

Módulo 9

→ System

GUID → Identificação → cria um HASH → identificação único global.

- Usado p/ não misturar dados, sendo gerado um HASH aleatório.

var id = Guid.NewGuid(); → gera um Guid aleatório. A cada run

// transformar em string → id.ToString

id = new Guid("HASH valido"); // ID que já existe.
new Guid(); → HASH todo zeroado.

Interpolação de Strings

- Juntar strings / Concatenar

· + → "text" + "text" → Concatena sem espaço e converte p/ string.

TextText } Strings

· Concatena apenas quando for algum tipo com uma string

· var text = string.Format("texto {0} --", price);

· vai substituir os valores depois da vírgula na ordem dos números. Começando no 0.
· Podendo inverter a ordem dos valores.

· var text = \$"..... {var} --";

· Para não passar comandos nas strings podemos usar o @
Usando quebras de linha também

Comparação de strings (Case Sensitive)

· string.Compareto("...") → 0 para True
↓ para False

· string.Contains(" ") → retorna True e False

· Para ignorar o Case Sensitive → Contains / Compareto("...")
StringComparison.OrdinalIgnoreCase

StartWith / EndWith

· Verifica se a string começa ou termina com certa string

string.StartsWith("..."); // Retorna um Bool

string.EndsWith("..."); →

} StringComparison.OrdinalIgnoreCase

Equals → Compara vários objetos, tem que ser exatamente também.
↳ mesmo tipo

obj.Equals(...); / Retorna Bool

Índices

· Indica a posição em um Array - String == Lista de Caracteres

obj.IndexOf(obj) →

obj.LastIndexOf(obj) → retorna a última posição } Começando do 1

Adicionais

string.ToUpper();
string.ToLower(); } Toda String

string.Insert(index, string);
string.Remove(index início, index fim);
string.Replace(old, new); } Sempre Case Sensitive
↓ todos
string.Length

Manipulação de Strings

var divi = string.Split(" ") Separa Toda String em pedaços pelo parametro
.Substring(início, quantidade)

.Trim() Remove espaços no começo e fim.

String Builder

P/ Serve p/ usar menos memória na criação de value types (string)
P/ Textos grandes.

var Text = System.Text
StringBuilder(); // criando

tex.Append("text");

PARA valores diferentes → obj.ToString();