Dynamic 動態型別 可以置入變數型態轉換

大小型別轉換

大數字型別放到小數字型別

double a = 3.1415926; float b = a; // 這樣不行   
float b = (float) a; // 這樣才對

大型態變數1= (小型態) 小型態變數2 // 小放到大, 小型態可寫可不寫.

小型態變數1 = (小型態) 大型態變數2 // 大放到小, 小型態轉換一定要寫

數字轉文字

float a = 3.1415926f;

string s = a.ToString();

文字轉數字

string s = "100.3"; //雙引號裡面一定是數字, 而且不能為空,會當掉

//不能放無法轉數字的東西,會當掉

float a = float.Parse(s); //Parse 是轉換成數字

string str = "100.3";

float number = 0.0;

float.TryParse(str, out number); //TryParse 是試著轉換成數字

一維陣列語法

型別[] 陣列名稱 = new 型別[陣列大小];

型別[] 陣列名稱 = {內容1, 內容2,...}

陣列大小決定後無法修改

int[] numbers = new int[3]; //定義陣列大小

numbers[0] = 1; // 第一個元素的編號是「0」

numbers[1] = 2;

numbers[2] = 3;

int[] numbers = new int[]{1, 2, 3};

Console.WriteLine(numbers[2]); //輸出3

numbers.length() // 陣列長度

定義物件陣列

先new出陣列，每個元素再new出物件\*

Student[] students = new Student[3]; 先定義陣列長度3

students[0] = new Student(); //各自新增物件

students[1] = new Student();

students[2] = new Student();

二維陣列

型別[ , ] 陣列名稱 = {

{row1-1, row1-2,...},

{row2-1, row2-2,...},

}; //橫為row, 直為column

//Number [ row, column]