

Co je to algoritmus?

Jak lze algoritmus reprezentovat?

Co musí algoritmus splňovat?

Co je to programovací jazyk?

Jaký rozdíl je mezi kompilovaným a interpretovaným jazykem?

Co je to algoritmizace?

Co je to proměnná?

Co je to konstanta? Čím se liší od proměnné?

Jak se zapisuje konstanta?

Čím je lepší konstanta oproti proměnné?

Co musí mít každá proměnná?

Jaké znáte datové typy?

Čím se liší datový typ float, decimal či double?

Jakých hodnot může nabývat datový typ boolean?

Jak se nastaví hodnota znaku?

Jak se nastaví hodnota řetězce?

Co je to klíčové slovo?

Co je to nedefinovaná hodnota?

Co je to deklarace?

Co by mělo splňovat jméno proměnné?

Kde se ukládají data proměnných programu?

Jak se zapisuje komentář v C#?

K čemu slouží using?

K čemu slouží metoda Main?

Čím se liší datový typ int, long a short?

Čím se liší datový typ ulong a long?

K čemu slouží třída Console?

Jaký je rozdíl mezi metodou Write() a WriteLine() v třídě Console?

Jak z konzole přečteme text?

Jak nastavíme nadpis konzole?

Jaký rozdíl je mezi ForegroundColor a BackgroundColor v třídě Console?

Jak resetujeme barvy v konzoli?

Jak skryjeme kurzor v konzoli?

Jak vymažeme obsah konzole?

Co je to výraz?

Jaké znáte matematické operace, jak se zapisují v C#?

Jak spojíme dva řetězce?

K čemu slouží hodnota null?

Co je to konverze?

Jak převedeme nějakou hodnotu na textový řetězec?

Jaký je rozdíl mezi implicitním a explicitním převodem?

Jak používáme konverzi pomocí datových typů?

Jak používáme konverzi pomocí třídy Convert?

Co je to výjimka?

Jak zachytíme výjimku?

Co je to složené přiřazení? Jak se zapisuje?

K čemu slouží třída Math?

Jaké metody znáte z třídy Math?

Jaké konstanty znáte z třídy Math?

Jaké znáte textové funkce? Jak se volají?

K čemu slouží textová funkce Trim?

K čemu slouží textová funkce PadLeft?

K čemu slouží textová funkce Substring?

K čemu slouží textová funkce Contains?

K čemu slouží textová funkce Replace?

K čemu slouží textová funkce ToLower/ToUpper?

Co je to podmínka? K čemu slouží?

Proč se podmínce říká podmínka?

Čím určujeme, že se dané příkazy v podmínce provedou?

Jak porovnáme že hodnoty jsou stejné?

Jak porovnáme že hodnoty nejsou stejné?

K čemu slouží operátor !?

Jak zapisujeme v C# větší než, větší než nebo, menší než, větší než nebo?

Jak můžeme kombinovat booleanovy hodnoty? Proč to děláme?

Jak zapisujeme kombinaci pravdivosti dvou booleanových hodnot?

Jak zapisujeme kombinaci pravdivosti alespoň jedné booleanové hodnoty?

Co se stane, když v kombinaci booleanových hodnot narazíme na pravdivou hodnotu?

Jak větvíme podmínky? (Např. když není podmínka pravdivá?)

Jaký je rozdíl mezi else a else if?

Můžeme použít else vícekrát?

Můžeme použít else if vícekrát?

Co je to iterace? K čemu slouží?

Jaké známe bloky iterace - cyklů? Jak se liší?

Do kdy se volá cyklus while?

Do kdy se volá cyklus for?

Na jaké části se dělí zápis cyklu for?

Lze pomocí cyklu for vytvořit nekonečný cyklus?

Jak se zapíše zbytek po dělení v C#?

Lze v C# získat zbytek po dělení desetinným číslem?

Lze v C# získat zbytek po dělení nulou?

Lze v C# získat zbytek po dělení záporným desetinným číslem?

K čemu lze například využít zbytek po dělení v C#?

Jak se v C# zapíše inkrementace či dekrementace?

K čemu slouží inkrementace či dekrementace?

Jak se liší inkrementace postfixová a prefixová?

Jak zjistíme, na jaké souřadnici je kurzor v konzoli?

Jak nastavíme výšku či šířku konzole?

Jak zjistíme, jak maximálně velká může být konzole šířkou a výškou?

Co je to interpolace řetězců?

Jak můžeme v konzoli předat vypsané hodnotě parametry? Jak určíme kam se daný parametr zapíše?

Co je to escape znak?

Jak zapíšeme následující řádek (line break) v stringu?

Jak zapíšeme tabulátor ve stringu? K čemu slouží?

Co je návratový typ `Console.ReadKey()`?

K čemu slouží `Console.KeyAvailable`?