# ENTRADA Y SALIDA DE DATOS EN EL LENGUAJE C++

#### BIBLIOTECA DEFINIDA POR EL LENGUAJE C++:

### iostream

#### **ELEMENTOS DEFINIDOS EN iostream:**

CLASES OBJETOS OPERADORES
SOBRECARGADOS

ostream cout <<

istream cin >>

#### FORMAS DE INVOCACIÓN:

## 1.- #include <iostream>

000

#### FORMAS DE INVOCACIÓN:

2.- #include <iostream>
using std::cout;

000

cout << ...
std::cin >> ...

#### FORMAS DE INVOCACIÓN:

3.- #include <iostream>
using namespace std;

000

#### **VALOR DE RETORNO:**

Cuando usamos los objetos *cout* y *cin* podríamos tener la impresión que son los objetos los que ejecutan la acción de enviar o recibir un flujo de datos.

Esto no es cierto, los que ejecutan la orden son los operadores << o >>.

## LOS OPERADORES TRABAJAN COMO UNA FUNCIÓN:

Cuando escribimos:

El compilador interpreta estas ordenes como:

Donde la función es el operador y el resto sus parámetros.

Siendo entonces una función la que se ejecuta, ésta tendrá un valor de retorno, este valor será *una* referencia al objeto que entró como parámetro (cout o cin), esto es:



#### IMPORTANCIA DEL VALOR RETORNADO:

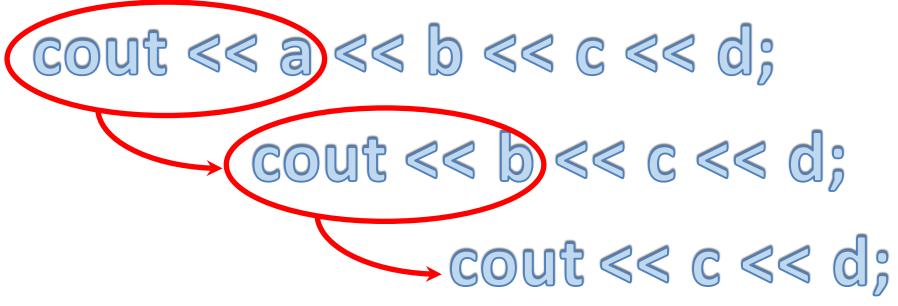
Permite la manipulación de varias expresiones en una sola línea de código.

Esto es:

#### INTERPRETACIÓN:

Entonces, el valor de retorno permite que el objeto se pueda reutilizar varias veces.

Esto es, al ejecutar la orden:



#### INTERPRETACIÓN:

Entonces, al escribir la orden:

El computador la interpretará como si hubiéramos escrito:

#### **DENOMINACIÓN DE LOS OPERADORES:**

Al operador << se le denomina:

"operador de inserción

de flujo" (para cout)

Al operador >> se le denomina:

"operador de extracción

de flujo" (para cin)

# PASEMOS AHORA A LA PARTE PRÁCTICA