

Kapitola 3. Pole

Hotové programy

Řešení vybraných úloh ve formě kompletních programů najdete na webových stránkách knihy, www.moderniProgramovani.cz. Výjimkou jsou odpovědi na kontrolní otázky, které najdete zde.

Kontrolní otázky

ÚLOHA 3-K-00 (CO TO DĚLÁ?)

Cyklus proběhne pro hodnoty proměnné `index` 1, 3, 5. Buňky pole na těchto indexech se ztrojnásobí. Ostatní buňky pole zůstanou nedotčeny. Výslednou podobu pole ukazuje obrázek.

čísla[0]	čísla[1]	čísla[2]	čísla[3]	čísla[4]	čísla[5]
17	-9	5	30	-14	18

ÚLOHA 3-K-01 (INDEX A HODNOTA)

`výsledek1 = b[4]*a[1] = 7*(-2) = -14`

`výsledek2` je stejný jako `výsledek1`, u násobení nezáleží na pořadí činitelů

`výsledek3 = a[b[2]] = a[3] = -1`

`výsledek4 = b[a[2]] = b[0] = 62`

ÚLOHA 3-K-02 (KDE JE CHYBA?)

Na pravé straně se musí vytvořit celé pole řetězců, ne pouze jeden řetězec. Chybí tam hranaté závorky. Správný zápis zní:

```
string[] jména = new string[] { "Anna", "Dana", "Hana", "Jana" };
```

ÚLOHA 3-K-03 (KDE JE DALŠÍ CHYBA?)

Chyba je v podmínce vstupu do cyklu. Namísto `<=` má být jenom `<`. Má-li pole např. 10 složek, je posledním indexem 9, nikoli 10. Pokud o přístup ke složce „za polem“ vyvolá běhovou chybu.

ÚLOHA 3-K-04 (V ČEM JE ROZDÍL?)

První příkaz: Do buňky pole na pozici [index] se přiřazuje číslo o jedničku větší, než je index samotný. Je-li index např. roven pěti, přiřadí se do čísla[5] hodnota 6.

Druhý příkaz: Do buňky pole na pozici [index] se přiřazuje obsah buňky na pozici [index+1], neboli obsah **buňky sousedící zprava**. Je-li index např. roven pěti a v buňce čísla[6] je např. hodnota 47, přiřadí se do čísla[5] právě hodnota 47.

UKÁZKA