

Three Case C#

AF

René K. L. Hansen | Datatekniker Med Speciale i Programing | 11/05-2022

Indhold.

[Intro 1](#_Toc103255029)

[Variables 1](#_Toc103255030)

[Hvad er variables 1](#_Toc103255031)

[Hvad er en sting variable 2](#_Toc103255032)

[Hvad er en int variable 2](#_Toc103255033)

[Hvorfor skal vi deklarer variables 2](#_Toc103255034)

[Hvad bruger vi variables til 2](#_Toc103255035)

[Hvorfor bruger vi dem 2](#_Toc103255036)

[Console kodning 2](#_Toc103255037)

[Hvad gør conole.readkey? 2](#_Toc103255038)

[Hvad er console.clear? 2](#_Toc103255039)

[Hvad gør console.writeline? 3](#_Toc103255040)

[Hvad er forskellen på writelin og write? 3](#_Toc103255041)

[Logbog 3](#_Toc103255042)

# Intro

I den her opgave skulle vil lavet 3 programmer et med password og et med fodbold og et med dans og de skulle være forbundet med hinanden,

jeg vil prøve at forklar om hvilken variables jeg har bruget og hvad de gør

vil også prøve at forklar om selv koder jeg bruger og hvorfor jeg har bruget dem

jeg vil også forklar hvad console koderne gør

# Variables

### Hvad er variables

Variables er container for at opbevar data og values der er flere forskellig variabler

Der er string, int, double.

### Hvad er en sting variable

En string variabler er til text kan bruge i kode til kun lave password eller brugernavn eller til sætte bogstaver på en valatur så som usd eller kr. eller euro osv.

### Hvad er en int variable

En int er variable er til tal så du kan skrive 10/100/1000/10000 og kan bruge når der noget der skal udregnes hvis man nu skal finde ud af have 100 usd er i kr. så bruger man int til at kun udregne sammen med en anden variable som hedder double.

### Hvorfor skal vi deklarer variables

Hvis vi ikke deklarer dem vil vores program kode ikke virke også vil der opstå problemer i program kode også vil rasten af program ikke virker som det skal.

### Hvad bruger vi variables til

Hvis du har en text du skal havde ind i en udregning så skal du bruge det der hedder en string som skal deklareres eller vil program ikke funke hvilet vil være et problem hvis det ikke virker

### Hvorfor bruger vi dem

Hvis vi ikke bruger dem vil vore koder ikke kun virke og så vil en lommeregner som der er i Windows eller på din telefon ikke virke og så vil du ikke kun bruge de programmer

# Console kodning

Console kodning er når du koder i Console prompt og bruges også til server console

I console kan du bruge følge console kode (Console. SetCursorPosition(x,X); der er også console. BackgroundColor = consolecolor.Xxx(den farve man nu vil havde der hvor de 3 x er) der også console.readline(); og console writeline(”test”); (som nu skriver test) og så er der Console.readkey(); (som læse hele program eller den del af kode du har sat den)

### Hvad gør conole.readkey?

Console.readkey(); læser hele koden eller den del du har sat den ved

### Hvad er console.clear?

Console.clear(); raser så alt det du har skrevet da program køre bliver clear så du kan skriver der igen hvis program er sat up til det.

### Hvad gør console.writeline?

Conesole.writeline(); skriver ind hele line med den text du nu skule sætte ind i (””)

Så hvis jeg skrev Console.writeline(”hjælp jeg er lost”); vil den skrive hjælpe jeg er lost i prompte programmet

### Hvad er forskellen på writelin og write?

Hvad er forskellen på writeline og wirte? Writeline skrive kun den linje du har i selv kode hvor write skriver det hele uden at stoppe

# Switch case

Hvad er en switch case det under du dig nok om men en switch case er en switch sætning en slags kontrol sætning

### Hvad kan man bruge en Switch-case til

Man kan bruge en Switch-case til man ting i et program dog kan mn bruge det til at lave en menu til hvis man har flere programmer i et program så laver man en menu med hvad nu det program in holder så de ikke skal igemmen alt i kode men kun skal trykke på et en tast som nu er sat til det om råde du skal ind i.

### Hvorfor bruger man switch-case

Man bruger en switch-case il at kun tillade en værdien af en variable eller af et udtryk at styre flowet af et program eller flere programmer, i det du også bruger en switch-case gør det nemmer at hold styr på de ting du har i dit program og gør det nemmer at til gå når programmet kører.

# Program koden

# Logbog

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Læreret | Klokken | Dato | Opnået |
|  | 07:30-11:30 | 11/05-2022 | Har fået sat mit program en del op dog ikke færdig med det i nu |
|  | 12:00-12:20 | 11/05-2022 | Fået skrevet om variabler samt hvad de gør hver især |
|  | 12:20-13:00 | 11/05-2022 | Fået skrevet en del om console kode og hvad de i hver gør |
|  | 13:30-14:00 | 11/05-2022 | Fået forklar hvad forskellen på hvad writeline og write er |
|  | 13:30-14:08 | 11/05-2022 | Fået start op på min rapport til min 3 case opgave med både fodbold og dan opgave samt |
|  | 14:09-14.28 | 11/05-2022 | Start med at skrive logbog så man kan se hvordan jeg har fået det hele til gå og hvordan jeg har bruget dagen på |
|  | 14.30-15:00 | 11/05-2022 | Gem ser lige om der skulle være nogen stave fejl og ser om der noget der kan blive bedre |
|  | 07:30-08:30 | 12/05-2022 | Få kode på fodbold programmet til opgave og fået sat den ind så den ser bedre ud end den gjort før |
|  | 08:30-11:45 | 12/05-2022 | Fået opdateret min kode lidt dog er der lidt nogen problemer som jeg prøver at google for at finde ud hvordan jeg kan fix det |
|  |  |  |  |
| Læreret | Klokken | Dato | Opnået |
|  | 07:30-08:30 | 12/05-2022 | Få kode på fodbold programmet til |
|  | 08:30-11:45 | 12/05-2022 | Fået opdateret min kode lidt dog er der lidt nogen problemer som jeg prøver at google for at finde ud hvordan jeg kan fix det |
|  | 11:45-14:30 | 12/05-2022 | Ser lidt video til t kun få fix noget i min kode så den funker bedre og ikke ser så rodet ud |
|  | 07:30-12:00 | 16/05-2022 | Læs op på hvordan man tilføj flere programmer i et program |
|  | 07:30-09:30 | 31/05-2022 | Fået lidt hjælp til opgave da den ikke vil som jeg vil og fik sat den lidt bedre op |
|  | 09:30-10:55 | 31/05-2022 | Fået skrevet om switch case om hvad en switch case er g hvad den bruges til og hvorfor man bruger den |