

סיכום שיעור

סוגי משתנים נוספים ודרך פעולתם בתוכנית C# (המשך)

- למדנו היום מה ההבדל בין שם המשתנה וסוגו (הטיפוס שלו) והערך שהוא מכיל בכל רגע נתון בתוכנית. ראינו שוב איך מגדירים משתנה.

- עברנו על הבוחן וראינו תיקון טעויות רווחות. למשל טבלת המעקב, איך הופכים שורה להערה ע"י הקלדת שני סלשים קדמיים משמאל למה שרוצים כהערה.

- הזכרנו שהשימוש בהערות בתוכנית מיועד עבורנו כדי להסביר מה התוכנית עושה או מה קטע או פקודה מסויימת עושים. הערה של שורה אחת מתחילה בצמד //.

- ראינו דרך לכתוב הערה מרובת שורות ע"י הקפתה ב: `/*` ל* דוגמה:

```
/* This is the main comment of the program. It explains what the program does, and
also how it does it, so the next time I look at this program in 6 months from now, I can
figure out everything quickly and if I need to make a change it will be a breeze */
```

- התחלנו לדבר על משתנים מסוג: `long`, `char` ו- `string`

- הגדרנו משתנה שיכול להכיל תו בודד (`char`) בצורה הבאה: `char tav;` וראינו שכדי להכניס לו ערך כלשהו, הערך חייב להיות תו בודד מוקף משני צידיו על ידי גרש בודד, כך: `tav='w';`

- הזכרנו שוב ששפת C# היא רגישה לסוג האותיות באנגלית (אות גדולה וקטנה), כך שאל תתפלאו אם הגדרתם משתנה בשם: `int Alpha;` ובתוכנית לאחר מכן כתבתם: `alpha=3;` וקיבלתם שגיאה שאומרת שהמשתנה: `alpha` לא הוגדר (הוא באמת לא הוגדר).

- עברנו על פעולות האריתמטיקה בשפת C#, שהן: חיבור +, חיסור -, כפל * וחילוק / הוספנו עוד פעולה שניקראת 'שארית בחלוקה' (או מודולוס) וניכתבת כסימן % (אחוז) למשל:

$$4\%3 = 1 \quad 10\%4 = 2 \quad 8\%2 = 0 \quad 14\%7 = 0 \quad 20\%17 = 3 \quad 7\%6 = 1$$

- בשיעור הבא נדבר שוב על שמות משתנים (איך קובעים אם שם הוא חוקי) ועל החשיבות של שם משמעותי. נילמד גם על איך 'לחבר' מחרוזות ותוים.

- בשיעור הבא גם נעבוד מעשית על המחשב ונדפיס משתנים שונים ומחרוזות תוים שונות ואולי גם ניכתוב תוכנית שימושית.