

Složené přiřazení
členské a lokální objekty,
náhodná čísla

Několik užitečných vlastností

- `textBox1.Multiline = true` – víceřádková varianta textového políčka
- `Environment.NewLine` – odřádkování při výstupu textu

Složené přiřazení

- Přidání hodnoty k proměnné:
 - $\text{proměnná} = \text{proměnná} + \text{hodnota};$
 - (V jakémkoliv jazyce)
 - příkazem složeného přiřazení:
 $\text{proměnná}' + = \text{hodnota};$
 - (C#, C...)

Složené přiřazení

- Přidej text do víceřádkového textBoxu:
- `textBoxZapis.Text += "Ahoj" + Environment.NewLine;`
- Zvyš hodnotu proměnné o 1
- `int x = 10;`
- `x += 1;`
- `X++;`

Lokální objekty (proměnné)

- Jsou definovány uvnitř procedur a existují pouze tam.
- `private void buttonKlik_Click(object sender, EventArgs e)`
- `{`
- `int pocet = 0;`
- `pocet++;`
- `}`

Členské proměnné

- Jsou definovány uvnitř třídy
- Např. uvnitř třídy okna:
 - `public partial class Form1 : Form`
 - `{`
 - `int pocet=0;`
 - `public Form1()`
- Dají se používat v dalších metodách okna

Náhodná čísla

- **Random nahoda = new Random()** – vytvoření instance třídy Random
- **int cislo = nahoda.Next(min, max)** – náhodné číslo vzniká metodou Next této instance, může mít hodnotu od min do max – 1.