Riferimento Rapido C#

Tipi, LINQ, async/await, collezioni, essenziali OOP

Basi

Hello World

```
Console.WriteLine("Hello, World!");  // top-level (C# 10+)
// Classico: class Program { static void Main() { ... } }
```

Build ed Esecuzione

```
dotnet new console -n MyApp   # crea progetto
dotnet run                     # compila ed esegui
dotnet build                   # solo compilazione
```

Variabili e Costanti

```
int x = 42;
var name = "Alice";           // inferenza di tipo
const double Pi = 3.14159;
readonly int maxRetries = 3;  // impostato una volta, nel
costruttore
```

Tipi

Tipi Valore

`int`	Intero con segno a 32 bit
`long`	Intero con segno a 64 bit
`float`	Virgola mobile a 32 bit (suffisso **`f`**)
`double`	Virgola mobile a 64 bit
`decimal`	Alta precisione 128 bit (suffisso **`m`**)
`bool`	**`true`** / **`false`**
`char`	Carattere Unicode a 16 bit

Tipi Riferimento

`string`	Testo UTF-16 immutabile
`object`	Tipo base per tutti i tipi
`dynamic`	Bypassa il controllo di tipo a compile-time
`int[]`	Array di interi
`List<T>`	Lista generica (System.Collections.Generic)

Nullable e Tuple

```
int? age = null;               // tipo valore nullable
string? name = null;           // riferimento nullable (C# 8+)
var point = (X: 1, Y: 2);     // tupla nominata
Console.WriteLine(point.X);
```

Funzionalità Stringa

```
string name = "World";
string msg = $"Hello, {name}!";       // interpolazione
string path = @"C:\Users\file.txt";   // verbatim
string raw = """raw "string" here""";  // raw (C# 11+)
```

Controllo del Flusso

If / Else

```
if (x > 0) Console.WriteLine("positivo");
else if (x == 0) Console.WriteLine("zero");
else Console.WriteLine("negativo");
```

Switch e Pattern Matching

```
string label = x switch {
    > 0 => "positivo", 0 => "zero", _ => "negativo"
};
if (obj is string s && s.Length > 0) { }  // pattern match
```

Cicli

```
for (int i = 0; i < 10; i++) { }
foreach (var item in collection) { }
while (condition) { }
do { } while (condition);
```

Classi

Definizione di Classe

```
public class Person {
    public string Name { get; set; }
    public int Age { get; init; }       // init-only (C# 9+)
    public Person(string name, int age) { Name = name; Age = age; }
}
```

Record (C# 9+)

```
public record Point(double X, double Y);
var p1 = new Point(1, 2);
var p2 = p1 with { X = 3 };  // copia non distruttiva
// auto: Equals, GetHashCode, ToString, deconstruct
```

Ereditarietà

```
public abstract class Shape { public abstract double Area(); }
public class Circle(double r) : Shape {
    public override double Area() => Math.PI * r * r;
}
```

Modificatori di Accesso

`public`	Accessibile da ovunque
`private`	Solo stessa classe (default per i membri)
`protected`	Stessa classe e classi derivate
`internal`	Solo stesso assembly (default per le classi)
`protected internal`	Stesso assembly o classi derivate

Interfacce

Definizione di Interfaccia

```
public interface IShape {
    double Area();
    double Perimeter() => 0;  // implementazione default (C# 8+)
}
public class Rect(double w, double h) : IShape { public double
Area() => w * h; }
```

Interfacce Comuni

`IEnumerable<T>`	Supporto iterazione (foreach, LINQ)
`IDisposable`	Pulizia deterministica (istruzione **`using`**)
`IComparable<T>`	Ordinamento naturale per la classificazione
`IEquatable<T>`	Confronto di uguaglianza per valore
`ICloneable`	Clonazione oggetti

LINQ

Sintassi a Metodo

```
var result = numbers
    .Where(n => n > 3)
    .OrderBy(n => n)
    .Select(n => n * 2)
    .ToList();
```

Sintassi a Query

```
var result = from n in numbers
             where n > 3
             orderby n
             select n * 2;
```

Metodi LINQ Comuni

`.Where(pred)`	Filtra gli elementi
`.Select(func)`	Proietta/trasforma gli elementi
`.OrderBy(key)`	Ordina in modo crescente
`.GroupBy(key)`	Raggruppa gli elementi per chiave
`.First() / .FirstOrDefault()`	Primo elemento (o default)
`.Any(pred)`	**`true`** se qualsiasi elemento corrisponde
`.Count()`	Numero di elementi
`.Sum() / .Average()`	Aggregazione valori numerici
`.Distinct()`	Rimuove i duplicati
`.SelectMany(func)`	Appiattisce le collezioni annidate

Async/Await

Metodo Async

```
public async Task<string> FetchAsync(string url) {
    using var client = new HttpClient();
    return await client.GetStringAsync(url);
}
```

Combinatori Task

```
var results = await Task.WhenAll(task1, task2, task3);
var first = await Task.WhenAny(task1, task2);
```

Pattern Async

`Task`	Ritorno async void (nessun risultato)
`Task<T>`	Ritorno async con risultato di tipo T
`ValueTask<T>`	Task leggero per percorsi sincroni veloci
`await foreach`	Iterazione async su **`IAsyncEnumerable<T>`**
`CancellationToken`	Cancellazione cooperativa per operazioni async

Collezioni

Collezioni Comuni

`List<T>`	Array dinamico, accesso per indice veloce
`Dictionary<K,V>`	Hash map, ricerca O(1) per chiave
`HashSet<T>`	Elementi unici, ricerca O(1)
`Queue<T>`	Collezione FIFO
`Stack<T>`	Collezione LIFO
`LinkedList<T>`	Lista doppiamente concatenata
`SortedDictionary<K,V>`	Ordinato per chiave (basato su albero)

Utilizzo Dictionary

```
var dict = new Dictionary<string, int> {
    ["Alice"] = 90, ["Bob"] = 85
};
dict.TryGetValue("Alice", out int score);
foreach (var (key, val) in dict) { }
```

Collezioni Immutabili

```
using System.Collections.Immutable;
var list = ImmutableList.Create(1, 2, 3);
var newList = list.Add(4);  // restituisce nuova lista
```

Proprietà

Sintassi delle Proprietà

```
public string Name { get; set; }
public int Age { get; private set; }
public string Email { get; init; }        // init-only
public string Display => $"{Name} ({Age})"; // calcolata
```

Indicizzatori

```
public double this[int row, int col] {
    get => data[row, col];
    set => data[row, col] = value;
}
```

Pattern Proprietà

`{ get; set; }`	Auto-proprietà lettura-scrittura
`{ get; }`	Sola lettura (impostabile solo nel costruttore)
`{ get; init; }`	Sola lettura dopo inizializzazione (C# 9+)
`{ get; private set; }`	Pubblicamente leggibile, privatamente scrivibile
`=> expression`	Proprietà expression-bodied (calcolata)

Eccezioni

Try / Catch / Finally

```
try { int result = int.Parse(input); }
catch (FormatException ex) { Console.Error.WriteLine(ex.Message); }
catch (Exception ex) when (ex is not OutOfMemoryException) { }
finally { /* eseguito sempre */ }
```

Istruzione Using

```
using var file = File.OpenRead("data.txt");
// file.Dispose() chiamato automaticamente allo scope end
// equivalente a try/finally con Dispose()
```

Eccezioni Comuni

`ArgumentNullException`	Argomento null passato al metodo
`ArgumentOutOfRangeException`	Argomento fuori dall'intervallo valido
`InvalidOperationException`	Operazione non valida per lo stato corrente
`NullReferenceException`	Dereferenziamento di oggetto null
`KeyNotFoundException`	Chiave non trovata nel dizionario
`NotImplementedException`	Metodo non ancora implementato

Eccezione Personalizzata

```
public class AppException : Exception {
    public int Code { get; }
    public AppException(string msg, int code)
        : base(msg) { Code = code; }
}
```