

## Najdi prvek

Do pole jsou uloženy číselné hodnoty. Vyzvěte uživatele, aby vám zadal číslo z klávesnice a pak mu napište, zda se příslušné číslo nachází ve vašem poli, a pokud ano, tak kde.

Např:

```
PC: Jaké číslo hledáš:  
User: 0  
PC: Číslo 0 se v poli nachází na indexu 1.  
  
PC: Jaké číslo hledáš:  
User: 13  
PC: Číslo 13 se v poli nachází na indexu 4.  
  
PC: Jaké číslo hledáš:  
User: -27  
PC: Číslo -27 se v poli nenachází.
```

*Pozn.: Pokud se číslo v poli nachází vícekrát, měli bychom vracet jeho první výskyt*

*Pro nápovědu odrolujte dolů*

Vytvořte si proměnnou, nazvete ji např. `index`, a do ní si dejte nesmyslný index, např. `-1`. Pak projděte celé pole, a když na některém prvku najdete shodu s hledaným, uložte si jeho pozici a procházení ukončete (`break`, pamatujete?). když cyklus doběhne a `index` zůstal pořád `-1`, znamená to, že prvek v poli není.