

# Vlastní pomocné metody

# Metody, které jsme používali

- Co vlastně musejí udělat?
- `Convert.ToInt32(textBox1.Text)`
- `Environment.NewLine;`
- `Nahoda.Next(10,20);`
- `Close();`
- Byly vždy součástí třídy (poslední ve skutečnosti náleží oknu – formuláři)

# Metody, které jsme definovali

- `private void Form1_Load(object sender, EventArgs e)` – hlavička s parametry
- `{`
- `int x=0;` – deklarace lokálních proměnných
- vlastní příkazy – co to bude dělat
- `textBoxVstup1.ReadOnly = true;`
- `}`
- `void` – typ výsledku – zde prázdný
- `private` – modifikátor přístupu (později)

# Metoda, která přebarví formulář na červenou

- `private void Cervena()`
- `{`
- `//přebarví formulář na červenou`
- `BackColor=Color.Red;`
- `}`

# Její použití

- `private void buttonCervena_Click(object sender, EventArgs e)`
- `{`
- `//volání metody bez parametrů`
- `Cervena();`
- `}`

# Metoda přebarví formulář na barvu, kterou lze zadat

- `private void Barva(Color b) – parametr typu color`
- `{`
- `//přebarví formulář na barvu b`
- `BackColor = b;`
- `}`

# Její použití

- `private void buttonModra_Click(object sender, EventArgs e)`
- `{`
- `//volání metody s parametrem`
- `Barva(Color.Blue); – v závorce je hodnota skutečného parametru – barvy, který se použije`
- `}`

# Metoda, která vrací větší číslo ze dvou

- `private int vetsi(int a, int b)` – vstupní parametry dvě čísla
- `{`
- `//vrací větší číslo ze dvou`
- `if (a > b)`
- `return a;`
- `else return b;`
- `}`
- Před uvedením návratové hodnoty v těle metody musí být uvedeno slovo **return**.

Typ návratové hodnoty



# Použití

- Použití:
- `private void buttonVetsi_Click(object sender, EventArgs e)`
- `{`
- `int x = Convert.ToInt32(textBoxVstup1.Text);`
- `int y = Convert.ToInt32(textBoxVstup2.Text);`
- `int max = vetsi(x, y);` – návratovou (funkční) hodnotu  
můžeme přiřadit
- `MessageBox.Show("Větší je " + max);`
- `}`