一个c#程序主要包括以下部分：命名空间声明，一个class，class方法，class属性，一个Main方法，语句和表达式，注释等。

Using关键字用于在程序中包含命名空间。一个程序可以包含多个 using 语句。

class 关键字用于声明一个类。

c#数据类型分为三类，值类型，引用类型，指针类型，其中值类型包括bool，byte，char，decimal，double，float，int，long，sbyte，short，uint，ulong，ushort。引用类型包括，对象类型，动态类型和字符串类型。

c#常见算数运算符，+，-，\*，/，%，++，--，常见关系运算符，==，！=，>,<,>=,<=,逻辑运算符，&& || !, 位运算符 & | ^ ~<< >> 。赋值运算符 = += -= \*= /%= <<= >>= &= ^= |= 其他运算符，sizeof() typeof() & \* ?: is as

C#判断语句 if else switch 和?:

C#修饰符 public private protected internal protected internal

命名空间的设计目的是提供一种让一组名称与其他名称分隔开的方式。在一个命名空间中声明的类的名称与另一个命名空间中声明的相同的类的名称不冲突。

接口定义了属性、方法和事件，这些都是接口的成员。接口只包含了成员的声明。成员的定义是派生类的责任。接口提供了派生类应遵循的标准结构。