

Първи стъпки и "Hello World"

Стъпки в Visual Studio:

1. **Стартиране:** Отворете Visual Studio и изберете **Create a new project**.
2. **Избор на шаблон:** В полето за търсене напишете "Console". Изберете **Console App** (с икона на C#). Натиснете **Next**.
3. **Име:** Кръстете проекта `MyFirstProgram`. Натиснете **Next**.
4. **Версия:** Изберете най-новата версия на .NET и натиснете **Create**.
5. **Екранът:** Ще видите прозорец с код. Ако има вече написан код, изтрийте го и напишете вашия.

Примерен код:

```
csharp
using System;
namespace MyFirstProgram
{
    class Program
    {
        static void Main(string[] args)
        {
            // Изписва текст на екрана
            Console.WriteLine("Здравей, свят!");
            Console.WriteLine("Това е първата ми програма на C#.");

            // Задържа конзолата отворена
            Console.WriteLine("Натисни произволен клавиш за край...");
            Console.ReadKey();
        }
    }
}
```

- **Задача:** Променете текста в кавичките, за да изпишете вашето име. Стартирайте с бутона **Start** (зеленото триъгълниче отгоре) или с **F5**.

Учебен час 2: Работа с типове данни

Стъпки:

1. Изтрийте стария код вътре в `Main` метода (между къдравите скоби { }).
2. Обяснете на учениците, че всяка променлива е като "кутия", в която слагаме определен тип информация.

Примерен код:

```
csharp
using System;
class Program
{
    static void Main()
    {
        // Цели числа
        int age = 16;
        // Дробни числа (използваме точка, а не запетая)
        double grade = 5.50;
        // Текст
        string schoolName = "Професионална гимназия";
        // Един символ
        char classLetter = 'A';
        // Логическа стойност
        bool isStudent = true;
        Console.WriteLine("Аз уча в: " + schoolName);
        Console.WriteLine("Аз съм в " + age + " клас, паралелка " +
classLetter);
        Console.WriteLine("Моят успех е: " + grade);
        Console.ReadKey();
    }
}
```

- **Задача:** Учениците да създадат свои променливи за `weight` (тегло) и `favoriteColor` (любим цвят).
-

Учебен час 3: Променливи (var) и Константи (const)

Стъпки:

1. **Променливата** може да сменя стойността си, а
2. **Константата** е "закована" веднъж завинаги.
3. `var` се използва, когато ни мързи да пишем типа, и оставяме Visual Studio да го разпознае само.

Примерен код:

csharp

```
using System;
class Program
{
    static void Main()
    {
        // Деклариране на константа (не може да се променя)
        const double Pi = 3.14159;
        // Използване на var - Visual Studio само разбира, че това е
double
        var radius = 5.0;
        // Пресмятане
        double area = Pi * radius * radius;
        Console.WriteLine("Лицето на кръга е: " + area);
        // Пример за промяна на променлива
        radius = 10.0; // Вече е 10
        area = Pi * radius * radius;
        Console.WriteLine("Новото лице при радиус 10 е: " + area);
        // ОПИТАЙТЕ ТОВА: Ако махнете коментара от долния ред, ще даде грешка!
        // Pi = 3.15;
        Console.ReadKey();
    }
}
```

- **Задача:** Учениците да създадат константа `DaysInWeek = 7` и да се опитат да я променят на 8, за да видят как Visual Studio подчертава грешката в червено.