C# para iniciantes – Udemi

1. O que é .NET e o que é possível fazer com C#?

Bibliotecas são módulos que estendem a linguagem de programação.

Plataforma é um conjunto de bibliotecas. .NET é uma plataforma onde se encontram as bibliotecas. Múltiplas linguagens de programação podem utilizá-la.

C# é uma linguagem de programação da Microsoft.

Em 2020 existiam 3 ambientes: .NET framework, .NET Core e Xamarin – a Microsoft unificou?

Ambiente MONO (não é oficial da Microsoft) – roda em qualquer sistema e serve para criar qualquer coisa.

1. Instalação do .NET Framework

Ok

<https://dotnet.microsoft.com/en-us/learn/dotnet/hello-world-tutorial/create>

<https://tecnoblog.net/responde/7-maneiras-de-abrir-o-prompt-de-comando-no-windows-10-e-11/>

1. –
2. Montando ambiente de desenvolvimento com o Visual Studio

O que é o Visual Studio? – Ambiente de desenvolvimento integrado – ferramenta utilizada para criar aplicações com C#.

2. Entendendo a estrutura de um programa C# - arquivos da linguagem C# tem extensão .cs.   
   Estrutura inicial de um programa c#: using – módulos; pacote; biblioteca – cada conjunto de funcionalidades está dentro de um módulo. Só inserir o que será usado do C#. Serve para diminuir o tamanho do programa para que não seja muito grande mesmo sendo um código simples – economiza memória, fica mais simples.

Módulo System – C# seja capaz de manipular coisas do sistema operacional do usuário. Text – permite que manipule textos. Threading Tasks   
Ver vídeo: o que é um processador e para que serve?

1. Cada comando que coloca no programa C# é necessário finalizar com ;.

Para aparecer no console, iniciar o código com Console.  
\n = caracter de escape – diz para o computador para quebrar uma linha = escrever WriteLine.

Alinhar código = ctrl KD

Navegar nas pastar do Windows via CMD

Cd nomeDaPasta=> abre uma pasta

Cd .. => volta uma pasta

Explorer (nome do arquivo pra abrir)

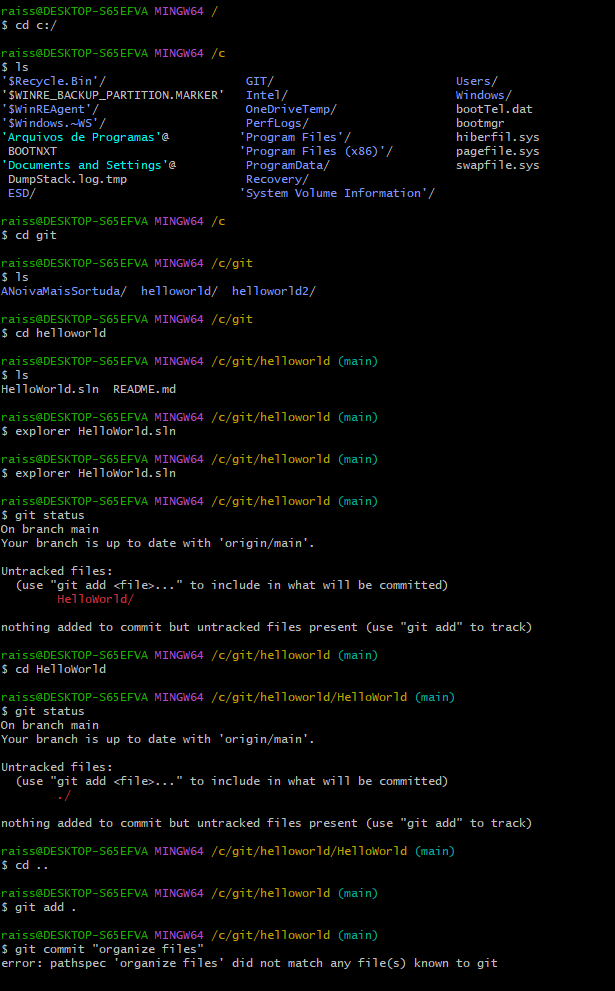
GIT – Estudar

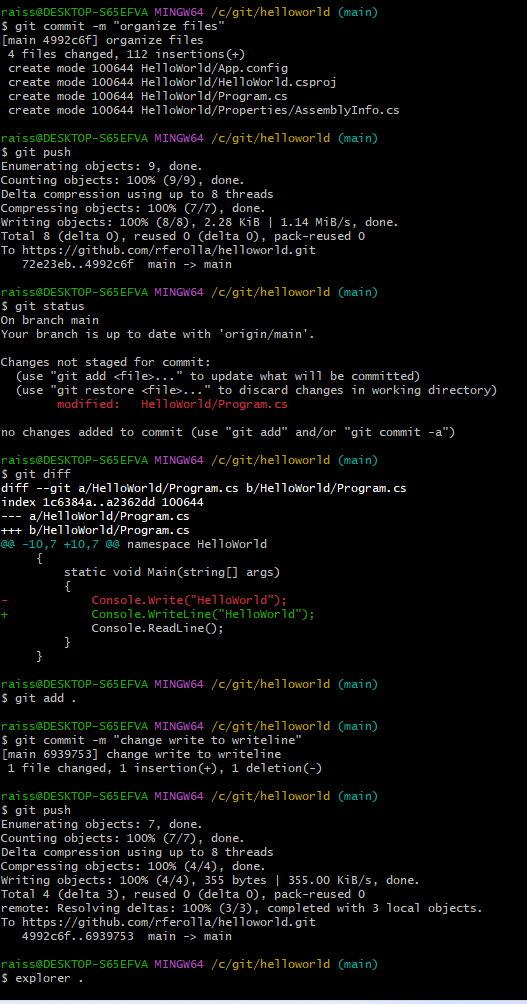
Git status => identifica o que há modificado

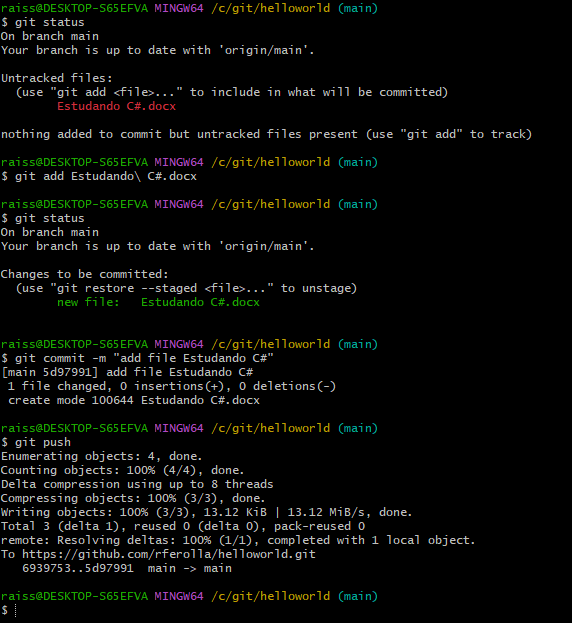
Git add . (OU) git add nome do arquivo

Git commit -m “aqui coloca msg da modificaçao”

Git push







1. Conceito de variável

- Variáveis são locais na memoria RAM do pc onde conseguimos guardar informações. E podemos recuperar informações em qualquer momento do ciclo de vida do programa.

Guardar dado na variável e, enquanto o programa não fechar, o dado fica salvo na variável. –

***Dados do tipo texto começam com aspas duplas e terminam com aspas duplas.***

Toda vez que se está fazendo algo extremamente repetitivo na programação, provavelmente há uma forma melhor de se fazer. Utilizando variáveis.

Código: var (nome que quer dar ao arquivo) = “palavras a serem repetidas quando colado”

Ao utilizar: Console.WriteLine(meuTexto);

***Utilizar quando for utilizar a variável em várias partes do código, pois é só alterar o var para alterar nos outros lugares.***

Ex: var meuTexto = “Hello World, Raissa Ferolla”

1. Declaração de variáveis e tipos

Como declarar variáveis no C#?

* Declaração de variável por **tipo**: // **Int** – (serve para armazenar dados; são números inteiros) // int um56 como 32334 ; // **Float** – (flutuante – número que pode ser negativo ou positivo, mas as casas decimais podem mudar.) // float – um5.6 como 232.132 ; // **Bool** – true or false; // **String** – “” (identificado por aspas duplas – qualquer dado identificado com aspas duplas é uma string, um texto).; // Char – ‘’ (identificado por aspas simples – character). ‘a’
* Como declarar variáveis: a maneira mais fácil é falar para o c# qual o tipo da variável que vai ser criada. ex: **int** SegundaGuerraMundial (não pode ter espaço, caracteres especiais – apenas \_ - e o nome da variável não pode começar com número; também não pode dar um nome já reservado ao C# - ex: class ou using ou static).
* Quando armazenamos um número puro (int ou float) é possível fazer operações matemáticas (soma, subtração, divisão..)
* Quando utilizar número decimal do tipo float é preciso colocar um f no final – ex: float carSpeed = 200.5f
* Não podemos ter variáveis com o mesmo nome no mesmo escopo/lugar. Ex: não podemos usar: int SegundaGuerraMundial = 1942 e bool SegundaGuerraMundial = true



* Caso queira alterar uma variável, não é necessário colocar o tipo em linhas abaixo, apenas o nome da mesma. Ex: carSpeed = 201.2f

