

Креирање простих структура

Пример: Креирати просту структуру Zaposleni, са једним јавним чланом (пољем) id типа целих бројева. Креирати промењиву radnik типа Zaposleni. Приступити члану класе креираног објекта и доделити му вредност 1. На конзоли приказати успешну доделу вредности.

```
using System;
namespace Proba
{
    struct Zaposleni
    {
        public int id;
    }
    class Program
    {
        static void Main()
        {
            Zaposleni radnik;
            radnik.id = 1;
            Console.WriteLine($"Zaposleni u firmi radnik ima id:
{radnik.id}");
        }
    }
}
```

Пример: Коришћењем структуре Teniseri са пољима mecevaDobio и mecevaIzgubio, показати колико је мечева одиграо један тенисер.

```
using System;
namespace Proba
{
    struct Teniseri
    {
        public int mecevaDobio;
        public int mecevaIzgubio;
    }
    class Program
    {
        static void Main()
        {
            Teniseri teniser1;
            teniser1.mecevaDobio = 5;
            teniser1.mecevaIzgubio = 10;
            int meceva = teniser1.mecevaDobio +
teniser1.mecevaIzgubio;
            Console.WriteLine($"Teniser teniser1 je ukupno igrao
{meceva} meceva");
        }
    }
}
```

```
}
```

Шта би се десило са апликацијом ако би се уместо public модификатор приступа поставио на private?

Пример: Креирати просту структуру Zaposleni, са једним јавним чланом (пољем) id типа целих бројева и методом за приказ ид запосленог. Креирати промењиву radnik типа Zaposleni. Приступити члану класе креираног објекта и доделити му вредност 1. Приказату коришћење методе prikazatiId класе Zaposleni.

```
using System;
namespace Proba
{
    struct Zaposleni
    {
        public int id;
        public void PrikazatiId(int id)
        {
            Console.WriteLine($"Zaposleni ima id: {id}");
        }
    }
    class Program
    {
        static void Main()
        {
            Zaposleni radnik;
            radnik.id = 1;
            radnik.PrikazatiId(radnik.id);
        }
    }
}
```

Задаци за самосталан рад:

1. Креирати структуру Osoba са два поља: висина (реални бројчани тип), тежина (целобројни тип). Креирати два објекта овог типа и доделити им неке вредности. Приказати успешну доделу вредности на конзоли.

```
using System;
namespace Proba
{
    struct Osoba
    {
        public double visina;
        public int tezina;
    }
    class Program
    {
        static void Main()
```

```

    {
        Osoba osoba1;
        osoba1.visina = 160.34;
        osoba1.tezina = 70;
        Console.WriteLine($"Osoba osoba1 je visoka {osoba1.visina}
cm.");
        Console.WriteLine($"Osoba osoba1 ima tezinu od
{osoba1.tezina} kg.");
    }
}

```

2. Модификацијом претходног задатка уредити да се користе поља brojBrace и brojSestara за добијање укупног броја најближих рођака за одређену особу.

```

using System;
namespace Proba
{
    struct Osoba
    {
        public int brojBrace;
        public int brojSestara;
    }
    class Program
    {
        static void Main()
        {
            Osoba osoba1;
            osoba1.brojBrace = 2;
            osoba1.brojSestara = 3;
            Console.WriteLine($"Osoba ima {osoba1.brojBrace} brace i
{osoba1.brojSestara} sestre.");
            Console.WriteLine($"Ukupno ima {osoba1.brojBrace +
osoba1.brojSestara} najblizih rodjaka.");
        }
    }
}

```

3. Модификацијом претходног задатка креирати две методе; прва приказује телесне особине одређене особе (висина и тежина) а друга описује број браће и сестара те особе.

```

using System;
namespace Proba
{
    struct Osoba
    {
        public double visina;
        public int tezina;
    }
}

```

```

    public int brojBrace;
    public int brojSestara;
    public void TelesneOsobine(int tezina, double visina)
    {
        Console.WriteLine($"Osoba ima visinu {visina} cm i tezinu
{tezina} kg.");
    }
    public void NajbliziRodjaci(int brojBrace, int brojSestara)
    {
        Console.WriteLine($"Osoba ima {brojBrace} brace i
{brojSestara} sestre.");
        Console.WriteLine($"Ukupno ima {brojBrace + brojSestara}
najblizih rodjaka.");
    }
}
class Program
{
    static void Main()
    {
        Osoba osoba1;
        osoba1.visina = 170;
        osoba1.tezina = 75;
        osoba1.brojBrace = 2;
        osoba1.brojSestara = 3;
        osoba1.TelesneOsobine(osoba1.tezina, osoba1.visina);
        osoba1.NajbliziRodjaci(osoba1.brojBrace,
osoba1.brojSestara);
    }
}

```