

Kintamojo pavadinimas

Kintamojo tipas

Kintamojo pradinė reikšmė (neprivaloma)

Kintamieji

```
bool taip = true;  
bool ne = false;  
int trys = 3;  
int keturi = 4;  
string tekstas;
```

```
tekstas = "kazkoks" + " nesuprantamas";  
tekstas += " sakinys";
```

"string" tipo kintamuosius ir reikšmes galima sujungti (rašant "+")

Operatorius "+=" reiškia pridedamąjį priskyrimą, t.y. šiuo atveju būtų tas pats jei parašytume `tekstas = tekstas + " sakinys";`

Masyvo elementai

```
int[] masyvas = new int[10];  
  
int x1 = masyvas[3];  
int x2 = masyvas[trys];  
int x3 = masyvas[keturi - 1];
```

Šitai inicializuojamas masyvo kintamasis (šiuo atveju nurodant kad jis bus "int" tipo ir talpins 10 elementų)

Visais trim atvejais kintamieji "x" priskiriami tai pačiai reikšmei, gautai iš masyvo elemento kurio indeksas yra 3

Operatorius "==" lygina dvi reikšmes tarpusavyje ir gražina "true", jei reikšmės sutampa, arba "false" – jei ne

```
if (taip == true) {  
    // ...  
}  
if (taip != false) {  
    // ...  
}  
  
if (trys == 10) {  
    // ...  
}  
else if (trys == 11) {  
    // ...  
}  
else {  
    // ...  
}  
  
if ((trys == 3) && (keturi == 4)) {  
    // ...  
}  
if ((keturi == 3) || (keturi == 4)) {  
    // ...  
}  
  
int x = 3;  
if (keturi > x) {  
    // ...  
}  
if (keturi >= x) {  
    // ...  
}  
if (x < keturi) {  
    // ...  
}  
if (x <= keturi) {  
    // ...  
}
```

Loginės operacijos

Operatorius "!=" lygina dvi reikšmes tarpusavyje ir gražina "true", jei reikšmės nesutampa, arba "false" – jei sutampa

Komandos "if" kodas (ęsantis figūrinių skliaustų viduje) yra vykdomas tik tada jei sąlyga, aprašyta skliausteliuose šalia komandos, yra patenkinama (sąlygos reikšmė yra lygi "true")

Komandos "else if" kodas yra vykdomas tik tada jei nei viena iš ankstesnių komandų ("if" ar "else if") nebuvo įvykdita bei šios komandos sąlyga yra patenkinama

Komandos "else" kodas yra vykdomas tik tada jei nei viena iš ankstesnių komandų ("if" ar "else if") nebuvo įvykdita

Operatorius "&&" reiškia loginį "ir", naudojamas kai norima aprašyti sudėtingesnį loginį sakinį kurio visos sąlygos turi būti išpildytos

Operatorius "||" reiškia loginį "arba", naudojamas kai norima aprašyti sudėtingesnį loginį sakinį kurio nors viena sąlyga turi būti išpildyta

Operatorius ">" lygina dvi reikšmes tarpusavyje ir gražina "true", jei reikšmė kairėje busėje yra didesnė už reikšmę dešinėje pusėje

"true" jei kairė reikšmė didesnė arba lygi dešinei reikšmei

"true" jei kairė reikšmė mažesnė už dešinę reikšmę

"true" jei kairė reikšmė mažesnė arba lygi dešinei reikšmei

Sąlyga, nusakanti ar ciklą tęsti
(tikrinama prieš kiekvieną iteraciją)

Ciklo iteratorius (vienitnis kintamasis)

Ciklo iteratoriaus keitimo operacija/žingsnis
(vykdoma kiekvienos iteracijos pabaigoje)

Komanda "for" aprašomas iteracinis
ciklas (ciklas kurio pradžia, žingsnis ir
pabaiga aprašomi iš anksto)

Čia aprašytas ciklas
kuris bus vykdomas 10
žingsnių:

žingsnis 1) i == 0
žingsnis 2) i == 1
žingsnis 3) i == 2
...
žingsnis 10) i == 9

Čia aprašytas ciklas
kuris bus vykdomas
3 kartus:

1) keturi == 0
2) keturi == 1
3) keturi == 2

```
for (int i = 0; i < 10; i++)  
{  
    keturi = 0;  
    while (keturi < 4)  
    {  
        keturi++;  
        if (keturi == 2)  
        {  
            break;  
        }  
    }  
}
```

Komanda "while" aprašomas ciklas kuris vykdomas tol,
kol yra tenkinama sąlyga, aprašyta skliausteliuose šalia
komandos

Komanda "break" nutraukia ciklą, kurio viduje ji yra
parašyta, nepriklausomai nuo to ar sąlyga vis dar tenkinama
ar ne (komandą galima rašyti ir "for" ciklo viduje)

Metodo prieigos modifikatorius

Metodo gražinamas tipas

Metodo pavadinimas

Metodo parametras

```
public void Metodas1(int parametras)  
{  
}  
  
public bool Metodas2(string parametras1, int parametras2)  
{  
    return (parametras1.Length == parametras2);  
}  
  
bool metodoRezultatas;  
  
Metodas1(trys);  
metodoRezultatas = Metodas2("tekstas", 7);
```

Čia aprašytas
metodas kuris
priima vieną "int"
tipo parametą ir
negrąžina jokios
reikšmės ("void")

Čia aprašytas
metodas kuris priima
vieną "string" tipo ir
vieną "int" tipo
parametrus ir gražina
"bool" tipo reikšmę

Metodų iškvičimas