

Pole



# Zopakujme si:

- Hodnoty údajů se uchovávají v proměnných
- Proměnné
  - Členské (globální)
  - Lokální

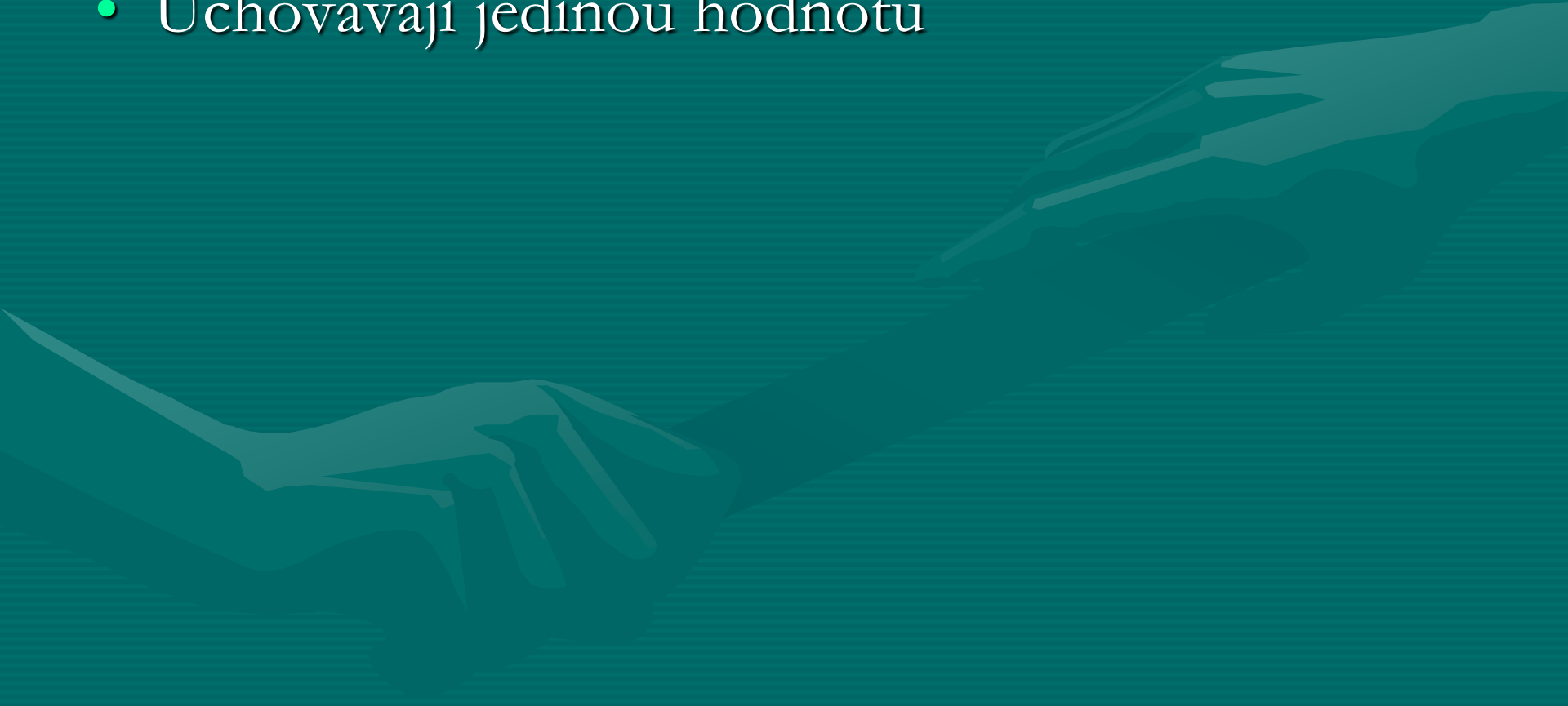


# Zopakujme si:

- Typ proměnné je určen deklarací
  - `int x`
- Jakých hodnot může nabývat
- Kolik paměti potřebuje
- Množina přípustných operací

# Jednoduché proměnné

- Dosud (kromě řetězce)
- Uchovávají jedinou hodnotu



# Strukturované datové typy

- Mohou uchovávat řadu hodnot
- Příklady:
  - Pole
  - Seznam
  - Třída
  - ...

# Pole

- Datová struktura skládající se ze složek stejného typu
- Složky rozlišujeme pomocí indexu. (pořadové číslo, vždy se čísluje od 0)

# Příklad – osoby

0	Nováková
1	Král
2	<u>Morkes</u>
3	Králová
4	Dvořák
5	<u>Jouda</u>
6	Kůrka
7	Mrázková

- `osoby[0]` = “Nováková”
- `osoby[4]` = “Dvořák”

# Deklarace pole

- Typ složek [ ] Jméno pole = new Typ složek [počet složek]
- Pro náš příklad:..
- `string[ ] osoby = new string[8];`
- Počet prvků pole – (zde 8): `osoby.Length`



# Deklarace pole

- Při vytvoření je pole naplněno nulami, cheme-li ho naplnit hodnotami, je možno použít postup:
- `string[ ] osoby = new string[8]`
- `{“Nováková”, “Král”,...”Mrázková”};`

# Zpracování v cyklech

- `for (int i = 0; i < osoby.Length; i++)`
- `{osoby[i] –zpracuj i.tou položku}`

