



Vyšší odborná škola obalové techniky
a střední škola, Štětí

Digitální učební materiály

Programování - Programování C#

Ivan Pomykacz



evropský
sociální
fond v ČR



EVROPSKÁ UNIE



MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY



OP Vzdělávání
pro konkurenceschopnost

INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

Licence



Digitální učební materiály, jejímž autorem je Ivan Pomykacz, podléhají licenci [Creative Commons: Uvedte autora - Nevyužívejte dílo komerčně - Zachovejte licenci 3.0 Unported](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/).

Vytvořeno na základě tohoto díla: <http://dumy.odbornaskola.cz/pomykacz>

Práva nad rámec této licence jsou popsána zde: <http://dumy.odbornaskola.cz/pomykacz>.

Disclaimer

Tento PDF dokument byl strojově vygenerován z HTML stránek

<http://dumy.odbornaskola.cz/pomykacz/>.

Je tedy možné, že sazba textu může obsahovat chyby. Jde převážně o vizuální a typografické chyby, které mohou narušit plynulou čitelnost textu. V některých případech může být ohrožena i funkčnost některých komponent (jako vnitřní odkazy).

Vzhledem k tomu, že vypracované materiály nebyly nikdy určeny pro výstupní formát PDF, autor se zříkává jakékoli odpovědnosti za nalezené chyby. Nesnažte se proto v této souvislosti autora kontaktovat.

Programování

Programování C#

Obsah

- Program

Program

Název školy	Vyšší odborná škola obalové techniky a Střední škola, Štětí, příspěvková organizace		
Adresa školky	Kostelní 134, 411 08 Štětí		
IČ	46773509		
Název operačního programu	OP Vzdělávání pro konkurenceschopnost		
Registrační číslo	CZ.1.07/1.5.00/34.1006		
Označení vzdělávacího materiálu			
Název tématické oblasti (sady)	Programování		
Název materiálu	Program		
Anotace			
Autor		Jazyk	
Očekávaný výstup			
Klíčová slova			
Druh výukového zdroje		Věková skupina žáků	
Typ interakce		Ročník	
Speciální vzdělávací potřeby	žádné		
Zhotoveno, (datum/období)		Celková velikost	

Obsah

- [Vlastnosti programů](#)

Vlastnosti programů

- **Zvýraznění** - Program umí barevně zvýraznit nějakou část textu. Např. chybovou hlášku.
- **Záporné číslo** - Detekce záporného čísla v případech, kde nemá co dělat. Nejčastěji se objevuje při uživatelském vstupu. Příklad: "Zadej délku strany čtverce".
- **Uživatelská volba** - Uživatel si může zvolit, např. z voleb a) b) c). Program dle toho pak vykoná požadovanou akci. Příklad: "Chceš spočítat a) Obsah čtverce b) Obsah obdélníka c) Obsah trojúhelníka".
- **Smyčka programu** - Program běží v "nekonečné smyčce", dokud jej uživatel neukončí. Ukončením se nemyslí přerušení programu zavřením jeho okna (křížkem). Příklad: Program provede požadovanou akci (např. spočítá obsah čtverce). Po vypsání výsledku se program zeptá uživatele zda-li chce nový výpočet nebo skončit.
- **Opakovaná výzva** - Uživatel volí z nabídky voleb. Program jej nepustí dál, dokud nezvolí jednu z uvedených voleb. Nebo uživatel zadává číslo. Na číslo jsou kladeny nějaké požadavky, např. musí být kladné nebo z nějakého rozsahu.
- **Práce se soubory** - Program umí načítat obsah souborů nebo do souborů ukládat textová data. Program se dokonce může zeptat uživatele na název souboru, který má otevřít nebo do kterého se mají uložit data. Pro zjednodušení uvažujme soubory umístěné ve stejném adresáři jako je program.
- ... -
- -