

# Języki obce

C++  
*Podstawy*

# Komunikacja do użytkownika



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

# Komunikacja do użytkownika

Sprawdźmy to!

# Zmienne



Jeden przycisk  
tyle liczb!

short 128

int 123456789

long 123456789123456789

float 1.23

double 1.234567

Tyle liczb w  
jednym pudle? U  
mnie jest  
inaczej,...

C++

# Zmienne



```
Notes
1 short a = 128;
2 int b = 123456;
3 long c = 12345678910;
4 float f = 1.23;
5 double e = 1.23456789;

length: 5
```

Zobaczcie!

++b

# Zmienne

Sprawdźmy to!

# Komunikacja z/do komputera



# 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