

INFORMATYKA II

Laboratorium 3

Remigiusz Rajewski



Poznań 2015

1 Wymagania

- Umiejętność zamiany kodu blokowego na program
- Umiejętność zamiany programu na kod blokowy
- Umiejętność wypisywania tekstu na ekranie (w konsoli systemu Windows)
- Umiejętność odczytywania tekstu wprowadzonego przez użytkownika na ekranie (w konsoli systemu Windows)
- Znajomość instrukcji warunkowych **if** oraz **switch**
- Znajomość pętli **while**, **do while**, **for**
- Znajomość instrukcji **break** oraz **continue**

2 Cel zajęć

Celem zajęć jest napisanie prostych programów działających w trybie tekstowym (konsolowym). Programy będą wykorzystywać klasy tworzone przez studenta.

Student zaznajomi się podczas tych zajęć z podstawowymi różnicami między językiem C++ (poznany na wcześniejszych semestrach studiów) a językiem C#.

3 Ćwiczenia podstawowe

3.1 Zadanie 1

Utwórz klasę "Trojkat". W klasie są właściwości oraz metody: A, B, C, Pole() oraz Obwód(). Ponadto klasa ma swój konstruktor. Poproś użytkownika o podanie współrzędnych wierzchołków trójkąta. Następnie na tej podstawie oblicz pole i obwód trójkąta i wyświetl wynik na ekranie.

3.2 Zadanie 2

Utwórz nowy projekt. Utwórz klasę "Czworokat". W klasie są właściwości oraz metody: A, B, C, D, Pole() oraz Obwód(). Ponadto klasa ma swój konstruktor. Poproś użytkownika o podanie współrzędnych wierzchołków czworokąta. Następnie na tej podstawie oblicz pole i obwód czworokąta i wyświetl wynik na ekranie.