

## טיפים ונקודות מעניינות

C#

- בהמשך לדיון על הפקודות break ו- continue כפי שכבר ציינו בכיתה, יש להשתמש בהן בזהירות ורק אם הן פותרות בעייה חשובה, אבל באופן כללי תכנות מובנה מצריך הימנעות מאלה, כך שלכל בלוק של קוד יש כניסה אחת ויציאה אחת.
- יש מצב שבו כתבנו קוד מסובך וברצוננו לשנותו, הגענו למסקנה בהתקיים תנאי מסויים, עלינו לצאת מהבלוק המורכב ואז במקום לארגן את כל הבלוק בצורה שונה ולהוסיף דגלים וסוויצ'ים שונים, יכולה פקודת break לתת לנו באמת ברייק, אז רצוי להשתמש בפקודה.
- כמו כן, יש לפעמים איזה מבנה תכנותי שבו בהרבה מאד מצבים יש לחזור לראש הלולאה המרכזית שמתחילה את ניתוח הקלט ועיבוד מחדש, ואז פקודה כמו: continue או אפילו goto מתאימות.
- אולם באופן כללי הנה ציטוט מהספר: Programming C# שנכתב על ידי: Jesse Liberty בשנת 2005 (גירסה 4 של הספר):

“The goto statement is the seed from which all other iteration statements have been germinated. Unfortunately, it’s a semolina seed, producer of spaghetti code and endless confusion. Most experienced programmers properly shun the goto statement”