

Programiranje – III razred

Unos podataka preko konzole

Unos podataka preko konzole



Unos podataka u program preko konzole uglavnom se svodi na sledeće komande:

- **Console.Read();**

Čita sledeći znak sa unosa. Učitani podatak je tipa **int**.

- **Console.ReadKey();**

Čita sledeći znak sa unosa. Učitani podatak je tip **ConsoleKeyInfo**.

- **Console.ReadLine();**

Čita sledeći niz znaka sa unosa. Učitani podatak je tip **string**.

Console.Read();



```
using System;
using System.Collections.Generic;
using System.Linq;
using System.Text;

namespace UnosJednogZnaka
{
    class Program
    {
        static void Main(string[] args)
        {
            // Demonstracija očitavanja jednog znaka unetog preko tastature.
            char unetiTaster;

            Console.WriteLine("PRITISNITE NEKI TASTER...\n");

            //Očitavanje tastera:
            // Naredba koristi metodu Read() koja vraća vrednost tipa int i zato se
            //koristi operator za konverziju koji vrednost tipa int konvertuje u tip char

            unetiTaster = (char)Console.Read();

            // Ispis rezultata unosa
            Console.WriteLine("\nPritisnuli ste taster: " + unetiTaster + "\n\n\n\n\n");

            //Pauza na konzoli
            Console.WriteLine("Pritisnite bilo koji taster za završetak...");
            Console.ReadKey();
        }
    }
}
```

Console.ReadKey();



```
using System;
using System.Collections.Generic;
using System.Linq;
using System.Text;

namespace UnosJednogZnaka
{
    class Program
    {
        static void Main(string[] args)
        {
            ConsoleKeyInfo unetiTaster;

            Console.WriteLine("Unesite neki tekst...\n");

            unetiTaster = Console.ReadKey();

            // Ispis rezultata unosa
            Console.WriteLine("\nUneli ste sledeci taster: " +
                unetiTaster.Key.ToString() + "\n\n\n\n");

            //Pauza na konzoli
            Console.WriteLine("Pritisnite bilo koji taster za završetak...");
            Console.ReadKey();
        }
    }
}
```

Console.ReadLine();



```
using System;
using System.Collections.Generic;
using System.Linq;
using System.Text;

namespace UnosJednogZnaka
{
    class Program
    {
        static void Main(string[] args)
        {
            // Demonstracija očitavanja jednog znaka unetog preko tastature.

            string unetiTaster;

            Console.WriteLine("Unesite neki tekst...\n");

            unetiTaster = Console.ReadLine();

            // Ispis rezultata unosa
            Console.WriteLine("\nUneli ste slede tekst: " + unetiTaster + "\n\n\n\n\n");

            //Pauza na konzoli
            Console.WriteLine("Pritisnite bilo koji taster za završetak...");
            Console.ReadKey();
        }
    }
}
```

Zadaci za vežbu



1. Realizovati konzolnu aplikaciju namenjenu unosu podataka za osobu. Potrebno je uneti sledeće podatke:

- Prezime,
- Ime,
- Mesto stanovanja, i
- Ulicu i broj.

Na kraju, obezbediti konzolni prikaz unetih podataka.

2. Realizovati konzolnu aplikaciju koja za unete tri stranice trougla računa njegovu površinu.

Napomena: Potrebno je koristiti Heronov obrazac za računanje površine trougla. Nije potrebna provera unetih brojeva (da li mogu činiti trougao).

Zadaci za vežbu



3. Realizovati konzolnu aplikaciju koja za unete tri stranice trougla računa njegovu površinu. Računanje površine realizovati pozivom metode **izracunajPovrsinu**.

Napomena: Potrebno je koristiti Heronov obrazac za računanje površine trougla. Nije potrebna provera unetih brojeva (da li mogu činiti trougao).

4. Realizovati konzolnu aplikaciju koja za unetu vrednost u dinarima računa vrednost prevedenu u € preko metode **pretvoriDinare**.

Napomena: Skinuti trenutnu vrednost € po srednjem kursu sa net – a.