



DALŠÍ PŘÍKAZOVÉ KONSTRUKCE

Cyklus Foreach


- **foreach** (deklarace proměnné, která zastupuje položky in kolekce)
- {
- Příkazy
- }

Příklady

- Průchod textovým řetězcem
- `string text = textBoxVstup.Text;`
- `foreach (char x in text)`
- ...
- Průchod polem čísel
- `string[] slova = { "ahoj", "pes", "les" };`
- `foreach(string s in slova)`
- ...



Omezení

- Není v něm přístupná aktuální hodnota indexu
 - Prvky kolekce (pole) není možné měnit
- 

Přepínač Switch

- může zjednodušit zápis vnořených podmínek
- switch (proměnná)
- {
- case hodnota 1: Příkazy 1;
- break;
- case hodnota 2: Příkazy 2;
- break;
- case hodnota 3: Příkazy ;
- break;
- ...
- default:
- Další příkazy;
- break;
- }

Přepínač Switch

- Pokud proměnná nabyde hodnoty 1, provede se příkaz 1
- Pokud proměnná nabyde hodnoty 1, provede se příkaz 2
- ...
- Pokud nenabyde žádné vyjmenované hodnoty, provedou se Další příkazy
- Tato část s default může chybět

Příklad

- Házíme kostkou a počítáme, kolikrát co padlo
- `int hod=nahoda.Next(1,6);`
- `switch (hod)`
- `{`
- `case 1: p1++;`
- `break;`
- `case 2: p2++;`
- `break;`
- `case 3: p3++;`
- `break;`
- `case 4: p4++;`
- `break;`
- `case 5: p5++;`
- `break;`
- `case 6: p6++;`
- `break;`
- `}`