



Les instructions de base en C#

Affectation

`nom_var = expression;`

Une autre instruction sera utilisée pour les variables de type chaîne de caractères.

<code>R ← 10</code>	<code>R = 10;</code>
<code>R ← X</code>	<code>R = X;</code>
<code>R ← X + Y</code>	<code>R = X + Y;</code>

Les entrées-sorties

La classe **Console** fournit la prise en charge de base pour les applications qui lisent ou écrivent des caractères sur la console. Si la console n'existe pas, par exemple dans une application Windows, les écritures sur la console ne sont pas affichées et aucune exception n'est levée.

Les données de la console sont lues à partir du flux d'entrée standard, les données normales envoyées à la console sont écrites dans le flux de sortie standard.

La sortie avec un saut de ligne

`Console.WriteLine(expression) ;`

L'expression peut être une combinaison d'une expression constante et de variables. L'endroit de l'affichage de chaque variable sera représenté dans l'expression à l'aide d'accolades comprenant un numéro ainsi :

{0} représente la 1ère variable
{1} représente la 2ème variable
{2} représente la 3ème variable
...

AFFICHER ("BONJOUR")	<code>Console.WriteLine ("BONJOUR");</code>
AFFICHER (R)	<code>Console.WriteLine (R);</code>
AFFICHER (X + Y)	<code>Console.WriteLine (X+Y);</code>
AFFICHER (" La somme est : ", X + Y)	<code>Console.WriteLine(" La somme est : {0}", X+Y);</code> {0} représente l'endroit où le résultat doit s'afficher dans l'expression.
AFFICHER (" La conversion de ", prix, euro(s) en francs est : ", prix*6.55957)	<code>Console.WriteLine("La conversion de {0} euro(s) en francs est : {1} ", prix, prix*6.55957);</code> {0} représente l'endroit où la 1ère variable doit s'afficher dans l'expression. {1} représente l'endroit où la 2ème variable doit s'afficher dans l'expression.
Passer une ligne	<code>Console.WriteLine()</code>

La sortie sans saut de ligne

`Console.Write(expression) ;`

AFFICHER (" La somme est : ", X + Y)	<code>Console.Write ("La somme est : ") ;</code> <code>Console.WriteLine (X + Y);</code>
--------------------------------------	---

L'entrée



<pre>nom-var = Console.ReadLine ();</pre> <p>nom-var est obligatoirement de type string.</p>	
VAR texte : CHAÎNE DE CARACTERES SAISIR (texte)	<pre>string texte ; texte = Console.ReadLine () ;</pre>
VAR R : REEL SAISIR (R)	<pre>float R; string s ; // saisie d'une variable de type chaîne s = Console.ReadLine () ; // conversion de la chaîne en type float R = float.Parse(s);</pre>
Effacer l'écran	
<pre>Console.Clear();</pre>	

