

Язык программирования C#

Макаров Андрей 8а Школа №23

История C#

C# (произносится *си шарп*) – объектно-ориентированный язык программирования. Разработан в 1998–2001 годах группой инженеров компании Microsoft под руководством Андерса Хейлсберга и Скотта Вильтаумота как язык разработки приложений для платформы Microsoft .NET Framework.

Андерс Хейлсберг (2 декабря 1960, Копенгаген)– датский инженер-программист. С 2000 года возглавлял группу по созданию и проектированию языка C#.

Особенности C#

C# отличается очень богатым синтаксисом, который в то же время является простым и удобным.

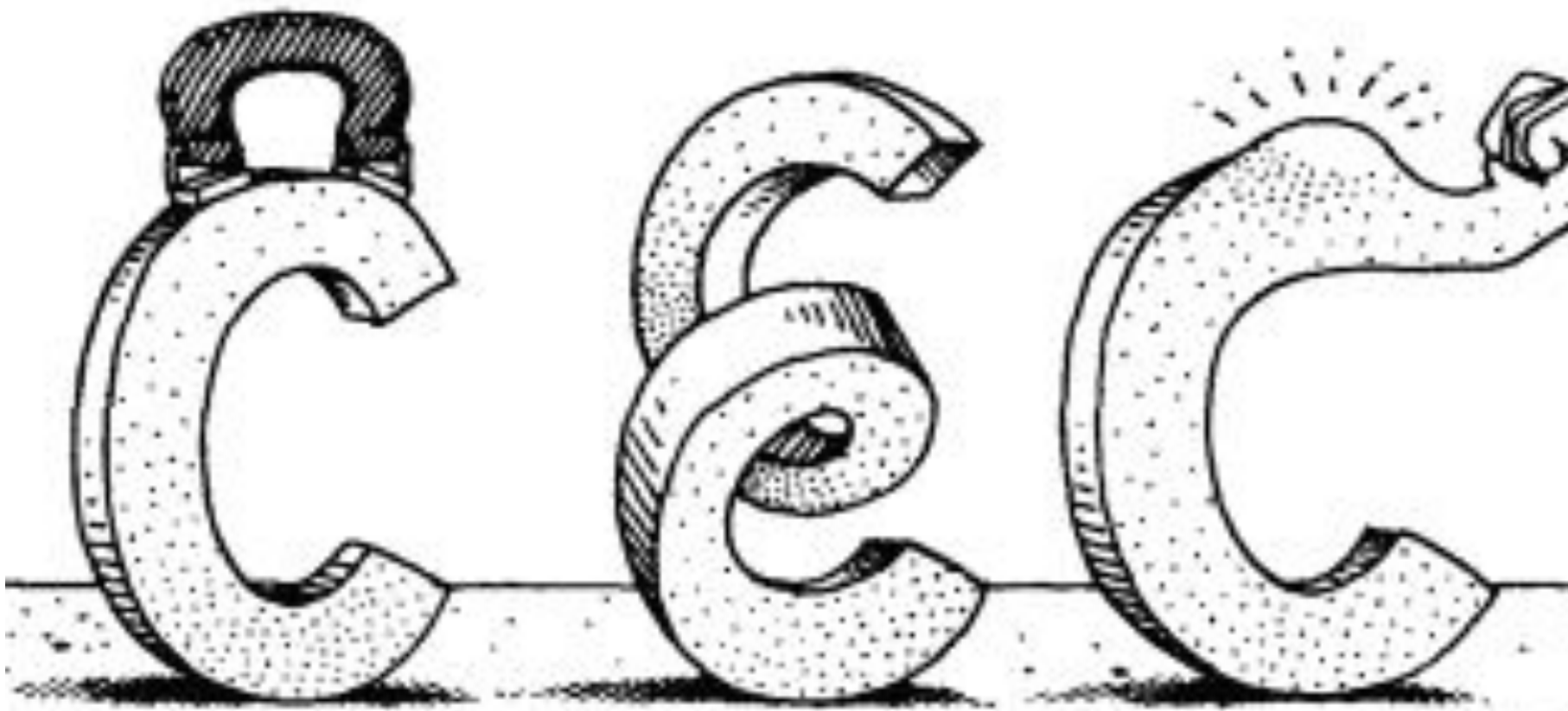
Одним из основных достоинств C# является наличие мощных функций, и предоставление прямого доступа к операционной памяти.

C# пользуется универсальными методами, интеграторами и типами данных, обеспечивающими наивысшую безопасность и производительность разработки программ.

Переносимый

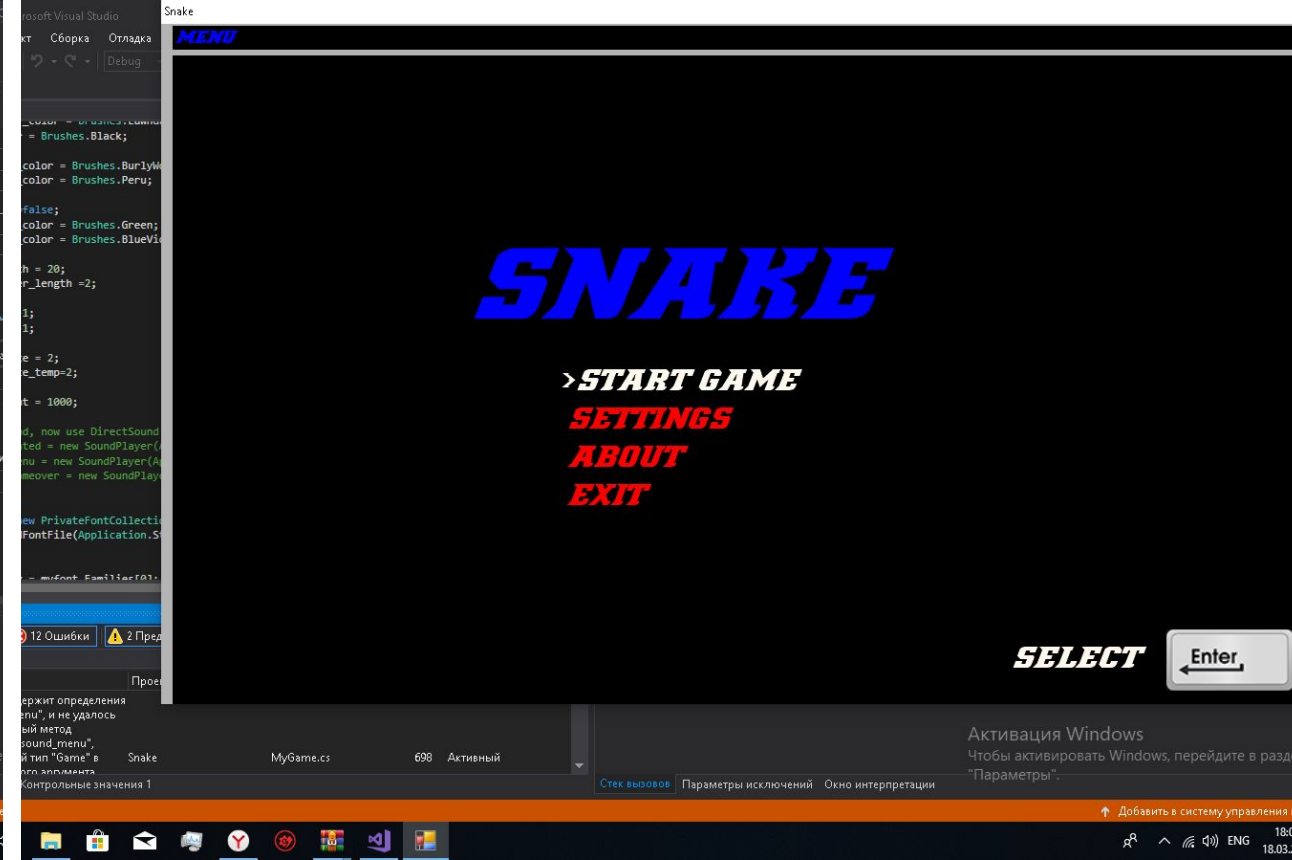
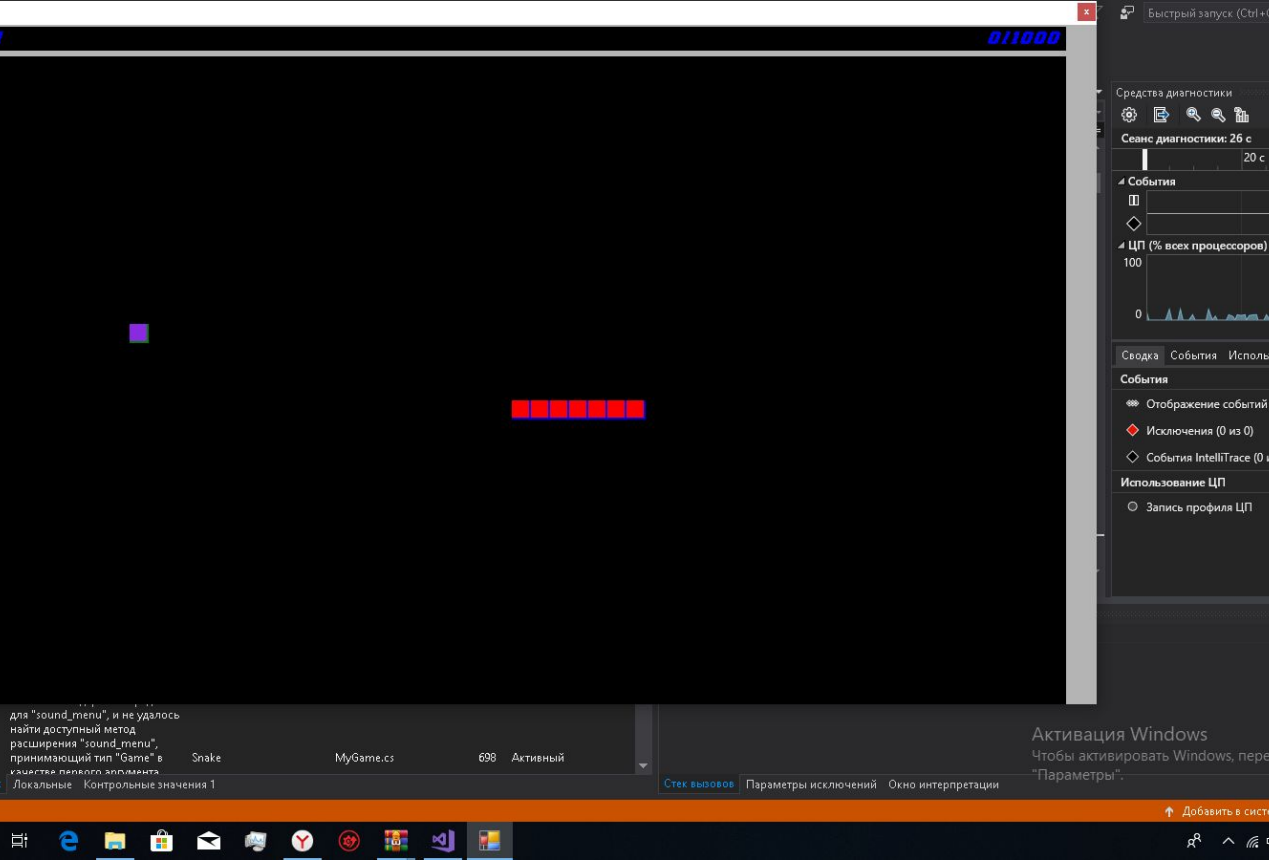
Гибкий

Мощный



ДОСТОИНСТВА ЯЗЫКА СИ

А. М. М. М.



Моя мини игра на C#

Почему я выбрал именно эту игру?

- 1) я хотел сам попробовать создать великую игру 1997 годов.
- 2) я хотел сделать свою уникальную змейку которая будет почти похожа на оригинальную версию только для компьютера.
- 3) я ни разу не видел на компьютерах этой игры.

История игры змейка

Оригинальная «Змейка» (Snake) от Nokia появилась в 1997 году благодаря стараниями разработчика Танели Орманто. В том же году компания выпустила первый телефон с этой игрой – Nokia 6110. Уже тогда игра была многопользовательской: телефоны общались через ИК-порты, ведь ни Bluetooth, ни тем более Wi-Fi в телефонах в то время не было. Сама змейка состояла из чёрных квадратов и могла двигаться в четырёх направлениях. Игровая зона, по которой передвигалось пресмыкающееся, была ограничена размерами экрана телефона: при ударе головы змейки о край телефона игра завершалась. «Змейка» приобрела невероятную популярность.

О игре:

Эта классическая аркада разработана с использованием языка C#. Это обычная игра, где игрок должен есть пищу, которая будет доступна в разных координатах. Чем больше вы едите пищи, тем больше вы получите очки. Игрок должен переместить направление змеи с помощью клавиш со стрелками влево, вправо, вверх, вниз и клавишу Backspace, чтобы приостановить игру/вернуться в Главное меню. От установок: разрешение графиков можно поддерживать и уровень затруднения, так же, как уровень звука, можно также поддерживать. Этот игровой проект прост в эксплуатации и понятен пользователям.

Спасибо за внимание!

Сайты на которых была информация из презентации

- ▶ <https://habr.com/ru/company/microsoftlumia/blog/136629/>
- ▶ <https://habr.com/ru/post/313694/>
- ▶ https://ru.wikipedia.org/wiki/C_Sharp
- ▶ https://ru.wikipedia.org/wiki/Хейлсберг,_Андерс
- ▶ <https://shwanoff.ru/c-sharp-1/>