

## Podstawowe Typy Zmiennych

1. **Liczby całkowite (int)** - przechowują liczby całkowite (np. -1, 0, 1, 2, 3).

```
$liczbaCalkowita = 10
$suma = $liczbaCalkowita + 5
Write-Host $suma # Wyjście: 15
```

2. **Liczby zmiennoprzecinkowe (double)** - przechowują liczby rzeczywiste (np. 3.14).

```
$liczbaZmiennoprzecinkowa = 3.14
$wynik = $liczbaZmiennoprzecinkowa * 2
Write-Host $wynik # Wyjście: 6.28
```

3. **Łańcuchy znaków (string)** - przechowują tekst.

```
$tekst = "Hello, world!"
$powitanie = "$tekst Jak się masz?"
Write-Host $powitanie # Wyjście: Hello, world! Jak się masz?
```

4. **Boole (bool)** - przechowują wartości logiczne: prawda (True) lub fałsz (False).

```
$prawda = $true
$falsz = $false
Write-Host ($prawda -and $falsz) # Wyjście: False
```

5. **Data i czas (DateTime)** - przechowują datę i czas.

```
$aktualnaData = Get-Date
Write-Host $aktualnaData
```

## Struktury Danych

1. **Tablice (Arrays)**

```
$tablica = 1, 2, 3, 4 Write-Host $tablica[0] # Wyjście: 1
```

2. **Listy (ArrayList)**

```
$lista = New-Object System.Collections.ArrayList
$lista.Add("element1") $lista.Add("element2") Write-Host $lista[1] #
Wyjście: element2
```

3. **Hasztablice (Hash Tables)**

```
$haszTablica = @{ klucz1 = "wartość1" klucz2 = "wartość2" } Write-
Host $haszTablica["klucz1"] # Wyjście: wartość1
```

4. **Obiekty niestandardowe (PSCustomObject)**

```
$obiekt = [PSCustomObject]@{ Pole1 = "Wartość1" Pole2 = "Wartość2" }
Write-Host $obiekt.Pole1 # Wyjście: Wartość1
```