

Datové typy

Práce s textem a čísla

Datový typ

- Množina hodnot, kterých může objekt nabývat
- Přípustné operace

Názvy typů a jejich možné hodnoty

■ Textový řetězec

string

“Ahoj, babi”

■ Barva

Color

Color.Blue

■ Logická hodnota

bool

true, false

■ Číslo

int

5, -2010

Typová konverze

- Sčítání řetězců: “12” + ”12” = “1212”
- Sčítání čísel: $12 + 12 = 24$

Typová konverze

- Obsah textového pole je text, ve zobrazení zprávy je rovněž text – je třeba převádět:
- Třída Convert
 - `Convert.ToString()` – výsledek je řetězec
 - `Convert.ToInt32()` – výsledek je celé číslo

Komentáře

- Lepší orientace v programu
- Zápis pseudokódu
- Vývojové prostředí komentář ignoruje
- `//` Toto je komentář

Proměnná

- Výsledky a mezivýsledky si program ukládá do proměnných.
- **Proměnná je symbolické označení místa v operační paměti, kde je uložena její hodnota.**
- Proměnná se vytváří pomocí **deklarace**: (příkaz deklarace)
- **typ_proměnné jméno_proměnné;**
Např. `int x;` celočíselná x
 `string jmeno;` řetězec jmeno

Proměnná

- Deklarace s inicializací: (dosazení počáteční hodnoty)
- `typ_proměnné jméno_proměnné = počáteční_hodnota;`
Např. `int x=7;`
- Jméno proměnné = identifikátor
(Vlastnost **name** ovládacích prvků)

Přiřazovací příkaz

- `kam = co`

Proměnná = výraz

- Ten se nejprve vyhodnotí, pak přiřadí.
- Levá i pravá strana musejí být téhož typu.