



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

- Vstup - cvičení

# Vstup - cvičení

<b>Název školy</b>	Vyšší odborná škola obalové techniky a Střední škola, Štětí, příspěvková organizace		
<b>Adresa školky</b>	Kostelní 134, 411 08 Štětí		
<b>IČ</b>	46773509		
<b>Název operačního programu</b>	OP Vzdělávání pro konkurenceschopnost		
<b>Registrační číslo</b>	CZ.1.07/1.5.00/34.1006		
<b>Označení vzdělávacího materiálu</b>	VY_32_INOVACE_23_PRG_450		
<b>Název tématické oblasti (sady)</b>	Programování		
<b>Název materiálu</b>	Vstup - cvičení		
<b>Anotace</b>	Soubor úloh pro procvičování práce s proměnnými a vstupem z klávesnice.		
<b>Autor</b>	Ivan Pomykacz	<b>Jazyk</b>	čeština
<b>Očekávaný výstup</b>	Tvoří jednoduché, jednoúčelové aplikace, které dokáží reagovat na vstup z klávesnice a ovlivňovat tak výsledek výpočtu.		
<b>Klíčová slova</b>	vstup z klávesnice, parsování řetězce, návratová hodnota, výstup		
<b>Druh výukového zdroje</b>	Pracovní list	<b>Věková skupina žáků</b>	15+
<b>Typ interakce</b>	aktivita	<b>Ročník</b>	1.
<b>Speciální vzdělávací potřeby</b>	žádné		
<b>Zhotoveno, (datum/období)</b>	25.09.2013	<b>Celková velikost</b>	

## Cvičení III - Restaurace v2.0

### Obsah

- [Příklad](#)

### Příklad

```
using System;
```

```
namespace Restaurace2
```

```
{
```

```
    class MainClass
```

```
    {
```

```
        public static void Main (string[] args)
```

```
        {
```

```
            Console.WriteLine("Program: Restaurace v2.0");
```

```
            /**
```

```
* Vytvořte program, který
* - vyzve uživatele k zadání názvu jídla
* - vyzve uživatele k zadání ceny jídla bez DPH
* - vyzve k zadání DPH
*
* - následně spočítá cenu jídla včetně DPH
* - zobrazí podrobný výpis
*   Jídlo           : Palačinky
*   Cena bez DPH   : 4.50
*   DPH            : 21%
*   ...
*/

// 1. deklarace prom.
string nazev;
double cena; // cena jídla bez dph
double dph; // dph
double celkem; // celková cena

// 2. vstup
Console.Write("Zadej název jídla: ");
nazev = Console.ReadLine();

Console.Write("Zadej cenu jídla: ");
cena = double.Parse(Console.ReadLine());

Console.Write("Zadej DPH (v %): ");
dph = double.Parse(Console.ReadLine());
dph = dph / 100.0;
// 3. operace
celkem = cena * dph + cena;

// 4. výpis
Console.WriteLine("Jídlo           : " + nazev);
Console.WriteLine("DPH            : " + (dph * 100) + "%");
Console.WriteLine("Celkem          : " + celkem);

Console.Write("Press any key to continue . . . ");
Console.ReadKey(true);
}
}
}
```

---

## Cvičení IV - Kalkulačka v1.0

## Obsah

- [Příklad](#)

## Příklad

```
using System;
```

```
namespace Kalkulacka1
```

```
{  
    class MainClass  
    {  
        public static void Main (string[] args)  
        {  
            Console.WriteLine("Program: Kalkulačka v1.0\n");  
            // "\n" je sekvence pro klávesu Enter - provede odřádkování  
  
            /**  
             * Nechejte uživatele po sobě zadat dvě celá čísla.  
             * Console.ReadLine()  
             * Následně tato čísla sečtěte.  
             *  
             * Výsledek vypište na obrazovku.  
             * Console.WriteLine("...")  
             *  
             * Rozšiřte program o: *, /, -  
             */  
  
            // 1. deklarace prom.  
            int x;  
            int y;  
            int vysK;  
            int vysP;  
            int vysM;  
            int vysD;  
  
            // 2. přiřazení hodnot  
            Console.Write("Zadej číslo: ");  
            x = int.Parse(Console.ReadLine());  
  
            Console.Write("Zadej další číslo: ");  
            y = int.Parse(Console.ReadLine());  
  
            // 3. operace  
            vysP = x + y;  
            vysM = x - y;  
            vysK = x * y;  
            vysD = x / y;  
  
            // 4. výstup  
            Console.WriteLine(x + " + " + y + " = " + vysP);  
        }  
    }  
}
```



```
    Console.WriteLine(x + " - " + y + " = " + vysM);
    Console.WriteLine(x + " * " + y + " = " + vysK);
    Console.WriteLine(x + " / " + y + " = " + vysD);

    Console.WriteLine("\n");

    Console.Write("Press any key to continue . . . ");
    Console.ReadKey(true);
}
}
```

---

## Test II

### Obsah

- [Zadání](#)

### Zadání

---