Intro a C#

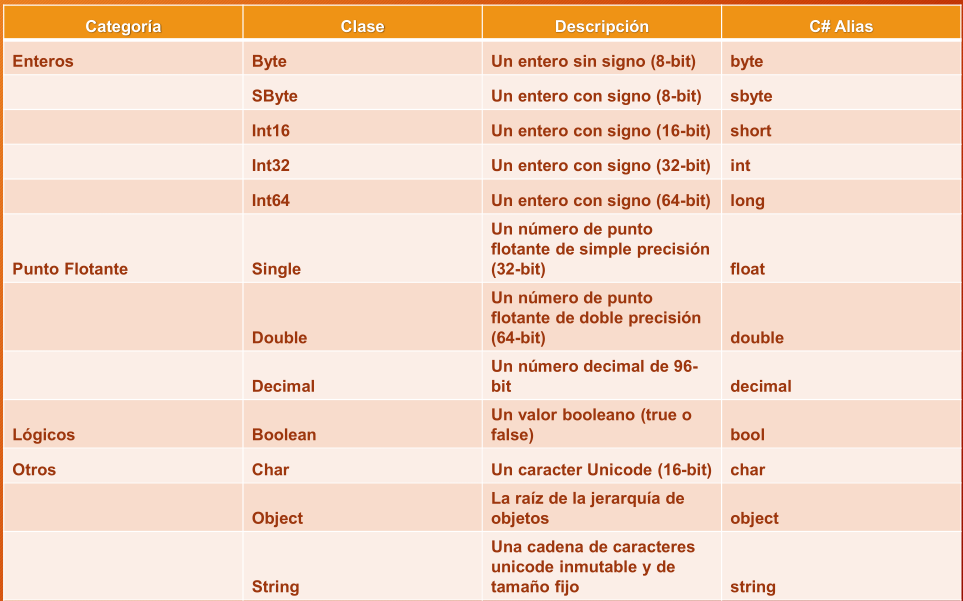
1. Tipos de Datos

• Reference Types: Estos tipos son representados por una referencia a la ubicación en memoria del valor actual del objeto, similar a un puntero en C. Si asignan un Reference Type a una variable y luego la pasan a una función, cualquier cambio en el objeto se verá reflejado. NO se genera una copia.

• Value Types: Estos tipos son representados por sus valores. Si asignan un Value Type a una variable se copia el valor.

• Variables Escalares: Las variables escalares son constantes o variables que contienen un dato atómico y unidimensional.

• Variables No Escalares: Las variables no escalares son array (vector), lista y objeto, que pueden tener almacenado en su estructura más de un valor.



Valores Predeterminados

• Enteros, Punto flotante : 0 (cero)

• Lógicos: False

• Referencias: Null

Conversiones Básicas

• Implícitas: no interviene el programador

• Explícitas: interviene el programador, ya que puede haber perdida de datos.

La sentencia foreach permite recorrer arreglos y colecciones

Console

Metodos:

• Clear(): Limpia el buffer de la consola. Equivalente a clrscr) () de C.

• Read(): Lee el próximo carácter del stream de entrada. Devuelve un entero.

• ReadKey(bool): Obtiene el carácter presionado por el usuario. La tecla presionada puede mostrarse en la consola. Equivalente a getch () / getche) () de C.

• ReadLine(): Lee la siguiente línea de caracteres de la consola. Devuelve un string. Equivalente a gets) () de C.

• Write(): Escribe el string que se le pasa como parámetro a la salida estándar. Equivalente a printf) () de C.

• WriteLine(): Ídem método Write, pero introduce un salto de línea al final de la cadena.

Propiedades

• BackGroundColor: Obtiene o establece el color de fondo de la consola.

• ForeGroundColor: Obtiene o establece el color del texto de la consola.

• Title: Obtiene o establece el título de la consola.

Formato de salida de Texto

Fomato completo: { N [, M ][: Formato ] } (\*)

• N N será el número del parámetro, empezando por cero.

• M M será el ancho usado para mostrar el parámetro, el cual se rellenará con espacios. Si M es negativo, se justificará a la izquierda, y si es positivo, se justificará a la derecha.

• Formato será una cadena que indicará un formato extra a usar con ese parámetro.

2. Objetos