

סיכום שיעור

סוגי משתנים נוספים ואמצעי קלט בתוכנית C# (המשך)

- למדנו היום על משתנים מסוג (טיפוס) string שיכולים להכיל מחרוזת של תוים. מחרוזת של תוים זהו אוסף של תוים אפשריים מלוח המקשים, המוקפים בצמד של גרשיים, אחד מימין והשני ומשמאל, לדוגמה: "Abn6&9" או: "יגעידיfgah"
- בנוסף, למדנו איך לקלוט נתונים לתוך התוכנית, כלומר איך לכתוב פקודה בתוכנית שתגרום למחשב להיעצר ולחכות לנתון שהמשתמש יקיש ולאחר מכן ללחוץ על enter (return) ושהתוכנית תקרא את הקלט ותעשה איתו משהו מועיל.
- כאשר הקלט שלנו הוא מסוג string, השתמשנו קודם בהגדרה של משתנה מסוג מחרוזת ואח"כ בקריאה של הקלט לתוך המשתנה שהגדרנו בצורה הבאה:

```
string name;
```

```
Console.WriteLine(" Please enter you name: "); //asking the user for her or his name
name=Console.ReadLine(); //Reading the input into the string variable "name"
```

פקודת ה- Console.ReadLine(); תגרום לתוכנית להיעצר ולהמתין למשתמש להקיש מחרוזת וללחוץ על: enter.

- למדנו גם להדפיס בנוסף למחרוזת של תוים שמוקפת עם זוג גרשיים, גם משתנה שהיה "שתול" בתוך המחרוזת, ואפילו 2 משתנים ויותר, למשל, אם נתון קטע התוכנית הבא:

```
string First_Name = "Harry";
string Last_Name = "Styles";
Console.WriteLine("The singer: {0} {1} is really lousy", First_Name, Last_Name);
```

נקבל את שורת ההדפסה הבאה:

The singer Harry Styles is really lousy

כלומר המשתנה הראשון (First_Name)לאחר הפסיק שבסיום המחרוזת מחליף את ה-0 בסוגריים המקושטים שבתוך המחרוזת והמשתנה השני (Last_Name) מחליף את ה-1 בסוגריים המקושטים. זו דרך להדפיס טקסט מוכן מראש ביחד עם טקסט משתנה (כי עבור כל הרצה של התוכנית, אפשר לשנות את: First_name ואת Last_name והערכים החדשים יודפסו).

כתבנו בשיעור תוכנית שמבקשת מהמשתמש קודם שם פרטי ואח"כ שם משפחה, ולבסוף היא מדפיסה ברכה עבור המשתמש עם השם הפרטי ושם המשפחה, להלן התוכנית:

```
using System;

namespace printname
{
    class MainClass
    {
        public static void Main (string[] args)
        {
            Console.WriteLine ("Please enter your first name: ");
            string fname;
            fname=Console.ReadLine ();
            Console.WriteLine ("Please enter your last name: ");
            string lname;
            lname=Console.ReadLine ();
            Console.WriteLine ("welcome to our computer programming
                                class, { 0} { 1} ", fname, lname);
        }
    }
}
```

בין היתר ראינו שאם שוגים, בתוכנית, למשל שוכחים נקודה פסיק בסוף פקודה, או שלא כותבים מילת מפתח כההלכה (עם שגיאת כתיב) או ששוכחים לסגור גרשיים, או לסגור סוגריים וכד', המחשב איננו סלחן (כמו המורה), אלא מעניש אותנו ונותן הודעת שגיאה ומסרב להריץ את התוכנית. זה האופי של תכנות – צריכים להשתדל לדייק בפרטים ולא לעשות "בערך".

שיעורי הבית היו: לכתוב תוכנית שתקלוט 2 מספרים שלמים ותדפיס את סכומם. לשם כך משפט הקריאה של הקלט צריך להיות מהצורה הבאה:

```
int num1;
num1=int.Parse(Console.ReadLine());
```

בהצלחה !