

# CHEATSHEET

## WICHTIGSTE SYMBOLE UND OPERATOREN IN C#

'

### SINGLE QUOTES

Dieses Symbol dient als Trennzeichen und schließt Anweisungen ab oder trennt sie voneinander.

{ }

### CURLY BRACES

Helfen uns Zeilen von Code für verschiedene Zwecke zu verbinden. Eine geöffnete Klammer muss dabei immer geschlossen werden.

( )

### BRACKETS

Diese Klammern werden häufig zum Speichern von Parametern oder Argumenten für Unterprogramme verwendet.

[ ]

### SQUARE BRACKETS

Definieren die Verwendung eines Arrays. Array-Indizes beginnen bei 0, sodass Element 1 eines Arrays `Array[0]` und Element 10 `Array[9]` ist.

=

### EQUALS

Weist den Wert einer Variablen einem anderen Element zu. Unterscheidung vom `==` Symbol, da das einzelne Equals den Wert von etwas ändert.

==

### IS EQUAL TO

Vergleicht zwei Inhalte und gibt bei einer Gleichheit ein `True` zurück.

!=

### IS NOT EQUAL TO

Vergleicht zwei Werte und gibt nur dann einen wahren Wert aus, wenn diese nicht identisch sind.

||

### OR

Verknüpft Bedingungen und prüft, ob eine Bedingung erfolgreich war.

&amp;&amp;

### AND

Verknüpft Bedingungen und prüft, ob diese alle ein positives Ergebnis geliefert haben.

&lt; T &gt;

### GENERIC

Generische Klassen kapseln Operatoren, die nicht spezifisch für einen bestimmten Datentyp sind.

""

### DOUBLE QUOTES

Anzeige einer Zeichenfolge direkt in den Code. Ein String steht immer zwischen Hochkommas.

%

### MODULO

Gibt bei einer Division den Restbetrag zurück.

+ - / \*

Plus, Minus, Division und Multiplikation werden in Verbindung mit Variablen und Konstanten verwendet, um mathematische Grundrechnungsarten auszuführen. Die Reihenfolge der Rechenoperationen ist wie in der Mathematik gleichzusetzen.