

# Programiranje – III razred

Definicija stringa. Inicijalizacija stringa

---

# String



## Klasa String:

- Ime **string** je skraćenica za **System.String** klasu
- Za razliku od tipa Char kojim se predstavlja samo jedan znak, string je sekvencijalni skup objekata tipa System.Char, kojim se predstavlja skup karaktera
- Vrednost stringa je sadržaj tog sekvencijalnog skupa
- Ukoliko je potrebno izvršiti izmenu stringa to se može izvršiti pozivanjem određene metode, kojom se ne menja sama instana, već se vraća nova instanca ovog tipa koja sadrži tu izmenu
- Indeks predstavlja poziciju znaka, a ne sam znak u stringu. Indeksi počinju od vrednosti nula.

# String – svojstvo Chars



Svojstvo Chars vraća Unicode znak koji se nalazi na zadatoj poziciji (navedenoj indeksom) u toj instanci.

Ovo svojstvo je indekser String klase. Parametar indeks polazi od nule.

Zadatak broj 1: Realizovati kod sa slajda i pokrenuti. Koji se rezultat očekuje, a koji se dobija?

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

```
namespace StringChars
```

```
{
    class Program
    {
        static void Main(string[] args)
        {
            string naziv = "Tehnička škola 9.maj";
            Console.WriteLine("Uneti string je: " + naziv + "\n\n\n");
            Console.WriteLine("Peti element stringa naziv (sa indeksom 4) je:");
            Console.WriteLine(naziv[4]);

            Console.ReadLine();
        }
    }
}
```

Promeniti vrednost broja u zagradi i ponovo pokrenuti aplikaciju.

# String – svojstvo Length



Svojstvo **Length** vraća broj znakova u instanci stringa. U prevodu, ovo je brojač karaktera stringa.

Zadatak broj 2: Realizovati kod sa slajda i pokrenuti. Koji se rezultat očekuje, a koji se dobija?

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

```
namespace StringChars
```

```
{
```

```
    class Program
```

```
    {
```

```
        static void Main(string[] args)
```

```
        {
```

```
            string naziv = "Tehnička škola 9.maj";
```

```
            Console.WriteLine("Uneti string je: " + naziv + "\n\n\n");
```

```
            Console.WriteLine("Uneti tekst ima {0} znakova.", naziv.Length);
```

```
            Console.ReadLine();
```

```
        }
```

```
    }
```

```
}
```

Da li se prilikom brojanja broje i razmaci?

# String – metoda Insert()



Metoda **Insert()** umeće deo teksta u string. Metoda ima dva parametra. Prvi je broj, koji ukazuje na indeks gde će biti umetanje, a drugi je tekst koji se umeće.

Zadatak broj 3: Realizovati kod sa slajda i pokrenuti. Koji se rezultat očekuje, a koji se dobija?

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

```
namespace StringChars  
{  
    class Program  
    {  
        static void Main(string[] args)  
        {  
            string naziv = "Thnička škola 9.maj";  
            Console.WriteLine("Uneti string je: " + naziv + "\n\n");  
            naziv = naziv.Insert(1, "e");  
            Console.WriteLine("Ispravljeni string je: " + naziv + "\n\n");  
            Console.ReadLine();  
        }  
    }  
}
```

# String – metoda Copy()



Metoda **Copy()** kreira novu instancu tipa string kopiranjem postojeće.

Zadatak broj 4: Obezbediti unos i prikaz stringova iz koda u nastavku.  
Omogućiti funkcionalnost napisanog koda.

```
string prviString;  
    // Unos stringa prviString preko konzole  
    ...  
string kopijaPrvogStringa;  
kopijaPrvogStringa = string.Copy(prviString);  
    // Prikaz stringa kopijaPrvogStringa preko konzole  
    ...
```

# String – metoda Concat()



Metoda **Concat()** spaja jednu ili više instanci čije su vrednosti reprezentovane tipom string.

Zadatak broj 5: Napisati konzolnu aplikaciju za unos dva stringa: prezime i ime. Na izlazu, štampati rezultat uz upotrebu koda ispod.

```
Console.WriteLine(string.Concat(prezime, ime));
```

Kako se može prepraviti prikazani deo koda da se napravi razmak između prezimena i imena? Izvršiti prepravku koda i pokrenuti aplikaciju.

# String – zadatak za vežbu

---



## Zadatak 6:

Kreirati konzolnu aplikaciju sa unosom i prikazom podataka, u kojoj će biti primenjene navedene metode i svojstva klase String.

### Podsetnik:

- Chars,
- Lenght,
- Insert,
- Copy,
- Concat.



# Programiranje – III razred

Definicija stringa. Inicijalizacija stringa

---