C#
Pattern
Matching



Type Pattern

- Object içerisindeki bir tipin belirlenmesinde kullanılan is operatörünün desenleştirilmiş halidir.
- is ile belirlenen türün direkt dönüşümünü sağlar.

```
object x = 125;
if (x is string)
{
    string xx = x as string;
    Console.WriteLine($"x değişkeni string tipindedir.");
}
else if (x is int)
{
    int xx = (int)x;
    Console.WriteLine($"x değişkeni int tipindedir.");
}
```

```
object x = 125;
if (x is string xx)
    Console.WriteLine($"x değişkeni string tipindedir.");
else if (x is int xx)
    Console.WriteLine($"x değişkeni int tipindedir.");
```

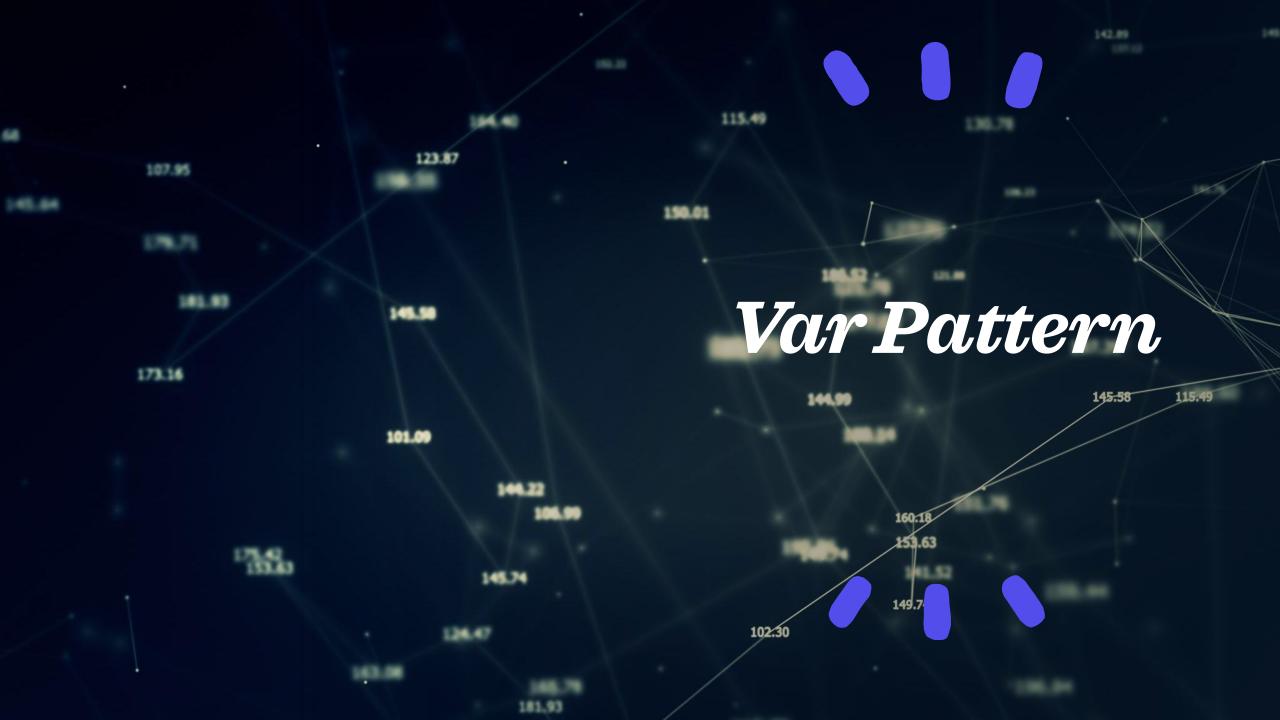
```
______object
              ation =
                      "MIRROR_X":
              r_mod e_x = True
or_mod se_y = False
          rror_mod.use_z = False
          _operation == "MIRROR_Y"
          lrror_mod.use_x = False
          irror_mod.use_y = True
          mirror_mod.use_z = False
           operation == "MIRROR Z"
Constantise True
 Pottern at the end -add
            ntext.scene.objects.action
            "Selected" + str(modified
           irror ob.select = 0
           bpy.context.selected_obj
            ta.objects[one.name].sel
           int("please select exactle
            -- OPERATOR CLASSES ----
              X mirror to the selecter
            ject.mirror_mirror_x"
           Fror X"
                            ic not her
```

```
object x = "Gençay Yıldız";
if (x is "Gençay")
    Console.WriteLine($"Gençay");
else if (x is null)
    Console.WriteLine($"null");
```

```
object x = 125;
if (x is 128)
    Console.WriteLine($"x değişkeninin değeri 128");
else if (x is 125)
    Console.WriteLine($"x değişkeninin değeri 125");
else if (x is 120)
    Console.WriteLine($"x değişkeninin değeri 120");
```

Constant Pattern

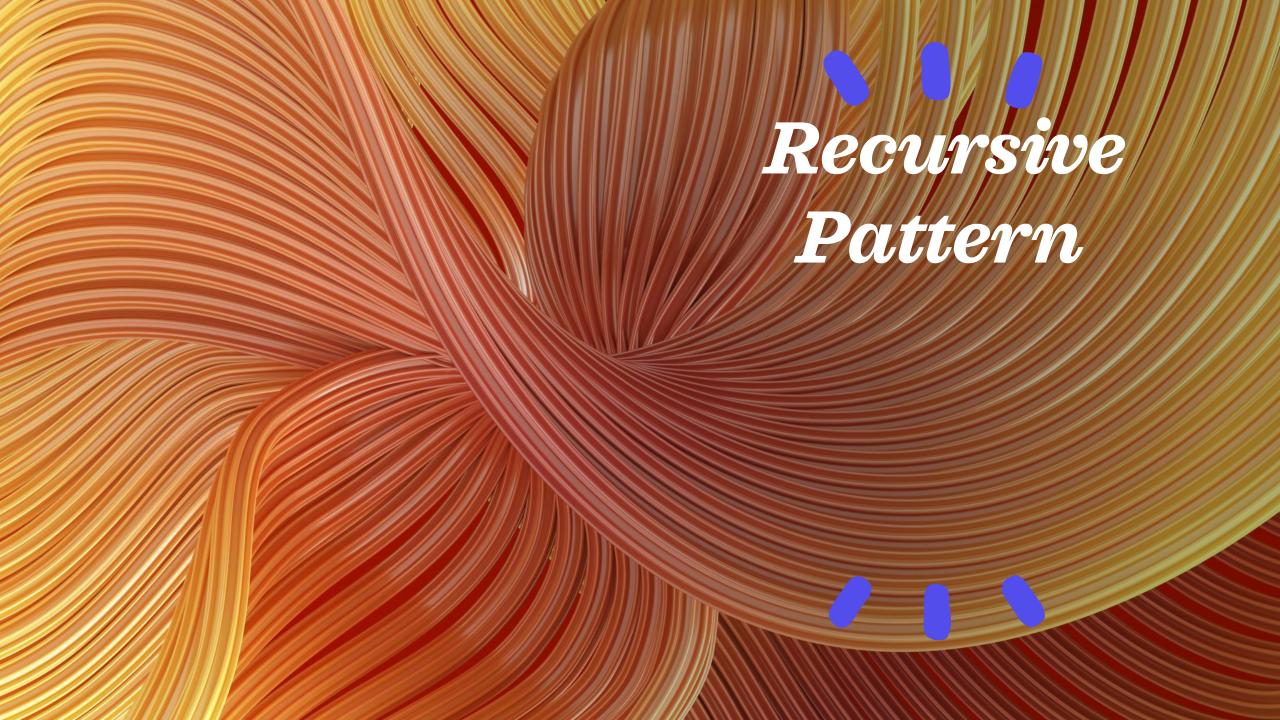
Elimizdeki veriyi sabit bir değer ile karşılaştırabilmemizi sağlar.



Var Pattern

```
object x = "Türkiye";
if (x is var a)
{
    Console.WriteLine(a);
}
```

• Eldeki veriyi 'var' değişkeni ile elde etmemizi sağlamaktadır.



Recursive Pattern

- Bu desen switch case yapılanması üzerinde birçok yenilik getirmektedir.
- switch bloğunda referans türlü değişkenlerde kontrol edilebilmektedir.
- Ayrıca switch bloğuna when komutu ile çeşitli şart/koşul niteliği kazandırılmıştır.

