



Microsoft Partner
Silver Learning

C# Стартовый

ПРОЦЕДУРНОЕ ПРОГРАММИРОВАНИЕ НА ЯЗЫКЕ C#

Константы



ITVVDN
IT VIDEO DEVELOPERS NETWORK

Introduction



Александр Шевчук



MCID: 9230440

Тема урока

Константы

Величина

Энергия

Количество

Частота

Импульс

Сила тока

Температура

Скорость

Напряжение

Величина – это характеристика объекта, явления или процесса, выраженная числом.

Объем

Давление

Масса

Угол

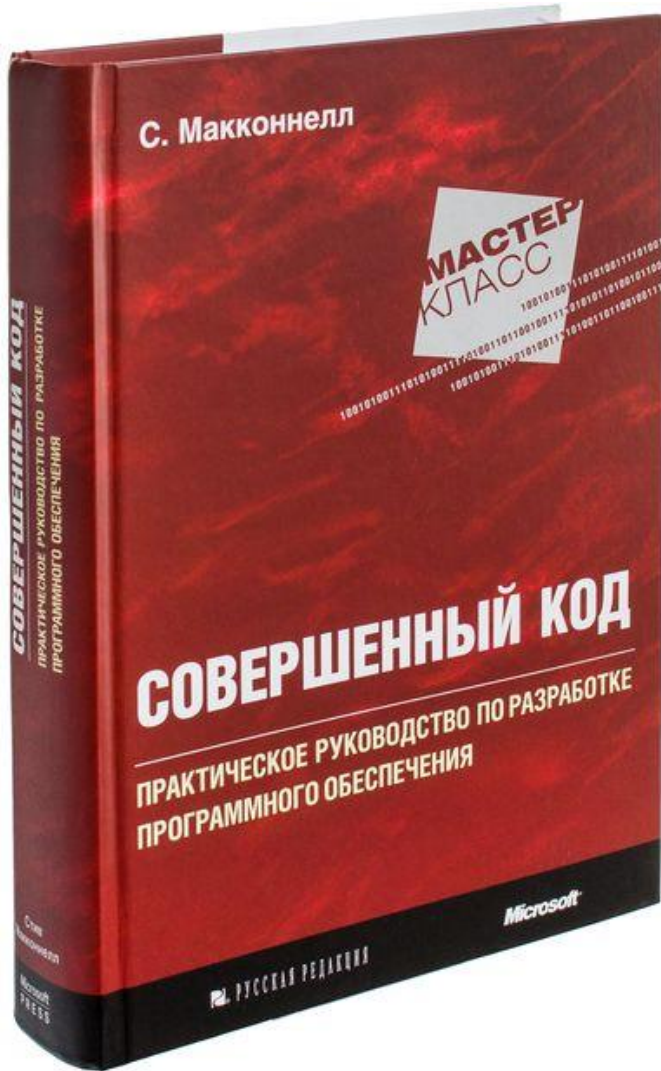
Мощность

Площадь

Сила

Плотность

ускорение



12.7. Именованные константы

Стр. 299

Именованные константы аналогичны переменным за исключением того, что вы не можете изменить значение константы после ее инициализации....

Константа

Константа – это символ, используемый для обозначения некоторой постоянной величины, значение которой нельзя изменять в ходе выполнения вычислений.

Константа – это конструкция языка программирования, обозначающая некоторое значение, которое нельзя изменять в ходе выполнения программы.

Константа – это область оперативной памяти, которая хранит в себе некоторое значение, которое нельзя изменить.

Константа

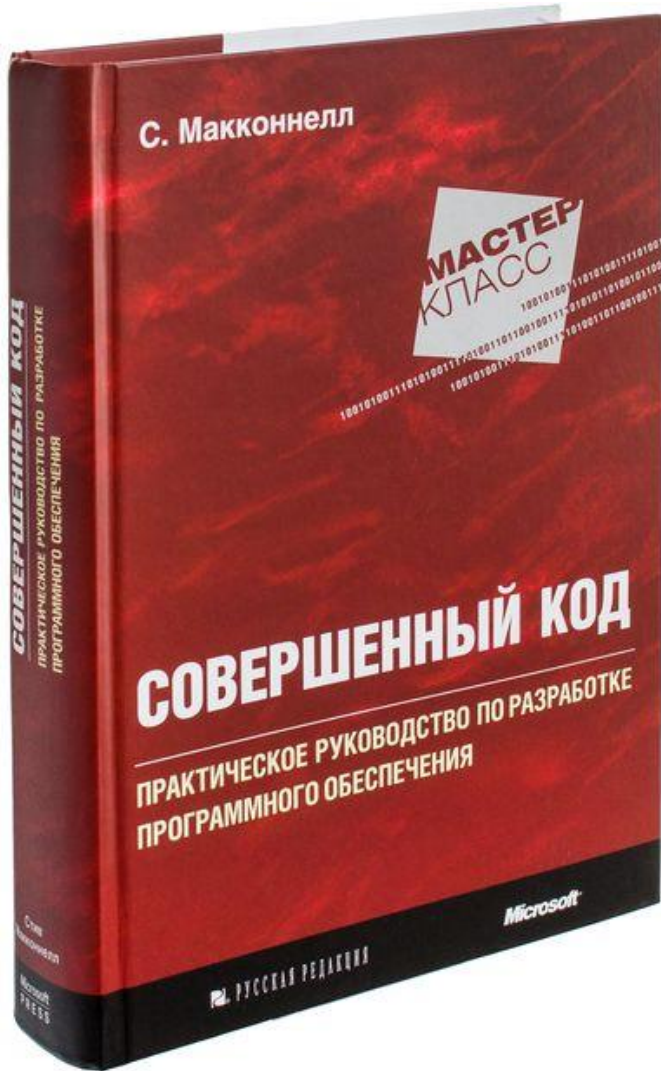
Константа – это символ, используемый для обозначения некоторой постоянной величины, значение которой нельзя изменять в ходе выполнения вычислений.

Константа – это конструкция языка программирования, обозначающая некоторое значение, которое нельзя изменять в ходе выполнения программы.

Константа – это область оперативной памяти, которая хранит в себе некоторое значение, которое нельзя изменить.

Константа – это переменная, которую нельзя изменить.

Переменная – это константа, которую можно изменить.



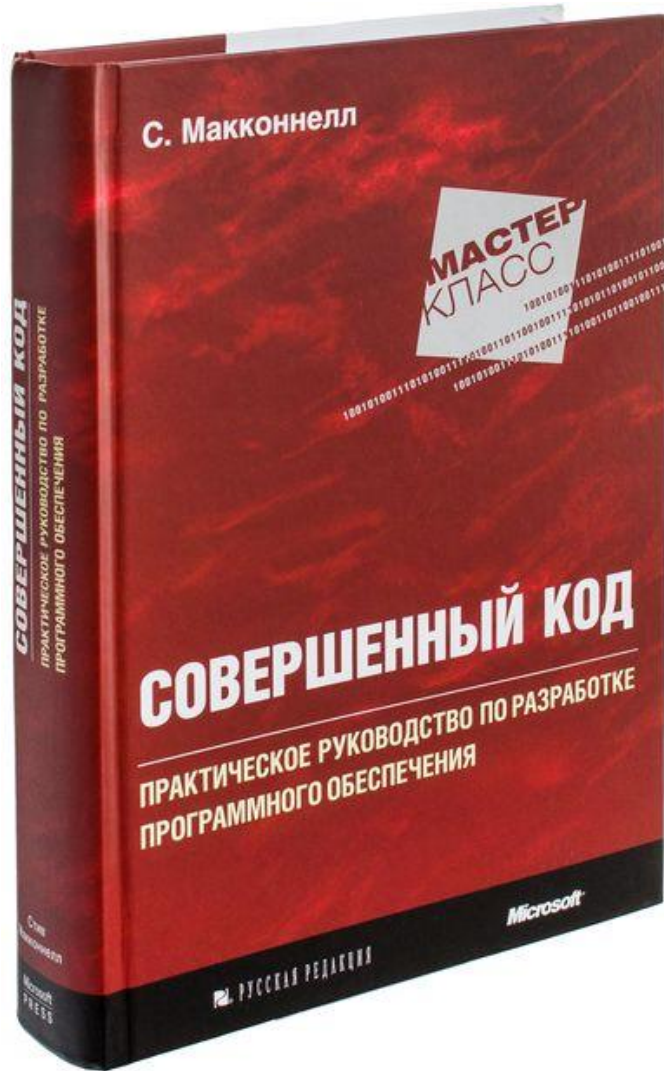
10.3. Принципы инициализации переменных

...

Стр. 236

Объявляйте переменные по мере возможности как `final` или `const`

Объявив переменную как `final` в Java или `const` в C++, вы можете предотвратить изменение ее значения после инициализации. Ключевые слова `final` и `const` полезны для определения констант класса, исключительно входных параметров и любых локальных переменных, значения которых должны оставаться неизменными после инициализации.



Именованние констант

Стр. 263

Имена констант включают:

Стр. 268

Стр. 270

ТОЛЬКО_ЗАГЛАВНЫЕ_БУКВЫ

Стр. 271

Все слова которые входят в имя константы,
разделяются знаком нижнего подчеркивания.

«Константы» и «Именованные константы» – это одно и тоже понятие.
«Именованные константы» – это просто, более полное и правильное название.

19.1. Логические выражения

...

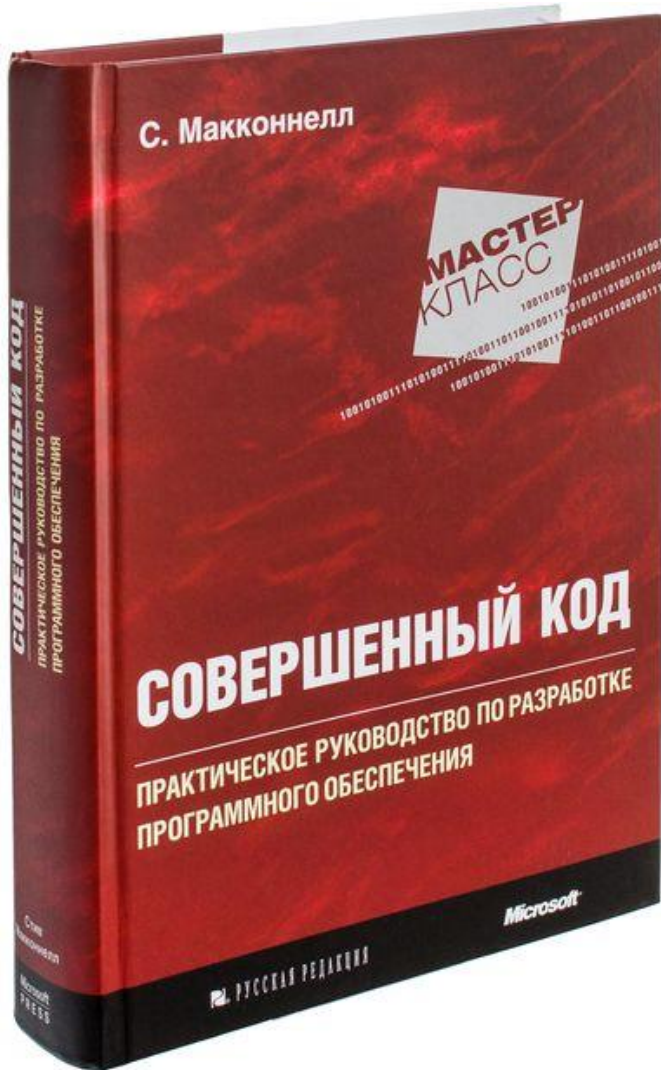
Общие проблемы с логическими выражениями

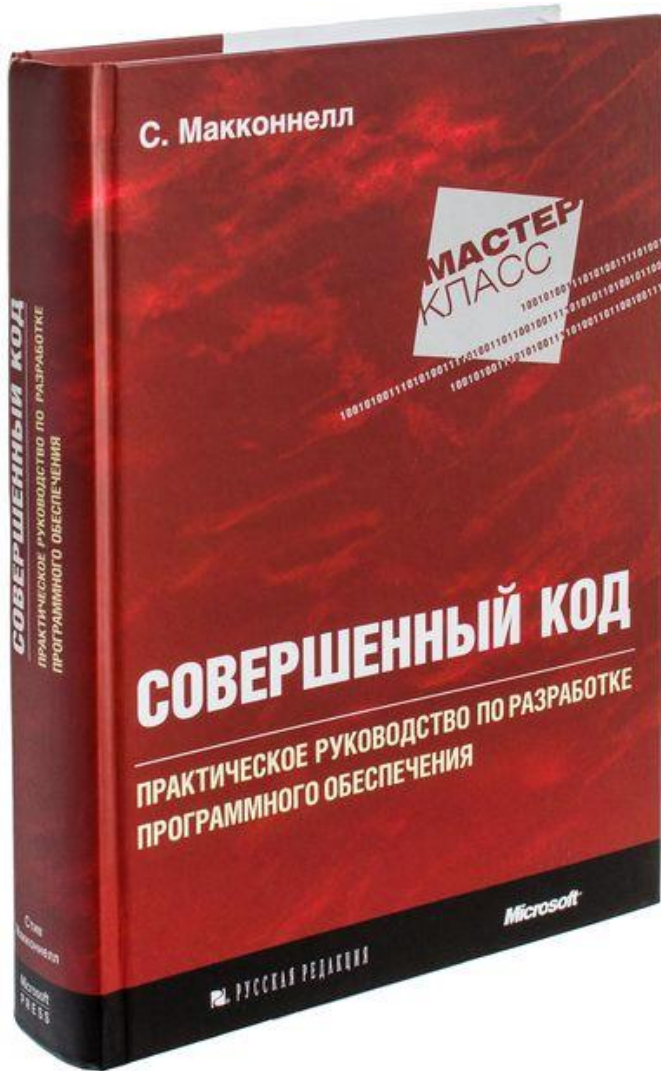
...

Стр. 435

В Си-подобных языках, помещайте константы с левой стороны сравнений

В Си-подобных языках возникают некоторые специфические проблемы с логическими выражениями. Если время от времени вы набираете `=` вместо `==`, подумайте об использовании соглашения по размещению констант и литералов с левой стороны выражений...





19.1. Логические выражения

...

Общие проблемы с логическими выражениями

...

Стр. 435

В Си-подобных языках, помещайте константы с левой стороны сравнений

В Си-подобных языках возникают некоторые специфические проблемы с логическими выражениями. **Если время от времени вы набираете = вместо ==**, подумайте об использовании соглашения по размещению констант и литералов с левой стороны выражений...

ПРОЦЕДУРНОЕ ПРОГРАММИРОВАНИЕ НА ЯЗЫКЕ C#

Спасибо за внимание! До новых встреч!



Александр Шевчук



OLEKSANDR SHEVCHUK

Has successfully completed the requirements to be recognized as a Trainer.

Date of achievement: October 25, 2012
Certification number: E207-8382
Valid until: April 04, 2019

Satya Nadella
Chief Executive Officer

Microsoft
CERTIFIED
Trainer

MCID: 9230440

Информационный видеоресурс для разработчиков программного обеспечения

