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 sutampa, arba “false” – jei ne**

**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 ansktesnių komandų (“if” ar “else if”) nebuvo įvykdita bei šios komandos sąlyga yra patenkinama**

**Komandos “else” kodas yra vykdomas tik tada jei nei viena iš ansktesnių 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**

int[] masyvas = new int[10];

int x1 = masyvas[3];

int x2 = masyvas[trys];

int x3 = masyvas[keturi - 1];

**Masyvo elementai**

**Šitaip 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 elmento kurio indeksas yra 3**

bool taip = true;

bool ne = false;

int trys = 3;

int keturi = 4;

string tekstas;

tekstas = "kazkoks" + " nesuprantamas";

tekstas += " sakinys";

**Kintamojo tipas**

**Kintamojo pavadinimas**

**Kintamojo pradinė reikšmė (neprivaloma)**

**Kintamieji**

**“string” tipo kintanuosius ir reikšnmes galima sujungti (rašant “+”)**

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

public void Metodas1(int parametras)

{

}

public bool Metodas2(string parametras1, int parametras2)

{

return (parametras1.Length == parametras2);

}

bool metodoRezultatas;

Metodas1(trys);

metodoRezultatas = Metodas2("tekstas", 7);

**Metodo prieigos modifikatorius**

**Metodo gražinamas tipas**

**Metodo pavadinimas**

**Metodo parametras**

**Metodų iškvietimas**

**Metodai (funkcijos)**

**Čia aprašytas metodas kuris priima vieną “int” tipo parametrą ir negražina jokios reikšmės (“void”)**

**Čia aprašytas metodas kuris priima vieną “string” tipo ir vieną “int” tipo parametrus ir gražina “bool” tipo reikšmę**

for (int i = 0; i < 10; i++)

{

}

keturi = 0;

while (keturi < 4)

{

keturi++;

if (keturi == 2)

{

break;

}

}

**Ciklai**

**Ciklo iteratorius (vienitnis kintamasis)**

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

**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**

**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)**

**Čia aprašytas ciklas kuris bus vykdomas 3 kartus:**

**1) keturi == 0**

**2) keturi == 1**

**3) keturi == 2**