

【C/C++ 新手大礼包 之二】

龙爸写给初学 C/C++ 的朋友们的**新手入门指南**，扫平入门的几个大障碍的**极简教程**：

1. **安装 C/C++ 编译环境**：[《C/C++ 运行环境安装配置指南——初学者极简版》](#) | [PDF版下载](#)
2. **用 VSCode 写你的第一个 Hello World**：[极简安装、配置中文语言包、C/C++ 扩展](#) | [PDF版下载](#)
3. **算法入门练习题**：[陪小学生学习 C/C++ 练习题](#)（陆续完善中）
4. **方便设置 Path 环境变量的脚本**：在 Path 环境变量中查看、查找、添加、删除——[使用说明](#) | [PDF版下载](#)

原文发布、维护于龙爸[陪孩子学习 Python](#)、[C++](#) 的练习项目：

- [coffeescholar/C_CPP-Learning](#)，作者：[爱学习的龙爸](#)
- 欢迎意见、建议和帮助，谢谢 🍻❤❤❤
- 如果对你有帮助，请支持 Star~ ✨✨✨
- 转载时请保留声明和出处，谢谢 🙏🙏🙏

用 VSCode 写你的第一个 Hello World：极简安装、配置中文语言包、C/C++ 扩展

本教程不同于其它教程，相对更加简单，也不容易出现意外。

但因为面向小学生、初中生小朋友，所以详细步骤会比较详细，超龄的小朋友请根据自身情况适当快进。

现有的部分教程写的比较复杂，尽量选择较新的学习，因为版本更新后一些配置可能变化了或者不需要了。

很多教程的方法比较复杂的原因：

下载安装 MinGW64 或 Cygwin 或 msys2，下载安装、设置系统环境变量时，经常遇到问题，安装过程也略微复杂，还要设置系统环境变量。

本教程简化之处：

- 用 Scoop 自动下载、安装 GNU 的 gcc/g++/gdb，不需要通过类似上面的三个应用或者其它应用；
- 用 Scoop 自动设置系统环境变量，省去了复杂的设置操作；
- 用 Scoop 随时更新到最新版本。

1. 背景简介

编写代码，可以用记事本等文本编辑软件——大牛，更常见是使用专门为编程设计的代码编辑软件——普通人。

代码编辑软件有很多，其中功能相对比较全面、强大的，带有编译、调试、源代码管理甚至项目管理和团队协作等等的，称为集成开发环境（IDE，Integrated Development Environment）。

集成开发环境 IDE 也有很多，其中比较出名和被广泛使用的主要有**开源、免费的**微软公司 VSCode 和 JetBrains **商业授权的** CLion 等等。

微软公司有**付费购买商业授权的**IDE——被软件开发行业尊称戏称为**宇宙第一 IDE**的 Visual Studio 系列，非常强大，伴随了本教程作者的几乎整个软件生涯。

这里的 VSCode 全称为 Visual Studio Code，正是微软公司后来推出的**免费开源 IDE**——但**两者是不同的软件**。开源社区基于免费开源的 VSCode 还延申出了不同的开源版本，以后可以再深入了解。

另外一家专门提供软件开发工具的著名公司 JetBrains：

JetBrains 公司有很多非常棒的软件开发工具，比如各种编程语言的 IDE，如 Java 开发人员最熟悉的 IntelliJ IDEA，等等。该公司的大部分软件需要**付费购买商业授权**才能使用，例如学习 Python 也可以用 PyCharm，非常不错。**在校大学生**可以通过向 JetBrains 公司申请**教育授权**来免费使用，其它人则可以通过创建和维护开源项目、公益项目来**申请免费试用**。

借此文凭吊一下曾经非常著名的提供软件开发工具的公司 `Borland`：

`Turbo Pascal`、`Turbo C`、`Borland C++`、`Delphi`，

`Visual J++`、`C#/.NET`、`Typescript`（不好意思，串台了）。

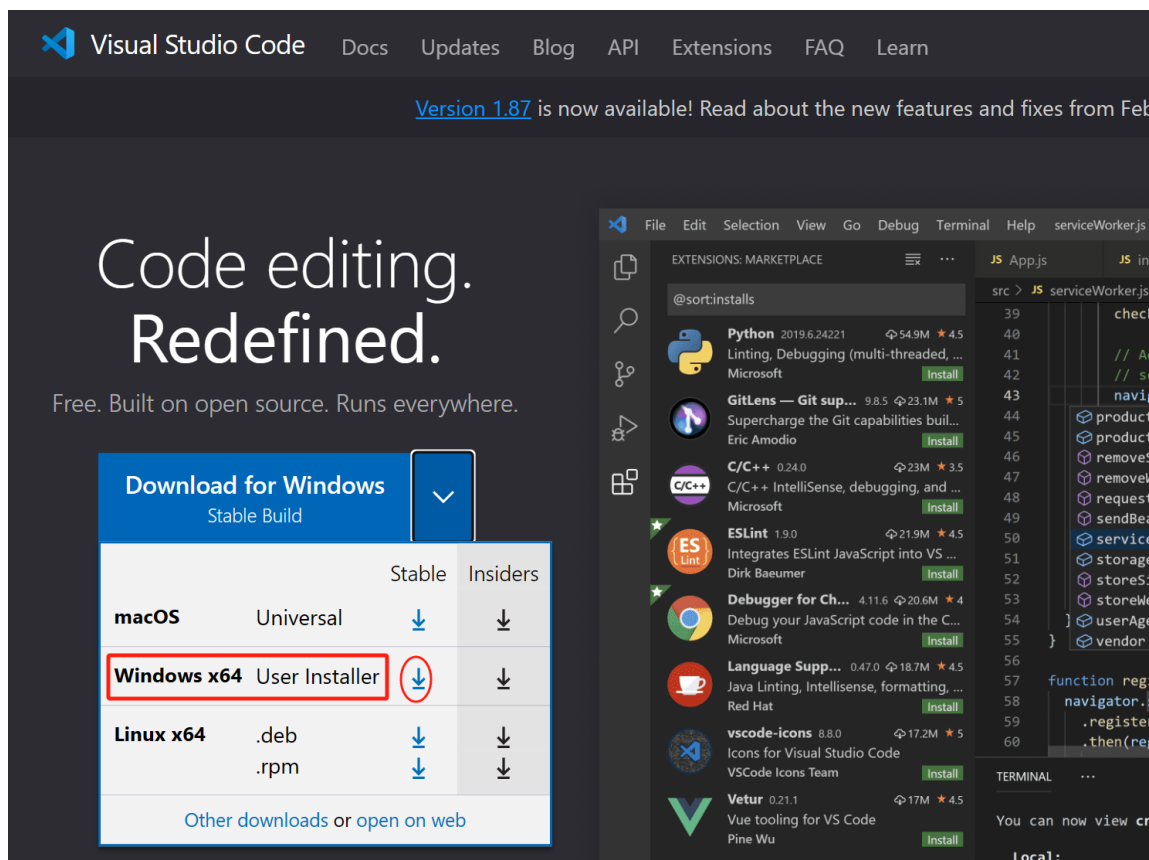
对于初学者，推荐用 `微软公司` 的 `VSCode`（全称：`Visual Studio Code`）。

2. 下载安装 VSCode

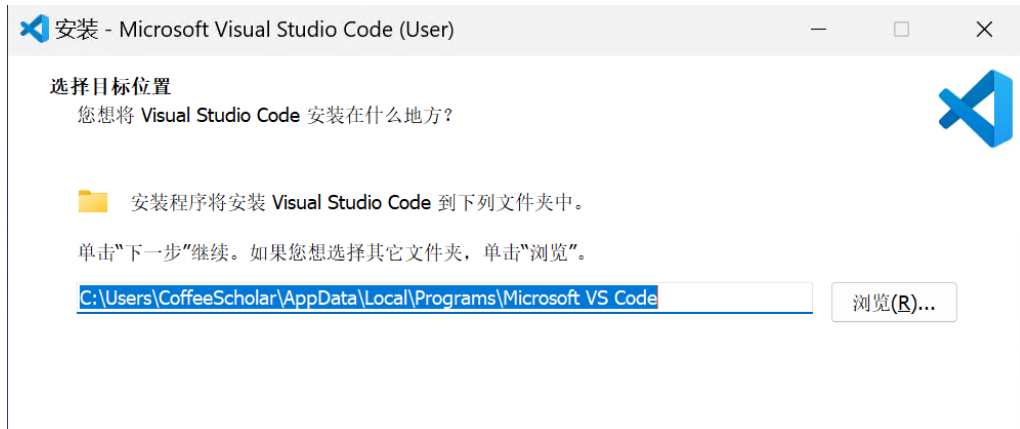
VSCode 官网：<https://code.visualstudio.com/>

不记得没关系，浏览器输入 `VSCode` 搜索，地址与上面相同那一条就是官网了。——下载速度很快，不必从其它网站下载二手的。

1. 下载后安装，默认选择为当前用户安装，



建议不要安装到默认的 `c` 盘，这里为了演示简化：——路径中不要出现中文，避免以后可能遇到的一些莫名其妙的麻烦，不必要（`GNU C/C++` 编译和调试器等等，对 `Windows` 和中文环境的兼容性虽然已经很好了，但情况很复杂）

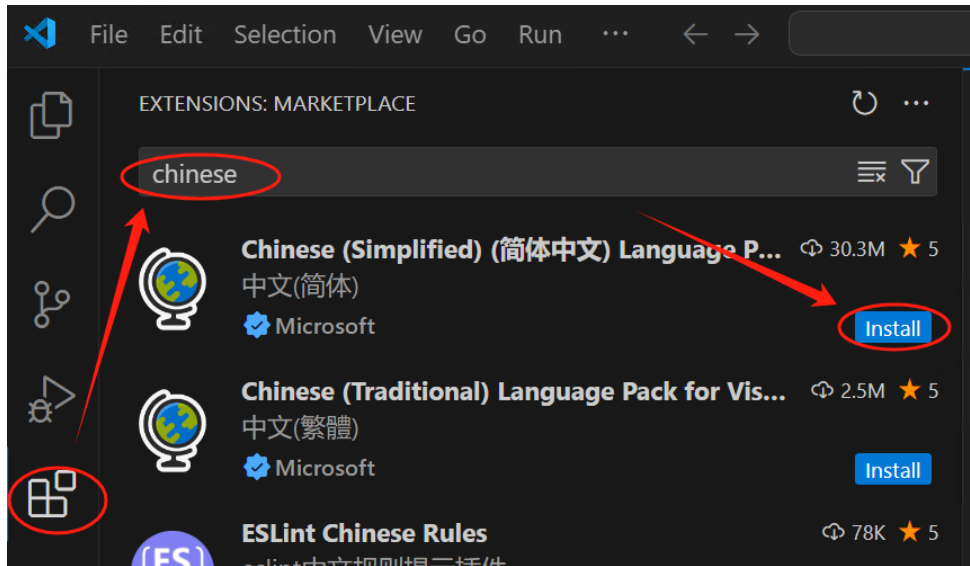


选中这两项方便一点：

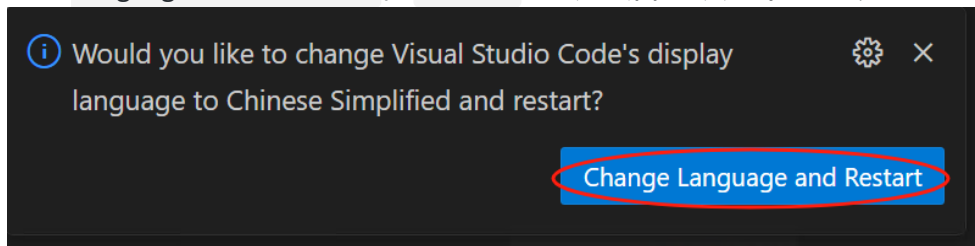


2. 安装中文语言包：

- 安装完成后，运行 VSCode，按下快捷键：`Ctrl-Shift-X` 打开 Extensions（扩展）——或者点左边工具栏积木方块样子的图标；
- 在顶部的搜索栏输入：`Chinese` 并稍等符合条件的扩展包列表加载，
- 选择下面的 `Chinese (Simplified) (简体中文) Language Pack for Visual Studio Code`，
- 选中并在右侧点击 `Install`，安装中文语言包扩展：



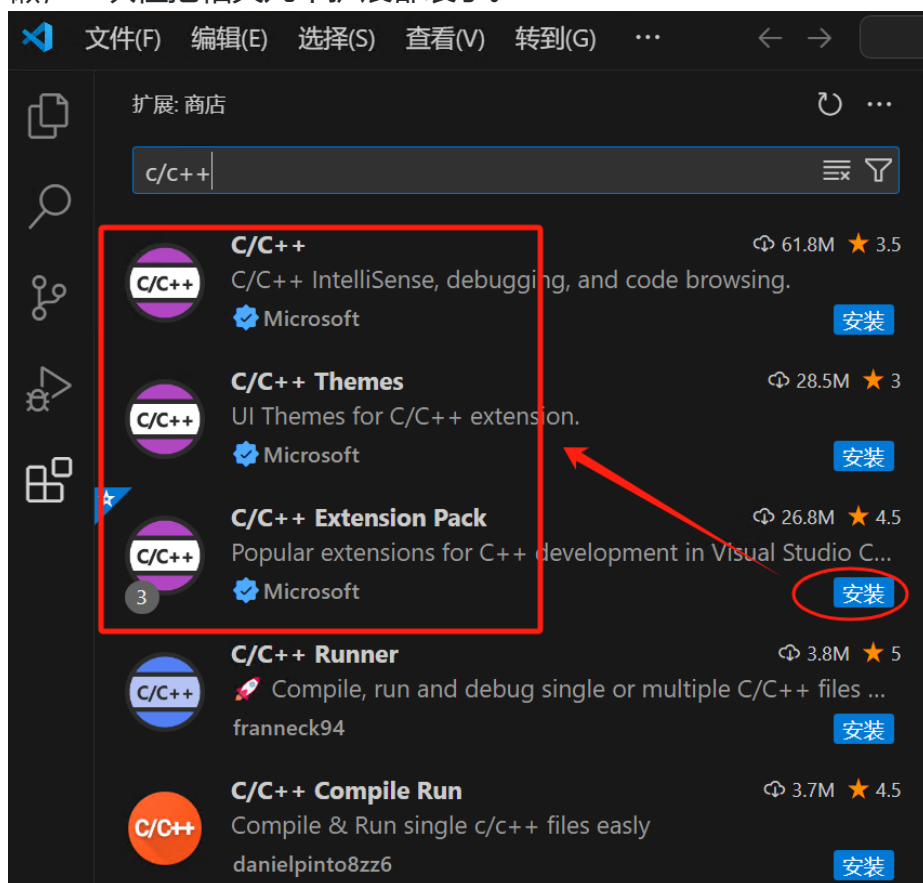
- 安装完成后，VSCode 右下角会弹出消息提示 更改语言并重新启动，点击 Change Language and Restart，VSCode 自动重启后就是中文环境了。



3. 安装、配置 C/C++ 扩展：

- VSCode 重启后，按下快捷键：Ctrl-Shift-X 打开 Extensions（扩展），在顶部的搜索栏输入：C/C++，选择 C/C++ Extension Pack 扩展包，并在右侧点 安装——偷

懒，一次性把相关几个扩展都装了。



- 这一步，可以装 `C/C++ Runner`，或者 `C/C++ Compile Run` 扩展之一，——它们会自动找到之前安装的 `gcc/g++/gdb` 并自动配置，可以 一键编译、调试和运行 C/C++ 代码，省去了很多麻烦，**甚至可以省去后面的步骤**，——但，**暂时不要安装这些扩展**，先把基础配置做好，**免得以后遇到问题不知道如何处理**。类似的扩展还有：`Code Runner`——不仅可以用于 C/C++，还可用于运行 `Java`、`C#`、`Python` 等等常用开发语言的代码。

有更多好用的扩展，以后慢慢熟悉、筛选、磨合，选择多了有时候也挺麻烦。

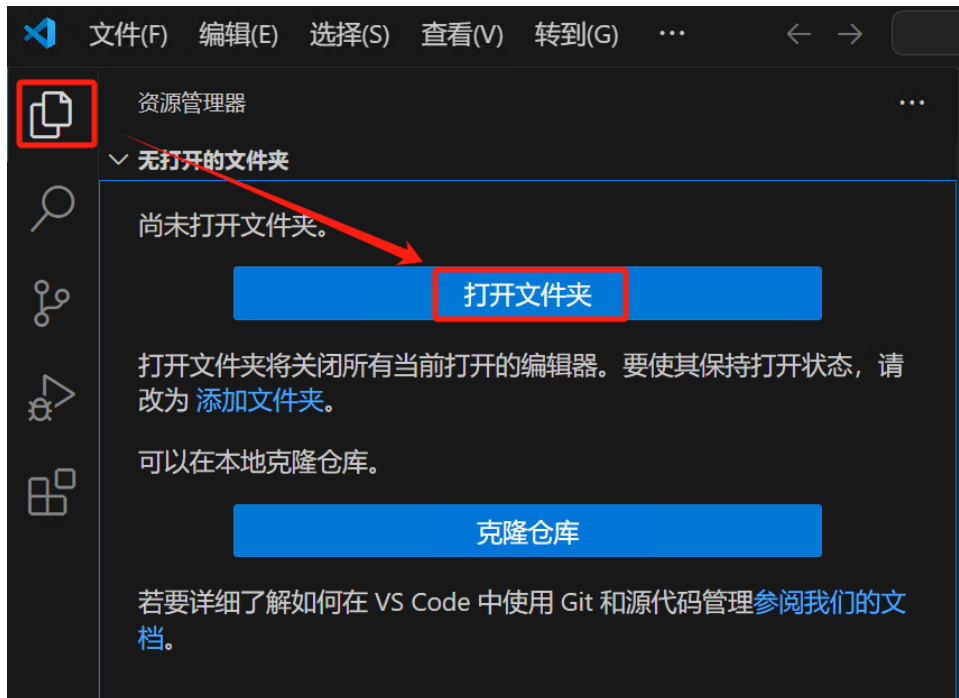
3. 编写、运行你的第一段 `C/C++` 代码

接下来，可以编写、运行你的第一段 `C/C++` 代码了：

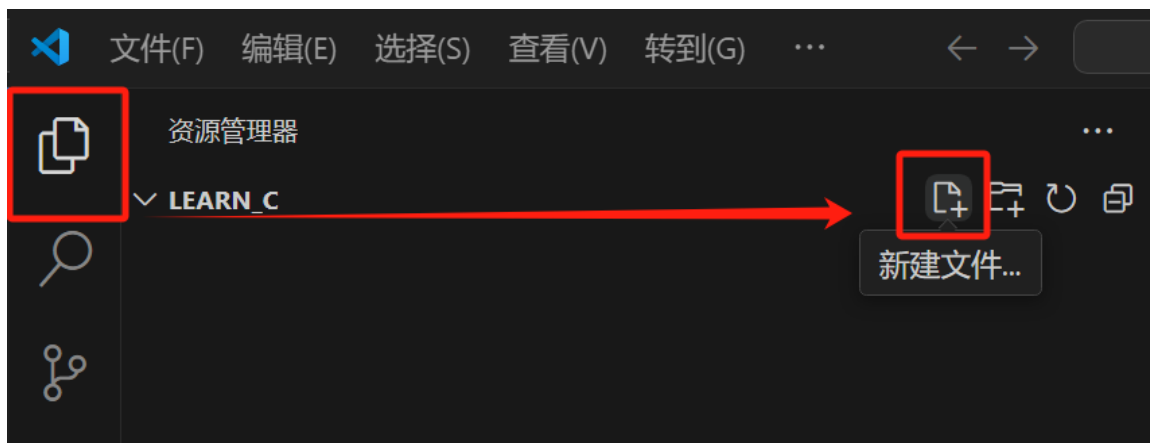
1. **打开已有的文件夹：** 在 `VSCode` 中选择一个文件夹来保存你的代码，例如：

```
D:\MyCode\Learn_C ;
```

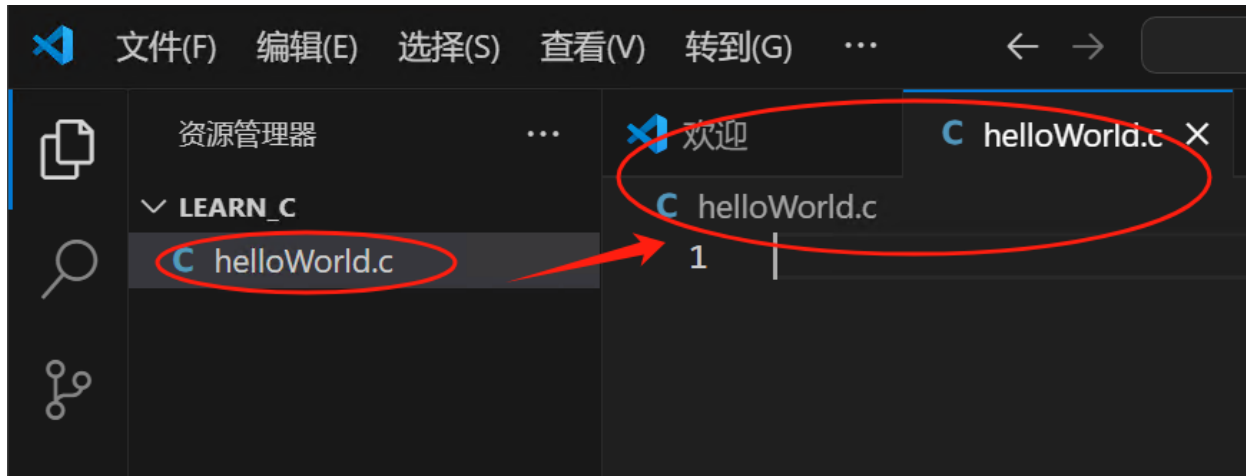
注意：路径和文件名中不要带空格、中文，避免后续编译、调试时无法预料的错误。目前发现，主要是调试时对中文路径和文件名支持仍有问题（不是 gdb 的问题，初步测试判断是 VSCode 终端环境有差异，待深入排查）。



2. **新建文件**：在 VSCode 左侧的 资源管理器 中，点右上角的 新建文件 ，



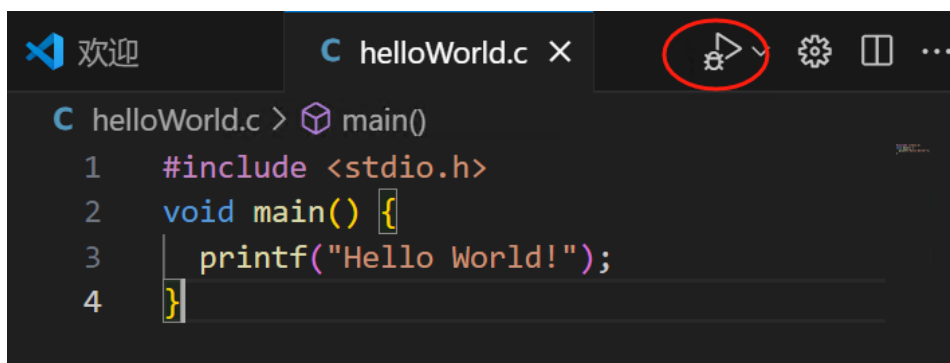
并为创建的文件取个名字比如 HelloWorld.c（英文）——注意扩展名用 .c 或 .cpp，VSCode 会自动识别并启用对应语言的扩展：



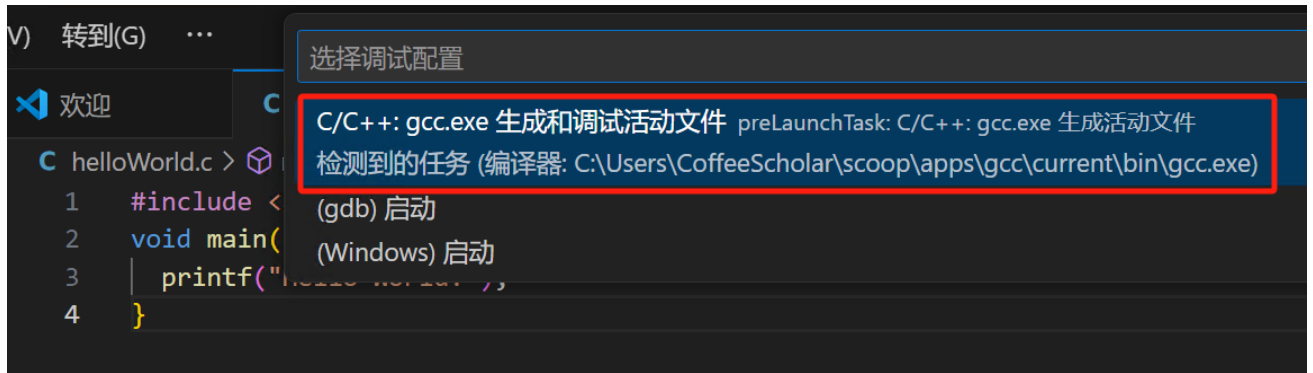
3. **编写代码：**然后在右侧编辑区域编写代码并保存（按 `Ctrl + S`），粘贴下方 程序员打开数字世界的第一个魔法口令：

```
#include <stdio.h>
void main() {
    printf("Hello World!");
}
```

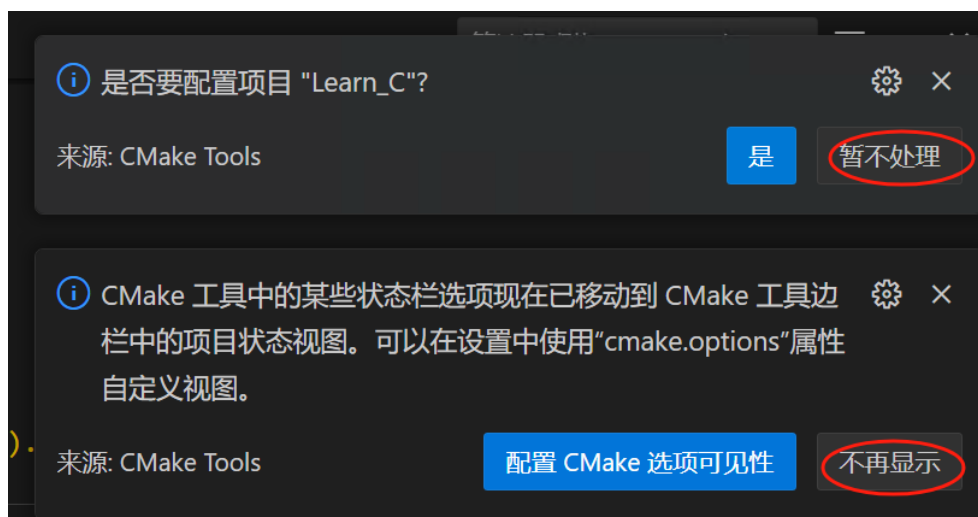
4. **运行代码：**点击编辑区域右上角类似播放按钮，运行和调试：



5. VSCode 提示进行配置，选中默认项：—— VSCode 已经识别到之前安装的 `gcc.exe`：



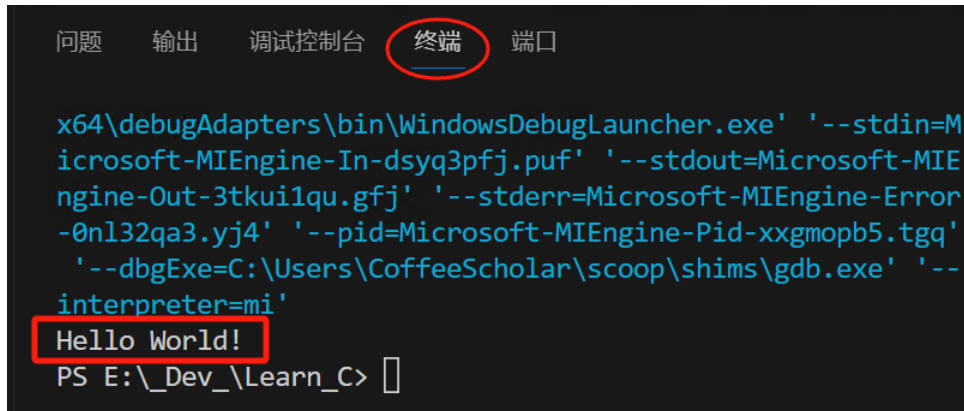
- **关闭右下角的提示**（短期内用不上 CMake，不妨有个印象）：



6. 自动产生**任务配置文件**：看看左侧 **资源管理器** 中多了一个文件夹、两个文件：

- `.vscode`：VSCode 自动创建的用于存放配置文件的文件夹；
- `tasks.json`：负责编译代码为可执行的 `exe` 文件的配置；——正是其它教程需要手工配置的文件之一，这里**自动生成了，以后再深入研究**；
- `helloWorld.exe`：`gcc` 对你的代码进行编译生成的 **可执行文件**，调试、运行都离不开它。

7. **查看运行结果**：在底部输出窗口能看到类似下面的运行结果：



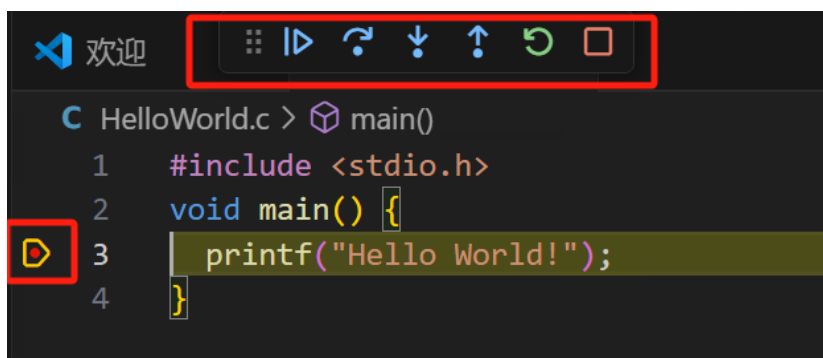
```
问题 输出 调试控制台 终端 端口

x64\debugAdapters\bin\WindowsDebugLauncher.exe' '--stdin=Microsoft-MIEngine-In-dsyq3pfj.puf' '--stdout=Microsoft-MIEngine-Out-3tku1qu.gfj' '--stderr=Microsoft-MIEngine-Error-0nl32qa3.yj4' '--pid=Microsoft-MIEngine-Pid-xxgmopb5.tgq' '--dbgExe=C:\Users\CoffeeScholar\scoop\shims\gdb.exe' '--interpreter=mi'
Hello World!
PS E:\_Dev_\Learn_C> []
```

8. **运行和调试**：选选 运行，VSCode 会记住上一次的操作，以后不用每次都按旁边的下拉菜单来选择。——运行和调试有什么区别？后续涉及调试代码会讲到：

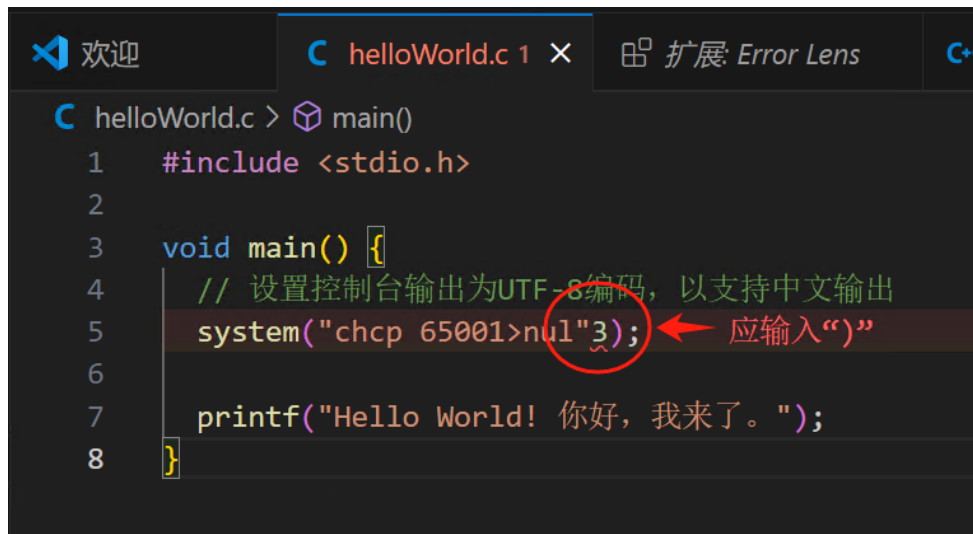


已经了解调试的同学，可以加断点调试测试一下配置是否正常，代码会停在加了断点这一行，并等待处理：



9. **完事，收尾**：这时候可以装几个常用扩展（按照前面装语言包的方式）：

- **必装扩展**：Error Lens ——在出错的代码旁显示错误信息，方便定位错误位置（默认在终端输出窗口）。下面的例子中故意制造了一个错误：

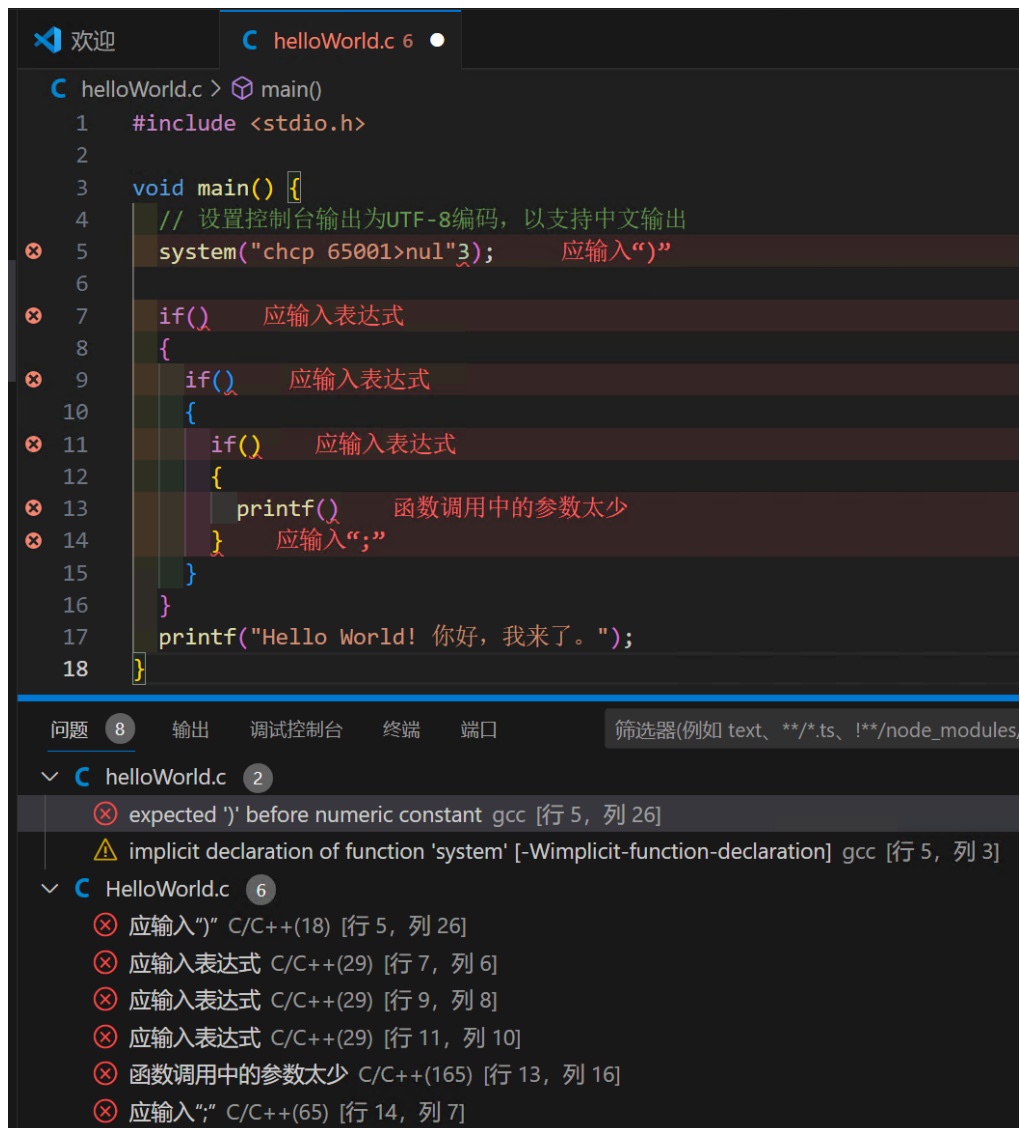


```

C helloWorld.c > main()
1  #include <stdio.h>
2
3  void main() {
4      // 设置控制台输出为UTF-8编码，以支持中文输出
5      system("chcp 65001>nul"3); ← 应输入")"
6
7      printf("Hello World! 你好，我来了。");
8  }

```

- **必装扩展**：Error Gutter —— 配合上一个扩展，在警告、出错的代码前显示图标：



```

C helloWorld.c > main()
1  #include <stdio.h>
2
3  void main() {
4      // 设置控制台输出为UTF-8编码，以支持中文输出
5      system("chcp 65001>nul"3); 应输入")"
6
7      if() 应输入表达式
8      {
9          if() 应输入表达式
10         {
11             if() 应输入表达式
12             {
13                 printf() 函数调用中的参数太少
14             } 应输入";"
15         }
16     }
17     printf("Hello World! 你好，我来了。");
18 }

```

问题 8 输出 调试控制台 终端 端口 筛选器(例如 text、**/*.ts、!**/*node_modules)

- helloWorld.c 2
 - expected ')' before numeric constant gcc [行 5, 列 26]
 - implicit declaration of function 'system' [-Wimplicit-function-declaration] gcc [行 5, 列 3]
- HelloWorld.c 6
 - 应输入")" C/C++(18) [行 5, 列 26]
 - 应输入表达式 C/C++(29) [行 7, 列 6]
 - 应输入表达式 C/C++(29) [行 9, 列 8]
 - 应输入表达式 C/C++(29) [行 11, 列 10]
 - 函数调用中的参数太少 C/C++(165) [行 13, 列 16]
 - 应输入";" C/C++(65) [行 14, 列 7]

- 推荐扩展：`C/C++ Compile Run` ——编译、调试和运行 `C/C++` 代码的帮助扩展，自动配置已经安装的 `gcc/g++/gdb` ——快捷键：`F5` 编译、调试运行，`F6` 编译、运行 ——其实有它，入门学习基本够用了，可以跳过以上所有步骤。
- 推荐扩展：`Code Runner`（注意，不是另外一个 `C/C++ Runner`）——同上，二选一即可。——快捷键：`Ctrl + Alt + N` 这个扩展支持更多的语言，如 `Java`、`C#`、`Python` 等等，因为同时在学习 `Python` 所以装了这个扩展：



- 可选扩展：`Indent-Rainbow` ——用彩虹色显示缩进，方便对齐——在 `Python` 中非常有用；——类似的，还有彩虹括号、彩虹花括号，已经内置了：

```
7   if(1)
8   {
9       if(1)
10      {
11          if((((((true)))))) 未定义标识符 "true"
12          {
13              printf(123);
14          }
15      }
16  }
17  printf("Hello World! 你好，我来了。");
18  }
```

- 更多更多，层出不穷，眼花缭乱，还是缓一缓，专注于【先入门】吧。

4. 常见问题：中文输出乱码

假如给前面的代码的输出内容加上中文：

```
#include <stdio.h>
void main() {
    printf("Hello World! 你好，我来了。");
}
```

运行，查看下方输出内容中出现看不懂的乱字符，俗称乱码，其实是终端环境没能正常识别字符集的问题：

```
● coffe C_CPP-Learning → (main) ♥ 18:29 cd 'd:\
⊗ coffe output → (main) ♥ 18:29 & .\'hello.exe'
Hello World! 浣豺ソ鑄岫塚鍬ヤ簡鉅
✧ coffe output → (main) ♥ 18:29 []
```

解决方法有两种：

- 改变 VSCode 的终端相关设置——在其它电脑上运行需要重新配置；
- 代码中进行处理。

前一种方法改变了终端运行环境设置，还可能会干扰其它功能，所以推荐后一种方法：

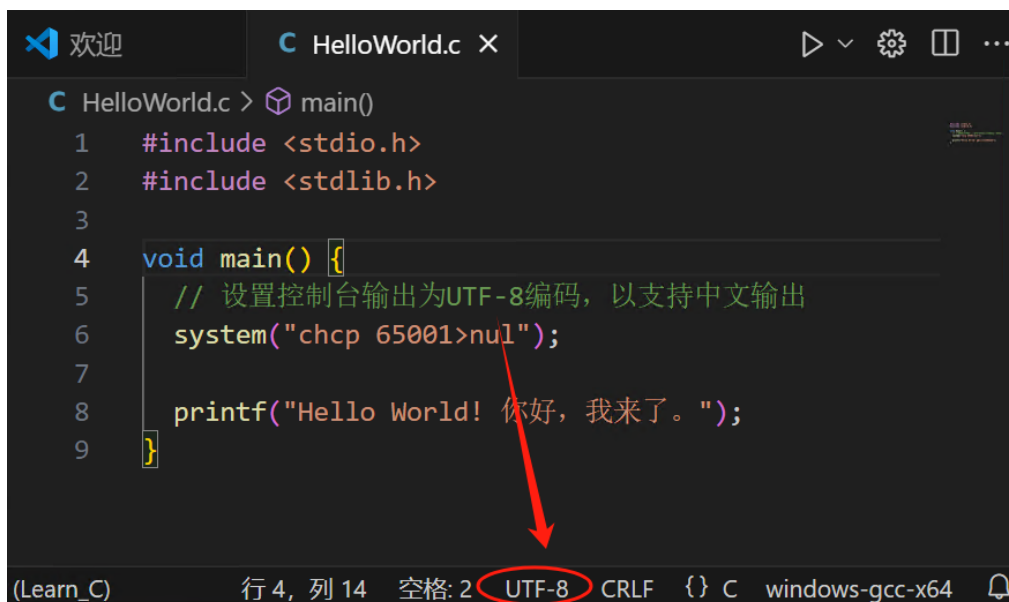
```
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>

void main() {
    // 设置控制台输出为UTF-8编码，以支持中文输出
    system("chcp 65001>nul");

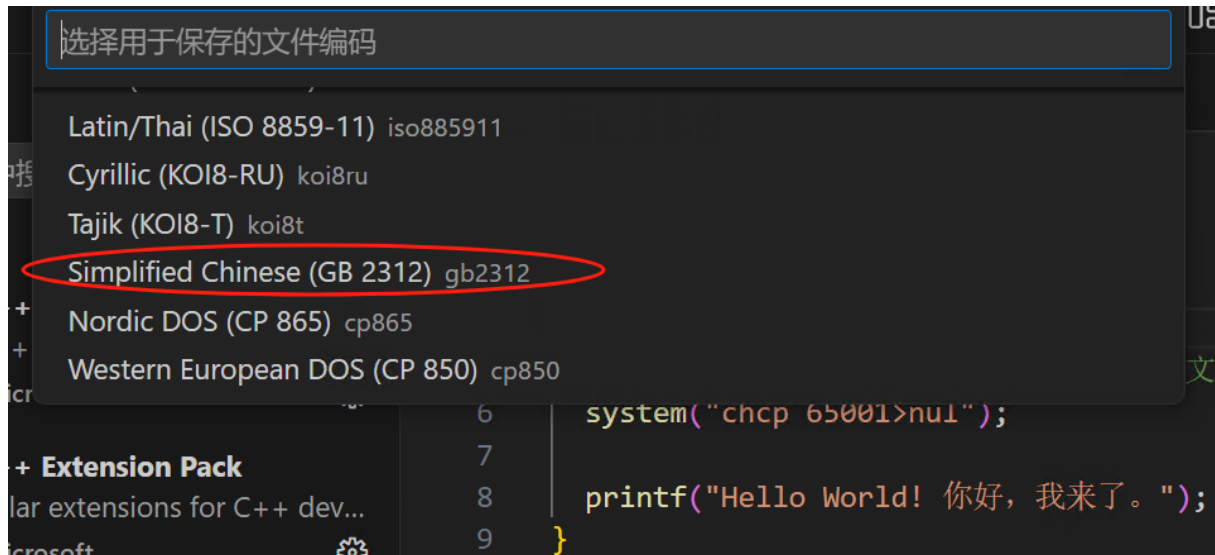
    printf("Hello World! 你好，我来了。");
}
```



新增的代码中：`chcp 65001` 表示把系统的字符集切换为 65001 (UTF-8)，——与 VSCode 编辑代码时的默认字符集一致：



所以，如果你的编辑环境的编码为 GB2312 的话，代码中的 65001 改为 936 也能正常输出。——当然，最好保持 UTF-8 不要改。——以后你会学习到字符集相关的知识，这是很容易出现混乱的若干历史包袱之一，**程序员常见心魔**。



Windows 系统中默认也是 936，很多教程教你去修改 Windows 系统的默认字符集为 Unicode，——显然，比更改 VSCode 终端环境参数的影响更大，会带来更多无法预料的麻烦。

知道背后的原理，以后能少很多麻烦，或者遇到问题知道原因

5. 大功告成，新手，接任务吧

目前已经能让你开始学习了，后续进一步还需要了解和熟悉以下方面的配置：

c_cpp_properties.json	配置 C/C++ 语言的基本设置	launch.json	配置调试操作相关的设置
tasks.json	配置编译相关的设置		

——具体细节可参考其它教程，有很多很多。

有了 Scoop，先顺手装三个强大的工具：

```
scoop install aria2 everything ffmpeg
```

Everything，顾名思义，就是 everything 的意思，嘿嘿

5.1. 任务一：搜索了解一下 `Everything`

——它知道你的电脑上的 `everything` 在哪个犄角旮旯里，快给它设置个快捷键吧。

5.2. 任务二：搜索了解一下 `ffmpeg`

——最牛的跨平台音视频全方位解决方案，以后你将发现它就像 `原力` 一样，无处不在。
