



// 01

- Elk statement eindigt op een **puntkomma** ;
- C# is **hoofdlettergevoelig**: leeftijd en Leeftijd zijn twee verschillende namen
- Je programma start altijd in **Main** en loopt van boven naar onder
- Spaties, tabs en enters negeert de compiler, behalve tussen " "

// 06

TYPE	GEHEUGEN	STERK IN
float	32 bit	minste geheugen
double	64 bit	grootste bereik
decimal	128 bit	meeste precisie (28-29 cijfers)

```
// LET OP
```

// 02

Een variabele heeft een **datatype** en een **naam** (identifier). Toekennen gaat van rechts naar links; een nieuwe waarde overschrijft de oude.

```
// LET OP
```

// 07

Een waarde die letterlijk in je code staat. De schrijfwijze bepaalt het type.

LITERAL	TYPE	LITERAL	TYPE
125	int	12.5	double
125u	uint	12.5f	float
125L	long	12.5M	decimal
'z'	char	"pikachu"	string

// 03

Begin met een letter of , daarna ook cijfers. Geen spaties, geen keywords. Gebruik **camelCase** en een naam die zegt wat erin zit.

// 08

+ **-** ***** **/** en **%** (modulo, de rest na deling). Zoals in de wiskunde: *****, **/** en **%** voor **+** en **-**, haakjes eerst.

$7 \% 3$ geeft 1 $(2 + 3) * 4$ geeft 20

KORT	VOLUIT	BETEKENIS
getal++;	getal = getal + 1;	met 1 verhogen
getal--;	getal = getal - 1;	met 1 verlagen
getal += 3;	getal = getal + 3;	met 3 verhogen
getal -= 3;	getal = getal - 3;	met 3 verlagen
getal *= 3;	getal = getal * 3;	maal 3
getal /= 3;	getal = getal / 3;	delen door 3

// 04

Met `const` ligt een waarde voorgoed vast. De naam in HOOFDLETTERS, woorden gescheiden door `_`. Zo vervang je een *magic number* door een naam.

// 05

TYPE	GEHEUGEN	BEREIK
byte	8 bit	0 tot 255
short	16 bit	-32 768 tot 32 767
int	32 bit	ca. -2,1 tot 2,1 miljard
long	64 bit	ca. -9,2 tot 9,2 triljoen



De types in je expressie bepalen het type van het resultaat. Meng je types, dan wint het grootste: `int` met `double` geeft `double`.

UITVOER

```
// LET OP
```

ZIE SCHERP SCHERPER