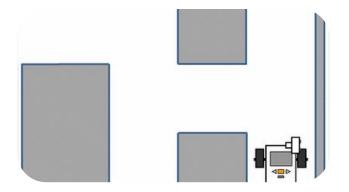
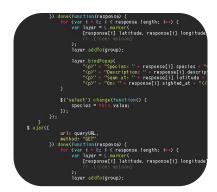
День 3

Структура програм. Мотивація до навчання







Програмування життєвих ситуацій





Три кроки до коду



Введення та виведення даних



Структура програмного коду

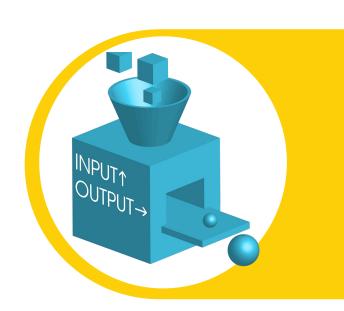


Середовище розробки (IDE)

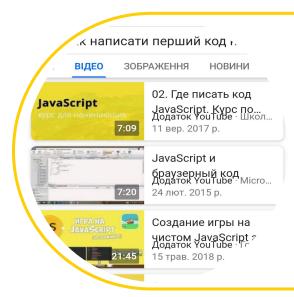


Перший Крок

- Які дані на вході?
- Які дані на виході?
- Як це зробити? (алгоритм)



Крок 2. Як писати код



Приклади перших пошукових запитів

- Як написати перший код на мові
- 2. Структура програми на мові
- 3. Як ввести та вивести дані на мові

Рекомендація: Користуватись підказками, пошуком, документацією

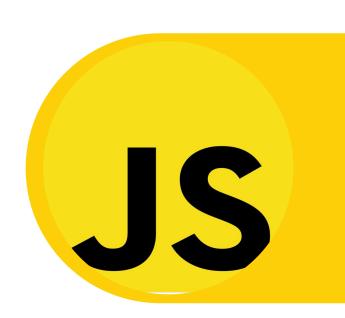


print ("Hello, World!")





print ("Hello, World!");





```
#include <iostream>
using namespace std;
int main() {
    // your code goes here return 0;
}
```

Бібліотеки

Робоче середовище

```
mun Функція{
Kog
return 0;
```





```
#include <iostream>
using namespace std;
int main()
{
  cout <<"Hello, world!";
  return 0;
}</pre>
```





Крок 3. Середовище розробки



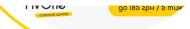
Середовище можна вибирати:

- Встановити спеціальну програму (середовище програмування)
- Використовувати мобільний додаток
- Використовувати мобільний додаток



Як працювати з ideone





ideone.com

Середовище програмування (IDE) - програми, які допомагають програмісту створювати власні



Практика

Напишіть код першої програми, яка виводить повідомлення "Hello World!" на одній з 3 (а може і на всіх 3! мовах) та запустіть в середовищі ideone.com

Перша програма на 3 мовах

print ("Hello, world!")

#include <iostream>

using namespace std;

int main()

print ("Hello, world!");

{cout <<"Hello, world!";

return 0;
}

