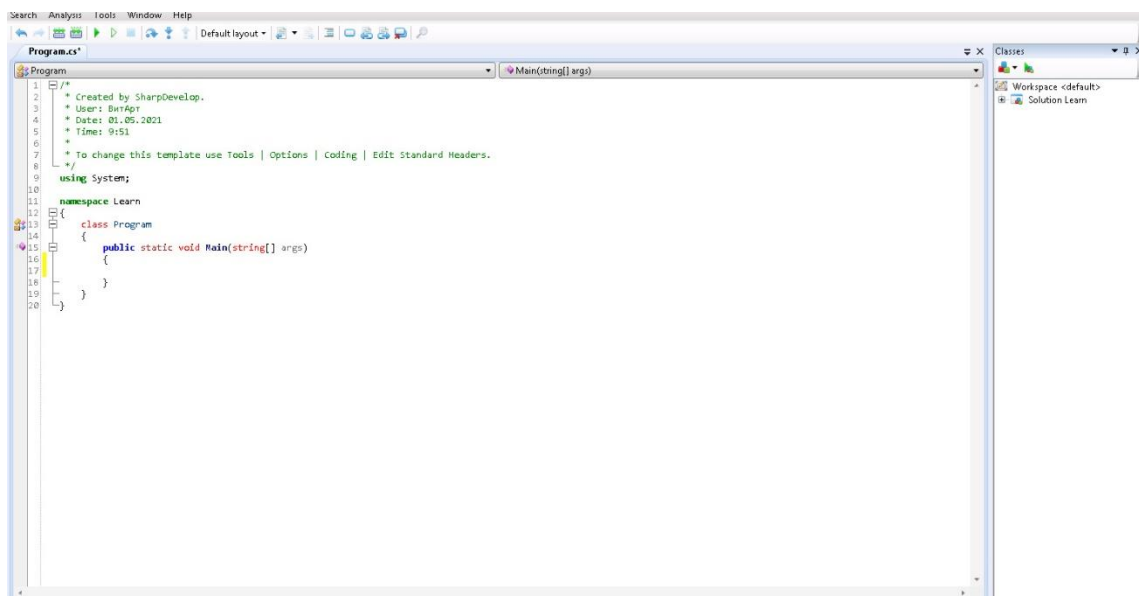
И последующие действия.



После того как мы создали проект мы можем писать наш код.



То, что выделено на рисунке то мы можем стереть.



И можем начать писать код. Теперь мы напишем простую программу. Её код прилагается ниже с объяснением ↓.

Using System; //Используем самую главную библиотеку. Сотрите весь код и вставьте этот.

namespace Hello // Вместо Hello напишите название проекта

{ //Начало namespace

class Program //Создаём класс

{ //Начало класса

public static void Main() //Создаём метод

{ //Начало метода

Console.WriteLine("Hello world"); //Выводим на экран Hello world

} //Конец метода

} //Конец класса

```
}//Конец namespace
```

Давайте во всём разберёмся. Что за оператор using? Оператор using – нужен для использования библиотек языка c# (с sharp) .

Оператор namespace – имя тела вашей программы.

Оператор class – основа программы.

А дальше у нас не оператор а главный метод Main().

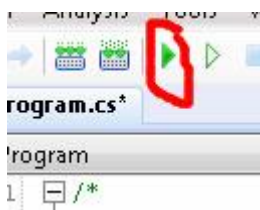
В этом методе у нас идёт главный оператор Console.WriteLine() – для вывода информации на экран!



После того как мы написали этот код мы должны скомпилировать программу (превратить в приложение) – для этого мы нажимаем на этот значок обведённый красным Это для того, чтобы скомпилировать программу.



А потом нажимаем на этот значок обведённый красным. Чтобы запустить программу.



И видим что программа закрылась сразу же и мы ничего не увидели. Для исправления этой ошибки нам надо дописать вот этот кусок кода ↓.

```
Console.ReadLine();
```

И тогда пока мы что нибудь не напишем и не нажмём программа у нас не закроется.

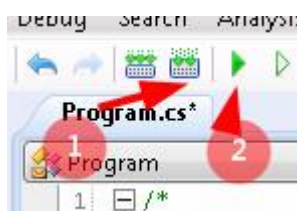
Выглядеть это будет так ↓.

```

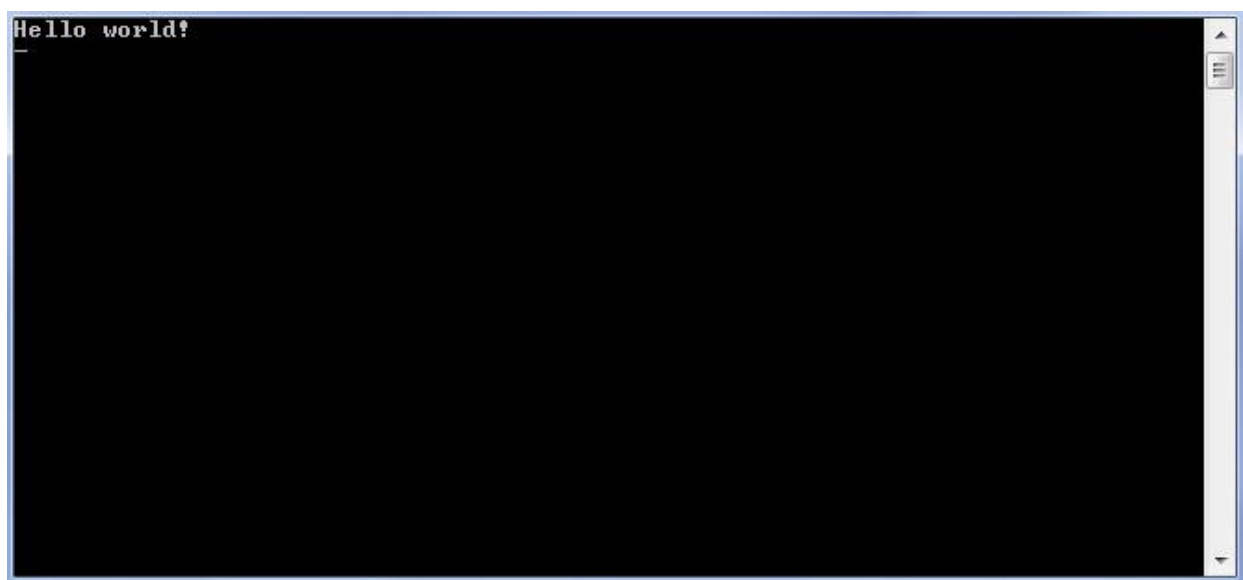
3      * User: ВитАрт
4      * Date: 01.05.2021
5      * Time: 9:51
6      *
7      * To change this template use Tools | Options | Coding | Edit
8      */
9      using System;
10
11     namespace Learn
12     {
13         class Program
14         {
15             public static void Main(string[] args)
16             {
17                 Console.WriteLine("Hello world!");
18                 Console.ReadLine();
19             }
20         }
21     }

```

И теперь повторяем те же самые действия ↓.



И видим такой результат ↓.



Результат: у нас открылась консоль где написанно Hello world.
Скажем так для первого раза нормально.