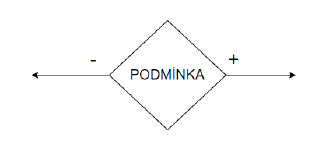
Otázky k opakování

1. Co je to proměnná? Zapište deklaraci a inicializaci libovolné proměnné v jazyce C#.
2. Co je to pole? Deklarujte pole celých čísel o velikosti 3.
3. Napište všechny typy cyklů, které známe a jaké jsou mezi nimi rozdíly. Představte jednotlivé cykly za pomocí kódu.
4. Proč v programování využíváme funkce? Uveďte příklad libovolné funkce.
5. Napište vlastnosti, které musí splňovat algoritmus.
6. Uveďte rozdíly mezi konzolovou a formulářovou aplikací.
7. Zapište tuto konstrukci vývojového diagramu pomocí kódu a napište, o jakou konstrukci se jedná a kdy je vhodné ji použit.  
    
8. Vysvětlete pojmy z OOP – dědičnost, zapouzdření, abstraktní třída, objekt, třída, rozhraní, atribut, polymorfismus
9. Vytvořte vlastní datovou strukturu, která bude definovat bod v prostoru (3D). Vytvořte u struktury dva konstruktory.
10. Kde se ve formulářových aplikacích setkáme s obslužnou metodou?
11. Uveďte příklad hodnot pro následující datové typy: bool, char, string, double.
12. Uveďte příklad unárního, binárního a ternárního operátoru.
13. Jaký je rozdíl při použití **brake** a **continue** v cyklu?
14. Jakou komponentu formulářové aplikace využíváme k tvorbě animace?
15. Jaký je při programování grafiky v C# rozdíl mezi třídami **Brushes** a **Pens**?
16. Jaký bude výsledek následujícího výrazu:   
    **( (2 > 1) && ( (“SLOVO“ == “slovo“.ToUpper()) || (false) ) )**