

# 3. Variabelen

H2 - De basiconcepten van C#



# Variabelen

- Geheugenplek om data in te bewaren
  - Hebben unieke naam :**identifier**
  - Soort data dat ze kunnen opslaan: **datatype**
  - Een waarde: **value**

# Variabelen aanmaken

[datatype] [identifier];

- Bv int getal;

Optioneel beginwaarde geven

- Bv int getal=4;

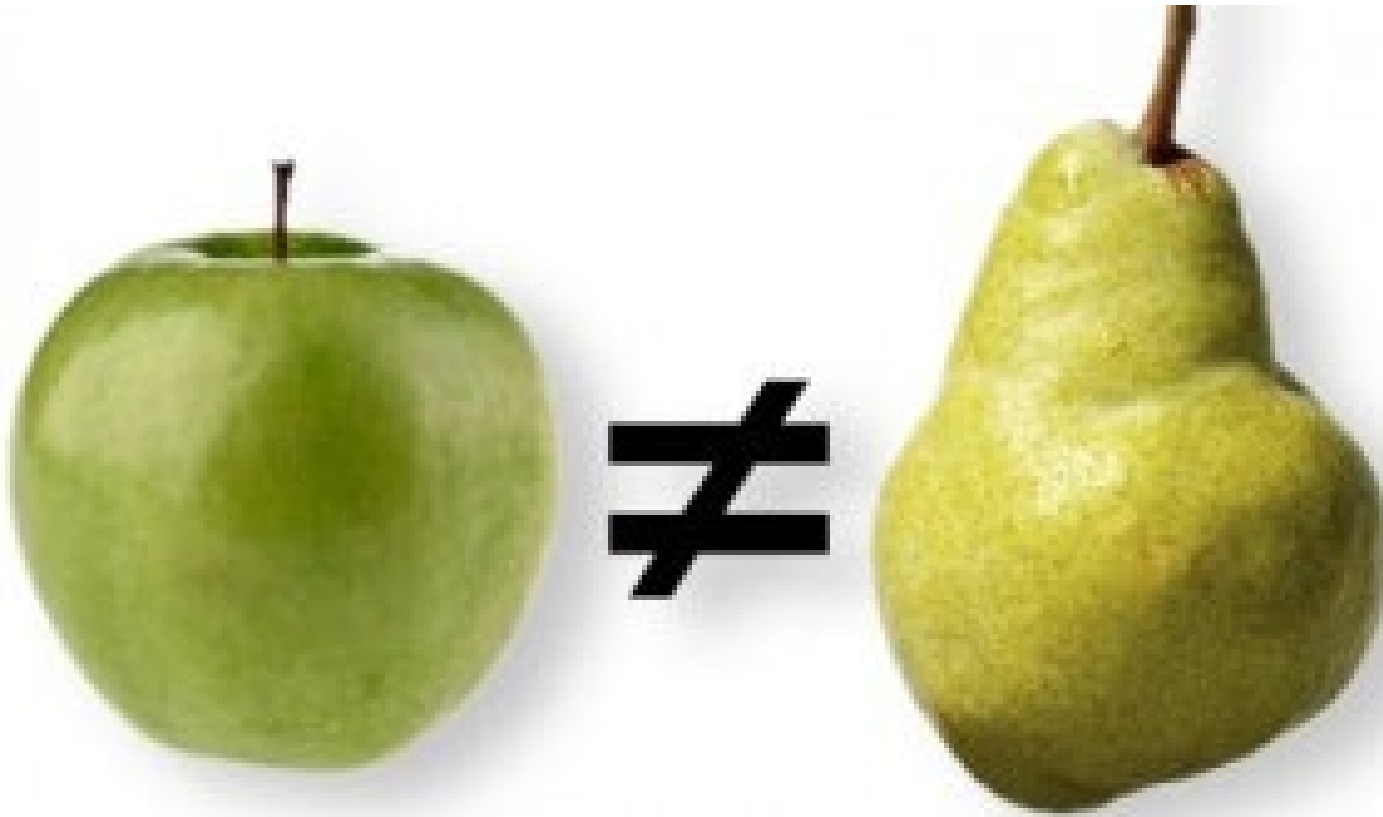
Meerdere tegelijk met komma (enkel indien zelfde datatype)

- Bv int lengte, leeftijd, gewicht;

# Waarde toewijzen aan variabelen

= operator

- Van rechts naar links
- `Vb getal = 5 ;`



- Blijf binnen het zelfde type
  - Je kan geen int aan een uint bijvoorbeeld toewijzen

# Literals

Expliciete waarde

Aan vorm (zie  
volgende slide) kan  
C# weten wat het  
type is

# Literals

- Gehele getallen worden standaard als int beschouwd.
  - Vb: 125
- Kommagetallen (met punt .) worden standaard als double beschouwd,
  - vb: 12.5
- Via een suffix na het getal kan je aangeven als het om andere types gaat:
  - U of u voor uint . Vb.: 125U.
  - L of l voor long . Vb.: 125L.
  - UL of ul voor ulong . Vb.: 125ul.
  - F of f voor float . Vb.: 12.5f.
  - M of m voor decimal . Vb.: 12.5M.
- Voor bool is dit enkel true of false
- Voor char wordt dit aangeduid met een enkele apostrof voor en na de literal.
  - Vb: 'q'.
- Voor string wordt dit aangeduid met aanhalingsteken voor en na de literal.
  - Vb: "pikachu".

# Demo time

- Variabelen aanmaken
- = operator
- Literals

