**Các kiểu dữ liệu trong C# :**

+ TypeValue (Giống như kiểu giữ liệu nguyên thủy trong java nó có giá trị mặc định nếu không gán cho nó một giá trị nào hết)

Gồm : Bool , int ,double ,decimal, char , byte , long , short , ushort , uint, ulong .

+ Reference type :

+Object ,Dynamic ,String .

+ pointer type : example (int\* ex,char\* ex2).

**Ép kiểu :**

+ tất cả các kiểu valueType đều có ép sang kiểu string (có hổ trợ phương thức )

**Switch :**

Có thể lồng swich bên trong swich

**If** :

Bool a = c? y : z

**Modify** : thêm internal ,protected internal .

**Structure** :

* Các Lớp là các kiểu tham chiếu, còn cấu trúc là các kiểu giá trị.
* Cấu trúc không hỗ trợ tính kế thừa.
* Cấu trúc không có constructor mặc định.

**Regular Expression :**

Là một lớp dùng để tìm kiến trong một chuỗi có điều kiện ,

Vd :tìm những từ trong chuỗi có chữ cái bắt đầu là T kết thúc là h .

Delegate :

Cách khai báo :

delegate int method(int num) ;

* Tất cả những phương thức nào có output và input giống như phương thức có chứa delegate thì có thể sữ dụng delegate :
* Vd :public int a(int a){
* Return a;
* }
* Vd : method m =new method(a);

**Collection C# :**

**ArrayList :**

**Stack :**

**Queue :**

**BitArray :**

**Hashtable :** gồm 2 giá trị key và value

Sữ dụng key lấy được value ;

Trùng key chương trình sẽ trả về lỗi ;

Method : **ContainsKey , ContainsValue , Remove …**

**SortedList :**

Là một list đã được sắp sếp theo thứ tự các key ,và các key không được trùng

Nhau .

**Generic** :

Generic dùng để tạo một lớp hay một phương thức thuộc tính với bất kì loại giữ liệu nào ,nó giống như là đại diện cho các kiểu dữ liệu khác ,khi khai báo thì mới chỉ định => kiểu giữ liệu đó là gì .

**Anonymous Method :**