

Přiřazovací příkaz

Hotové programy

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

Kontrolní otázky

ÚLOHA 4-K-00 (NEKOPÍRUJE!)

Problém je v tom, že student pracuje s celými objekty, nikoli pouze s jejich vlastnostmi `Text`. Správné řešení:

```
poleKopie.Text = poleVěta.Text;
```

ÚLOHA 4-K-01 (BARVA POZADÍ)

Syntaxe přiřazovacího příkazu je vždy

```
kam = co;
```

Student pořadí obrátil, snažil se o `co = kam ...` Správné řešení tedy je:

```
poleAdresa.BackColor = Color.DarkGray;
```

ÚLOHA 4-K-02 (ODBLOKOVÁNÍ TLAČÍTKA)

Logická hodnota „pravda“ („ano“) se ve zdrojovém kódu zapisuje vždy s malým `t`. Správné řešení tedy je:

```
tlačitkoKopiruj.Enabled = true;
```

ÚLOHA 4-K-03 (CO SE STANE?)

<i>Textové pole</i>	<i>Na začátku</i>	<i>Po prvním příkazu</i>	<i>Na konci</i>
<code>poleA</code>	Spejbl	Mánička	Mánička
<code>poleB</code>	Hurvínek	Hurvínek	Mánička

V obou textových polích tedy po provedení obou příkazů bude „Mánička“.

Je-li pořadí příkazů obrácené, tj.

```
poleB.Text = poleA.Text;  
poleA.Text = "Mánička";
```

vypadá situace takto:

<i>Textové pole</i>	<i>Na začátku</i>	<i>Po prvním příkazu</i>	<i>Na konci</i>
poleA	Spejbl	Spejbl	Mánička
poleB	Hurvínek	Spejbl	Spejbl

V prvním poli bude „Mánička“, ve druhém „Spejbl“.