// Anotação do script //----------------------------------------------------------------------------------------------

string = Uma variável de texto(EX:"Valor") sempre colocada entre aspas // Editável depois do script se tornar filho no espectador

int = Variável definida com números inteiros // não vem com "(aspas)

bool = Variável definida com "True" ou "False"

float = Um ponto flutuante // valor com casas decimais e inteiros // Valor sempre ser acompanhado com um sufixo (f) (EX: float speedRun = 5.5f) (OBS: Nesse caso)

void = O método não retorna valor

Abstract = Um método criado na classe, que vai obrigar a todos as classes "filhas" ter esse método

override = reescrever um método quando der um update

enum = \*\*\*

public = Uma variável entre classes // pode ser usado em outras classes

private = Uma variável que tem restrição de uso na classe do Script que está

static = Uma variável que não pode ser modificada

this = Significa que estou passando a classe (instância dela) como parâmetro

using = Uma palavra reservada para chamar uma biblioteca (Ex: using System;), mas não será possível utilizá-las em hipótese alguma

namespace = É um programa único que ele cria uma concatenação, sendo responsável pela estrutura

class = \*\*\*

Console = Abrir console (Executar cmd)

--- //Quando quiser adicionar um comentário no código, use "//" antes, permitindo que escreva qualquer coisa na linha selecionada com as "//" sem que modifique o script.

--- //Quando quiser adicionar um comentário multilinhas, use "/\*" no começo do comentário e "\*/" para a finalização do comentário.

---//Uma variável consome espaço na memória RAM, por causa de sua execução.

dynamic = Um prefixo que se adequa de acordo com a variável (Ex: "dynamic string nome = vinicius", se trocarmos a variável "string" para um número inteiro, ou seja, uma "int", o "dynamic irá interpretar com a variável, nesse caso, ele irá fazer-se de "int". Ex: "dynamic nome = 19"

double = funcionamento igual ao "float", um ponto variável, mas suas diferenças estão nos números de casas decimas, "double" tem mais casas decimais em sua funcionalidade do que o "float"

\n: - :n/ = Um comando para quebra de linha, falando de forma bastante simples, olhe o exemplo. (EX: Console.WriteLine("Hello World, my name is (string)”. \nHouve uma quebra de linha, passando toda essa linha escrita depois do "\n" para a linha de baixo)

--- //

Para atribuirmos um novo valor à uma variável já existente, podemos atribuí-la recolocando o valor à variável depois da atribuição a mesma variável.

(Ex: string nome = "vinicius"

Nome = "manuel") <---------- Não ocorreu a criação de uma nova variável, só atribuímos um novo valor.

)

Mas, para evitarmos de modificar qualquer variável depois de sua criação, podemos usar o "const" ("const" está sendo explicado logo abaixo).

---//

const = Um prefixo que transforma o valor da variável em uma constante, ou seja, não poderá ser modificada em momento algum do código.

// Modificações de Variáveis //----------------------------------

If (Se) = Checa se uma condição é true/false ou Criar um condição

Else (Se não) = Se a condição falhar, independente de outras possibilidades, executará um código

Debug = Funciona do mesmo jeito que o "print", mas existe métodos ("Log", "LogError",LogWarning")

Select Case = Seu funcionamento é semelhante ao "If", mas diferente do "If", contando com mais possibilidades.

Switch = \*\*\*

While = While a função desse comando "laço" é repetir um determinado trecho do código, que se repetirá até a condição ser verdadeira,

Como exemplo um sistema de senha, onde você terá que colocar a senha correta, mas se não estiver o programa pedirá novamente a senha até que a condição seja considerada verdadeira.

For = \*\*\*

// Operadores dos sistemas //

Operadores Aritméticos = Operadores com o funcionamento básico da matemática, contando com as seguintes tipos:

-

Soma(+)

Subtração(-)

Multiplicação(\*)

Divisão(/)

Operadores Lógicos = \*\*\*

A ordem de desenvolvimento de uma equação ou conta deve ser feito como uma equação básica, tendo a mesma hierarquia, que no caso são:

-

Multiplicação e Divisão (1º)

Soma e Subtração(2º)