

# Programiranje II

Vaje\_03 – Osnovni tipi in deklaracije v OCaml

# Pregled današnjih vaj

---

- ▶ Tipi
- ▶ Deklaracije
- ▶ Naloge

# Tipi

---

**vsaka vrednost je nekega tipa**

- ▶ posplošeno gledano je vsak izraz nekega tipa (tj. tip vrednosti v katerega se izraz ovrednoti)

**osnovni tipi: unit, bool, int, float, char, string**

- ▶ pogledjmo primere

**n-terice**

- ▶ pogledjmo primere

**seznami**

- ▶ pogledjmo primere

# Deklaracije

---

z deklaracijami določamo spremenljivke  
deklariramo jih lahko globalno ali lokalno  
uporabimo besedo **let**  
z besedo **and** deklariramo več vrednosti hkrati

poglejmo primere



# Naloge

---

deklariraj spremenljivki `a:int` in `b:float` s poljubno vrednostjo, ter ju seštej

v kaj se ovrednoti: `not (1 = 2) && 1.0 < 2.0;;?`

deklariraj seznama `[1;2]` in `[4;5]`. Združi seznama ter dodaj element 3, da dobiš `[1;2;3;4;5]`. Dobljeni seznam deklariraj v novo spremenljivko

z uporabo lokalnih spremenljivk izračunaj `a*b*c`

deklariraj spremenljivki `ime:string` in `telefon:int` ter ju shrani v seznam



# Naloge

---

Določi poljubno spremenljivko tipa:

- ▶ float
- ▶ bool
- ▶ string
- ▶ bool \* bool
- ▶ float \* int \* char
- ▶ char list
- ▶ (int \* int) \* (int \* int)
- ▶ int \* (bool \* (char \* unit) \* float) \* int \* string
- ▶ bool \* (int \* (float \* unit) \* char)
- ▶ string \* (string \* int) \* int list \* bool

# Naloge

---

Deklariraj poljubna `a:int` in `b:int` nato ju vstavi v `if` stavek, ki naj vrne večje število

Deklariraj spremenljivko z imenom `mala_crka:char` in vanjo shrani poljubno malo tiskano črko. Nato v eni potezi deklariraj spremenljivko `velika_crka:char`, ki shrani veliko tiskano črko pretvorjeno iz `mala_crka`. Pomagaj si z ASCII tabelo.