Języki obce

C++
Podstawy

Komunikacja do użytkownika



```
cout << "Hello. I'm C++";
cout << " .";
cout << endl;</pre>
```

Komunikacja do użytkownika

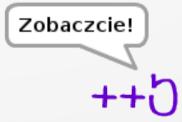
Sprawdźmy to!

Zmienne



Zmienne





Zmienne

Sprawdźmy to!

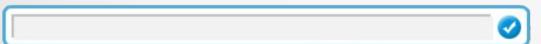
Komunikacja z/do komputera



```
when clicked

ask What's your name? and wait

say join Hello answer for 2 secs
```



Komunikacja z/do komputera

- Biblioteka iostream
 - pisanie: cout
 - czytanie: cin
 - rozpoznawanie typów zmiennej
- Biblioteka cstdio
 - znana z języka C pod postacią stdio.h
 - pisanie: printf
 - czytanie: scanf
 - typ zmiennej trzeba wprost wskazać
- Zmienna typu string

Komunikacja z/do komputera

Sprawdźmy to!

Zaczynamy projekt!



W kolejnych odcinkach...

POWTÓRZ krok DOPÓKI mam siłę
JEŚLI nie mam siły
PRZERWIJ
JEŚLI za wolno
zwiększ prędkość