//Jestli to co tam má napsat mohu obejít tím tryparsem

Konverze stringu do jiných datových typů 🡪 int.Parse(), int.TryParse() (aby to nespadlo), convert.ToInt32(),

Stringu Builder

* Stringy nelze upravovat (při přepisování stringů na něco jiného se vytváří nové a mažou staré -> zabírá to hodně paměti)
* String builder -> nevytváří nový string pokaždé
* Instancuje se jako třídy = StringBuilder myStringBuilder = new StringBuilder („Hell World!“)
* Můžeme specifikovat kapacitu
* Můžeme přidávat funkce pomocí Appendu = myStringBuilderAppend(„What a beautiful day.“) -> Hello World! What a beautiful day.
* Insert -> vložím doprostřed toho co jsem tam vepsal,
* Remove
* Replace -> všechny tečky nahradit středníkama

Kódování znaků

* Znaky jsou reprezentovány různými kombinacemi čísel -> char = H - \u0048 (je to v hexadecimálních soustavách)
* To samé emoji -> ale reprezentace je dvěma chary „nějaký smajlík“ = \ud83d,\udc02
* Unicode, UTF16

Textové soubory

* Zapisování dat během hry
* Třída File
* C# umí sám vytvořit složku
* StreamReader

- musíme jej instancovat pro daný stream

- ReadToEnd -> přečte soubor až do konce -> když hledám první výskyt nějakého slova

Zápis do souboru