# C#.Net入门手册（自用版）

## 入门概念&名词解释

### .Net平台和.Net FrameWork框架

.net平台包含.Net FrameWork框架

.Net FrameWork框架提供了一个稳定的环境来保证.net平台正常运转

### C#

一种编程语言，可以开发基于.net平台的应用

在.net平台中c#是主流开发语言，开发出来的应用如果脱离了.netFrameWork框架依然是运行不了的

### .net能干什么

桌面应用程序

Internet应用程序 asp.net 例：京东、csdn

手机开发

Unity 3d 游戏开发或者虚拟现实

### .net两种交互模式

c/s 客户机/服务器模式：客户端需要安装专用的客户端软件

B/S 浏览器/服务器模式：

### 结构

解决方案-项目-类

### 文件后缀

.sln：解决方案文件，里面包含着整个解决方案的信息，可以双击运行

.csproj：项目文件，里面包含着这个项目的信息，可以双击打开

## VS常用快捷键：

Ctrl+shift+B：生成解决方案（查找代码中的错误）

Ctrl+D：复制当前行

CTRL+K+D：快速对齐代码（代码中出现语法错误则无法对齐）

Home：光标跳到行首

End：光标跳到行尾

CTRL+k+c：注释所选代码

CTRL+K+U：取消所选行的注释

#region #endregion：折叠中间的代码

## 基础语法部分

### 运算符

#### 赋值运算符

=表示赋值的意思，把等号右边的值赋值给等号左边的变量；

Int number = 10；

### 类中的各个组成部分：

命名空间：namespace

项目名称

Main函数：程序的主入口

### 常用代码：

Console.ReadKey();

//暂停程序，并将输入的字符显示在控制台上

### 变量

用来在计算机当中存储数据

变量的使用规则：先声明，在赋值，在使用

String：整个.net平台通用

string：c#的关键字，可以理解为 String string

变量名使用camel骆驼命名规范：变量名首单词的首字母小写，其余每个单词的首字母要大写。

Pascal命名规范：要求每个单词的首字母都大写，其余字母小写，多用于命名类或方法；

### 占位符

先挖一个坑，在填上坑；

int n1 = 10;

int n2 = 20;

int n3 = 30;

Console.WriteLine("第一个数字为：{0}，第二个数字为：{1}，第三个数字为：{2}。",n1,n2,n3);

注意事项：

你挖了几个坑就要填上几个坑，多填了没有效果，并且语法不报错；少填了程序会抛异常；

输出顺序：挖坑填坑的顺序都影响输出

### 异常

语法上没有任何错误，只不过在程序运行期间，由于某些原因出现了问题，使程序不能正常运行

### 交换变量.

//交换变量

int n1 = 10;

int n2 = 20;

Console.WriteLine(n2 + " " + n1);

int temp; //定义一个空的变量

temp = n1;//将n1的值放进temp中 即temp = 10；

n1 = n2; //将n2的值放进n1中，即现在n1 = 20；

n2 = temp;//将temp的值10放入n2中，即n2 = 10；

Console.WriteLine(n2+" "+ n1);

Console.ReadKey();

//交换两个int类型的变量，要求不使用第三方变量

int k1 = 20;

int k2 = 30;

Console.WriteLine(k1+" "+k2);

k1 = k1 - k2;//20-30 = -10;

k2 = k1 + k2;//-10+30=20;

k1 = k2 - k1;

Console.WriteLine(k1+" "+k2);

### 转义符

转义符指的就是’\’ +一个特殊的字符，组成了一个具有特殊意义的字符；

# Winform

停靠属性：dock