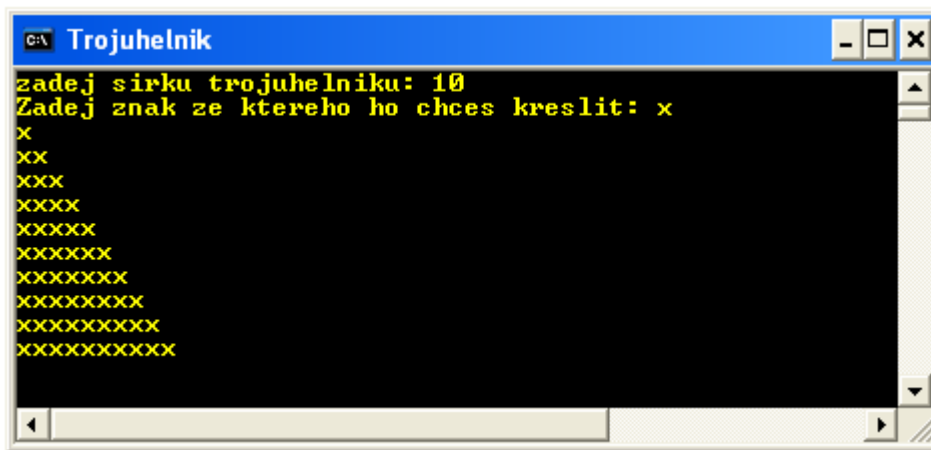


Úvod do ladění

- Viz. výklad:
 - Debugger
 - Krokování
 - Breakpointy, podmíněné breakpointy
 - Watche
 - Vyhodnocování výrazů pod kurzorem myši

Pro ukázkou použijeme příklad na kreslení trojúhelníku z minula.

Napište program, který nakreslí pravoúhlý trojúhelník ze zadaného znaku a o zadané délce ramene, trojúhelník bude ležet na rameni. Max délka ramene je 80 znaků (délka řádku); V případě že se zadá větší číslo bude se kreslit jako by bylo zadáno právě 80



```
Console.Title = "Trojuhelnik";
Console.Write("zadej sirku trojuhelniku: ");
int sirka = int.Parse(Console.ReadLine());
Console.Write("Zadej znak ze ktereho ho chces kreslit: ");
string znak = Console.ReadLine();

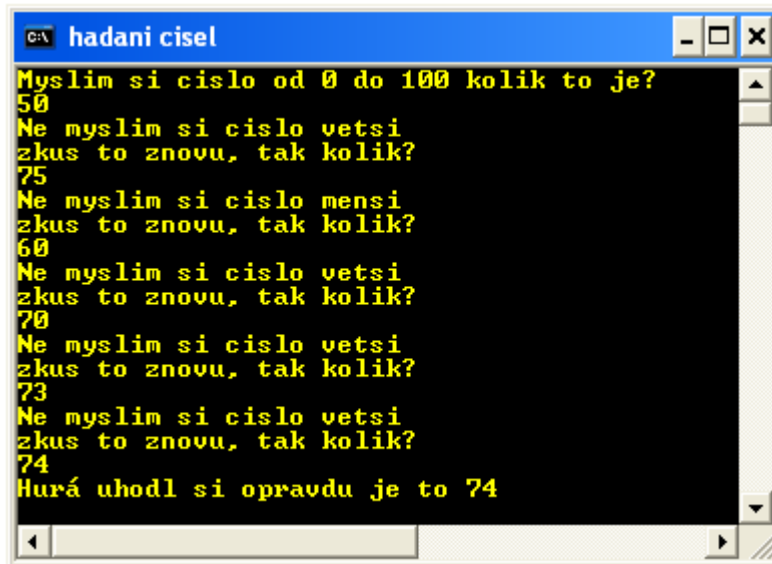
if (sirka > 80)
{
    sirka = 80;
}

for (int i = 1; i <= sirka; i++)
{
    for (int j = 1; j <= i; j++)
    {
        Console.Write(znak);
    }
    Console.WriteLine();
}

Console.ReadLine();
```

Příklad č. 1

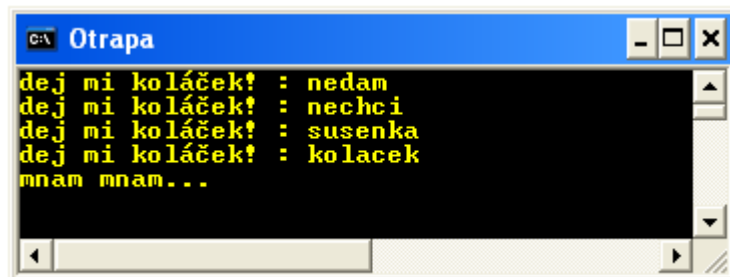
Napište program, který si vymyslí číslo a uživatele nechá hádat jaké číslo to je. Zkuste na to použít cyklus while.



```
C:\> hadani cisel
Myslím si číslo od 0 do 100 kolik to je?
50
Ne myslím si číslo větší
zkus to znovu, tak kolik?
75
Ne myslím si číslo menší
zkus to znovu, tak kolik?
60
Ne myslím si číslo větší
zkus to znovu, tak kolik?
70
Ne myslím si číslo větší
zkus to znovu, tak kolik?
73
Ne myslím si číslo větší
zkus to znovu, tak kolik?
74
Hurá uhodl si opravdu je to 74
```

Příklad č. 2

Napište program, který se bude chovat jako staříčkový vir, který se objevil a chtěl koláček, nedal pokoj, dokud ho nedostal. Použijte pro něj cyklus do-while.



```
C:\> Otrapa
dej mi koláček! : nedam
dej mi koláček! : nechci
dej mi koláček! : susenka
dej mi koláček! : kolacek
mnam mnam...
```

(původní virus existoval v několika jazykových mutacích a kromě hlášky typu „give me a cookie“ smazal vždy jeden náhodný soubor z disku)

Zkuste program upravit na nekonečný cyklus while(true) ukončený pomocí break;

Příklad č. 3

Napište program, který vyzve uživatele k zadání pořadového čísla dne v týdnu (Zadej číslo dne: 1 až 7) a poté vypíše název dne (Pondeli, Utery, ..., Nedele)

Upravte program tak aby při špatném zadání se zeptal znovu.