

ОСНОВНИ КОМАНДИ В C++



Деклариране на променлива

□ общ вид:

тип име;

тип име=стойност;

□ **действие:** декларира се променлива с указаните *тип и име* и евентуално се инициализира със *стойност*

□ пример:

int a, b;

double c=12.5;

Деклариране на константа

□ общ вид:

const *тип име=стойност;*

□ **действие:** декларира се константа с указаните *тип, име и стойност*

□ пример:

const double pi=3.14;

□ **предимства:** лесна промяна на стойността на константата; по-четлив програмен код; програмата се нуждае от по-малко памет

Команда за присвояване

□ общ вид:

променлива=израз;

□ **действие:** изчислява се стойността на *израза* и той се присвоява на *променливата*

□ пример:

*suma=2+3*4;*

a=b=c=0;

Команда за въвеждане

□ общ вид:

cin>>*променлива*;

□ **действие:** изчаква се въвеждане на стойност от клавиатурата и тя се присвоява на *променлива*. Стойностите може да са разделени с интервал или знак за нов ред.

□ пример:

cin>>n;

cin>>a>>b>>c;

□ **особености:** **cin** е дефинирана в библиотеката `iostream.h`:

#include <iostream.h>

Команда за извеждане

□ общ вид:

cout<<*израз*;

□ **действие**: изчислява се *израза* и неговата стойност се извежда на екрана. За добавяне на нов ред се използва **endl**.

□ пример:

`cout<<2+2;`

`cout<<a<<" + "<<b<<" = "<<a+b<<endl;`

□ **особености**: **cout** е дефинирана в библиотеката `iostream.h`:

#include <iostream.h>

Блок от оператори

- **общ вид:**

```
{  
    команда1;  
    ...  
    командаN;  
}
```

- **приложение:** указва блок от оператори. Блокът може да бъде използван навсякъде, където може да бъде използвана и една команда.
- **особености:** ако вътре в блока се декларира константа или променлива, тя важи само до края на блока

Край

