

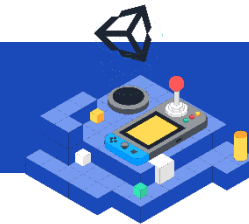


#ШПАРГАЛОЧКИ

СОЗДАНИЕ ИГР UNITY

Материалы подготовлены отделом методической разработки





```
Console.WriteLine("Моя первая программа!");
```

Вывод строки текста в консоль

```
int number;
```

Объявление целочисленной переменной

```
float fraction;
```

Объявление переменной для дробного числа

```
string text;
```

Объявление строковой (текстовой) переменной

```
char letter;
```

Объявление переменной для символа

```
number = 5;
```

Присвоение переменной целого числа

```
fraction = 5.5f;
```

Присвоение переменной дробного числа

```
text = "Привет!";
```

Присвоение переменной текста

```
letter = 'A';
```

Присвоение переменной символа



```
string op = Console.ReadLine();
```

Запись в переменную текста, введенного пользователем в консоль

```
Console.Write("Введите первое число: ");
```

Вывод текста в консоль без переноса строки

```
float.Parse(Console.ReadLine())
```

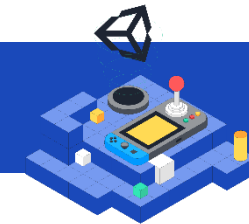
Превращение текста в дробное число

```
int.Parse("0")
```

Превращение текста в целое число

```
if (num2 == 0)
{
    Console.WriteLine("На нуль делить нельзя!");
}
```

Создание условия: код в фигурных скобках выполнится только в том случае, если переменная num2 равна нулю



```
if (op != "+" && op != "-")  
{  
    Console.WriteLine("Не плюс и не минус");  
}
```

```
int i = 0;  
while (i < 5)  
{  
    Console.WriteLine(i);  
    i = i + 1;  
}
```

Создание условия: код внутри фигурных скобок выполнится в том случае, если переменная **op** **НЕ** равна тексту «+» **И** переменная **op** **НЕ** равна тексту «-»

Создание цикла: код внутри фигурных скобок будет повторяться до тех пор, пока переменная **i** меньше 5.

Записываем в переменную **i** сумму ее старого значения и единицы



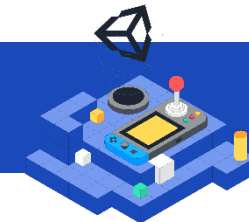
```
while (true)
{
    Console.ReadLine();
}
```

Создание бесконечного цикла: код внутри фигурных скобок будет повторяться вечно

```
while (true)
{
    string op = Console.ReadLine();
    if (op == "0")
    {
        break;
    }
}
```

Создание бесконечного цикла, который остановится, если пользователь введет в консоли 0.

Оператор break останавливает работу цикла



```
while (true)
{
    string op = Console.ReadLine();
    if (op != 0)
    {
        continue;
    }
    else
    {
        break;
    }
}
```

Создание бесконечного цикла, который повторяется, если пользователь введет в консоли не 0, а иначе останавливается.

Оператор continue запускает цикл заново

Команда внутри фигурных скобок оператора else выполнится, если предшествующее ему условие не выполнилось.



```
using System;
```

Подключение системной библиотеки для использования консоли

```
namespace Lesson_1  
{
```

Пространство имен проекта для объединения нескольких файлов в одну программу

```
    class Program  
    {
```

Класс (файл) программы

```
        static void Main(string[] args)  
        {
```

Главная функция программы, с которой начинается ее работа

```
            Console.WriteLine("Hello World!");
```

```
        }
```

```
    }
```

```
}
```