



CENTAR ZA  
mlade talente

# Primena OOP u izradi složenih aplikacija (programski jezik C#)

## Uvod u C# (2)

## if-else

- Omogućava izvršavanje određene logike u zavisnosti od rezultata provere uslova u **if** izrazu.

## Uslovni operator ?:

- Proverava zadati uslov i vraća jednu od dve ponuđene vrednosti u zavisnosti od rezultata provere.
- **Napomena:** Rezultat svakog logičkog uslova jeste vrednost logičkog tip.

## switch-case

- Izvršava logiku u određenom **case** bloku u zavisnosti od vrednosti parametra koji se proverava u **switch** izrazu.
- Ako postoji podrazumevani blok **default**, logika u tom bloku se izvršava ako se nijedan **case** blok ne izvrši.
- Ako **case** blok nije prazan, mora da se završi sa određenom naredbom za izlazak iz celokupnog **switch** bloka (**break**, **return**, **goto**, **throw**).

## **while** petlja

- Proverava uslov na početku svake iteracije pre nego što se njena logika izvrši, sve dok je rezultat provere uslova tačan.

## **do-while** petlja

- Slična je **while** petlji, samo što se uslov proverava na kraju svake iteracije, izvršava se barem jednom.

## **for** petlja

- Slična je **while** petlji, samo što njena sintaksa zahteva eksplicitnu inicijalizaciju i iteraciju pored provere uslova.

## **foreach** petlja

- Koristi se za prolaz kroz kolekciju koja implementira **IEnumerable** interfejs.

**break** naredba se koristi za izlazak iz petlje.

**continue** naredba preskače ostatak logike u petlji i prelazi na sledeću iteraciju.

**Referentni tipovi** koji sadrže kolekciju objekata istog tipa.

Deklarišu se tako što se navede tip objekata u nizu sa uglastim zagradama, pa zatim ime niza

**new** operator se koristi za kreiranje i inicijalizaciju elemenata niza na njihove podrazumevane vrednosti.

Tokom inicijalizacije, broj dimenzija i dužine svake dimenzije se navode, i ne mogu se promeniti nakon inicijalizacije

```
int[] brojevi = new int[5] { 0, 1, 2, 3, 4 };
```

- Mogu biti jednodimenzionalni i višedimenzionalni
- Svaki element u nizu se pristupa preko indeksa
- Indeksi počinju nulom

# Stringovi



- **String** predstavlja niz Unicode znakova.
- Ne postoji znak koji označava kraj stringa (za razliku od C-a).
- Sadržaj stringa se ne može menjati nakon što se string kreira.
- Metode i operatori koji na prvi pogled menjaju sadržaj stringa zapravo vraćaju svoje rezultate kao novi string objekat.
- Iako su stringovi referentni tipovi, upoređuju se po vrednostima a ne po reference.
- **StringBuilder** klasa nudi mogućnost izmene sadržaja stringa umesto vraćanja novih string objekata.

- **Korisnički definisani numerički tipovi** ('value' tipovi) koji sadrže numeričke vrednosti sa deskriptivnim imenima
- Prvi element ima podrazumevanu vrednost 0, ali se može postaviti na bilo koju dozvoljenu vrednost
- Tip enumeracije se može eksplicitno navesti

```
enum Dan{Sub = 1, Ned, Pon, Uto, Sre, Cet, Pet};
```

- Potrebno je izvršiti eksplicitno kastovanje između enumeracije i drugih tipova



# Hvala na pažnji!



CENTAR ZA  
mlade talente