

Rejstřík

- , 108
- &&, 163
- .exe soubor, 22
- ||, 163
- ++, 108
- +=, 105
- autogenerující složky, 99
- blíže určování, 46, 51
- blok, 71
- bool, 62
- Brushes, 79
- C#, 12
- celočíselné dělení, 124
- Click, 47
- Color, 62
- cyklus, 146
- datový typ, 61
- deklarace proměnných, 65
 - s inicializací, 71
- Designer, 15
- Editor vlastností a událostí, 18
- False, 19
- for, 146
- Form, 110
- get, 93
- CheckedChanged, 47
- chyby
 - běžové, 67
 - sémantické, 58
 - syntaktické, 58
- if, 133
- if-else, 137
- Image, 114
- instance, 89
- int, 62
- jmenný prostor, 95
- klávesové zkratky, 32
- konstruktor, 90
- kreslicí plocha, 75
- kvalifikace, 46
- Load, 47
- logické hodnoty, 19
- logické operátory, 163
- Math, 122
- náhodná čísla, 125
- návratová hodnota, 67
- názvy, 28
- NewLine, 106
- null, 53
- objekt, 88
- obrázky, 114
- obslužný podprogram, 39
- Paint, 74
 - vyvolání události, 86
- panel, 81
- parametry, 45
- Pen, 91
- Pens, 76
- pero, 76
 - šířka a styl, 93
- pí (π), 123
- plátno, 75
- podmíněné vykonávání, 131
- podmínka, 134
- popisek, 30
- pořadí tabulátoru, 32
- projekt, 15
- proměnná, 64
 - členská, 111
 - lokální, 111
- Průzkumník řešení, 23
- přejmenování, 48
- přetečení, 155
- přiřazovací příkaz, 51
- pseudokód, 63
- Random, 126
- Refresh, 86
- relační operátor, 138
- rozvětvení, 135
- řádkování, 106

- řešení (solution), 22
- sestavování programu, 16
- set, 93
- složené přiřazení, 105
- souřadný systém, 76
- statické složky, 96
- string, 62
- strojový jazyk, 22
- sudá/lichá, 169
- switch, 171
- štetec, 79
- testování programu, 58
- TextChanged, 47
- textové pole, 26
- tlačítko, 34
- True, 19
- try-catch, 71
- třída, 88
 - odvozená, 110
- typ, 61
- typová konverze, 62
 - explicitní, 129
 - implicitní, 129
- události, 38, 47
- vestavěná data, 116
- volání podprogramů, 45
- výčtový typ (výčet), 102
- výjimka, 71
- výraz, 60
- vývojové prostředí, 12
- vývojový diagram, 63
- zaokrouhlovací chyba, 118
- zaškrťávací políčko, 36
- zdrojové texty (zdrojové kódy), 21