

Основы программирования

Синтаксис языка C#

Операции присваивания

Оператор присваивания

переменная = выражение;

Тип *переменной* должен быть совместим с типом элемента в *выражении*.

```
int x, y, z;
```

```
x = y = z = 100; // Устанавливаем  
переменные x, y и z равными 100.
```

Составные операторы присваивания

переменная операция = выражение;

$C + = A \quad C = C + A$

$C - = A \quad C = C - A$

$C * = A \quad C = C * A$

$C / = A \quad C = C / A$

$C \% = A \quad C = C \% A$

$C << = 2 \quad C = C << 2$

$C >> = 2 \quad C = C >> 2$

$C \& = 2 \quad C = C \& 2$

$C \wedge = 2 \quad C = C \wedge 2$

$C | = 2 \quad C = C | 2$

Ассоциативность операций присваивания

Операции присвоения являются правоассоциативными, то есть выполняются справа налево.

Например:

```
int a = 8;  
int b = 6;  
int c = a += b -= 5;    // 9
```

Выполнение выражения будет идти следующим образом:

```
1. b -= 5 (6-5=1)  
2. a += (b-=5) (8+1 = 9)  
3. c = (a += (b-=5)) (c = 9)
```

Пробелы и круглые скобки

Для повышения читабельности используют пробелы (или символы табуляции).

```
x=10/y*(127/x);
```

```
x = 10 / y * {127/x};
```

Круглые скобки повышают приоритет операций, содержащихся внутри них.

Избыточные или дополнительные скобки замедлят вычисление выражения.

```
x = y/3-34*temp+127;
```

```
x = (y/3) - (34*temp) + 127;
```