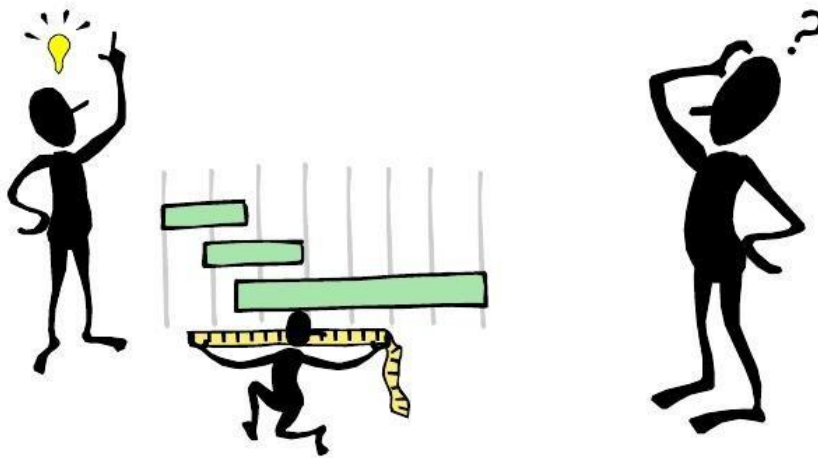




C# Variabler

What is a Variable?



Vad är en variabel?

En variabel är ett uttryck som lagrar ett värde, i C# finns det olika sorters variabler.

De vanligaste sorterna

var – kan maskera vilken variabel som helst, därför populärt använt i C# programmering då du slipper tänka efter vad det var för sort du skulle deklarera **string** – lagrar sträng variabler som t.ex. "Apa".

Markeras med dubbel quotes.

char – lagrar en variabel som består av ett tecken. T.ex. 'A' **int** – lagrar ett värde i form av en siffra, för större tal används long. Se nästa sida för referens.

double – lagrar ett värde i form av 0.0 **bool**

– lagrar ett värde som true eller false

class – en klass variabel kan heta vad som helst, men om du har en klass som heter Apa så kommer det när du ska skriva deklaration automatiskt tolka Apa som klassen apa och skapa utesluttet det.

Type	Represents	Range	Default Value
bool	Boolean value	True or False	False
byte	8-bit unsigned integer	0 to 255	0
char	16-bit Unicode character	U +0000 to U +ffff	'\0'
decimal	128-bit precise decimal values with 28-29 significant digits	$(-7.9 \times 10^{28} \text{ to } 7.9 \times 10^{28}) / 10^0 \text{ to } 28$	0.0M
double	64-bit double-precision floating point type	$(+/-)5.0 \times 10^{-324} \text{ to } (+/-)1.7 \times 10^{308}$	0.0D
float	32-bit single-precision floating point type	$-3.4 \times 10^{38} \text{ to } + 3.4 \times 10^{38}$	0.0F
int	32-bit signed integer type	-2,147,483,648 to 2,147,483,647	0
long	64-bit signed integer type	-923,372,036,854,775,808 to 9,223,372,036,854,775,807	0L
sbyte	8-bit signed integer type	-128 to 127	0
short	16-bit signed integer type	-32,768 to 32,767	0
uint	32-bit unsigned integer type	0 to 4,294,967,295	0
ulong	64-bit unsigned integer type	0 to 18,446,744,073,709,551,615	0

ushort	16-bit unsigned integer type	0 to 65,535	
--------	------------------------------	-------------	--