

**POLE**

- údajový typ, ktorý umožňuje vložiť do jednej premennej viac hodnôt rovnakého typu
- počet prvkov poľa je pevne určený
- ku každému prvku poľa pristupujeme pomocou indexov, koľko má pole indexov určíme v definícii
- definíciu poľa umiestňujeme v deklaračnej časti programu

**Tvar JEDNOROZMERNÉHO POĽA:**

```
type nazov_pola: array [zaciatok..koniec] of typ_zložky;
```

```
napr: type x:array [1..9] of integer;
```

```
type x:array [1..n] of real;
```

```
var x:pole;
```

*pri definícii typu pole zavádzame touto definíciou nový typ, ktorému priradíme meno.*

*Bez priradenia mena definujeme pole nasledovne*

```
var nazov_pola: array [zaciatok..koniec] of typ_zložky;
```

```
napr.: var x:array [1..9] of integer;
```

- typ zložky môže byť: *integer*, *real*, *char*, *boolean*, *byte*, ...
- rozsah indexu – zložiek poľa je konečný, známy
- sprístupnenie prvkov poľa sa uskutočňuje pomocou názvu poľa a indexu prvkov

```
x: array [typ_indexu] of typ_zložky
```

```
jednotlivé zložky premennej x sprístupníme zápisom x[index]
```

```
napr: x:array [1..9] of integer
```

```
prvú zložku poľa sprístupníme x[1], druhú x[2], ...
```

**DVOJROZMERNÉ POLE**

V podstate ide o tabuľku a nie len o riadok.

2D polia sa deklarujú nasledovne: **var nazov\_pola: array [zaciatok..koniec , zaciatok..koniec] of typ\_zložky;**

```
napr. a: array [1..3,1..3] of Integer;
```

```
Napr.  1   2   3
        4   5   6
        7   8   9
```