|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **2. alkalom:** | **Le**í**rás** | **Idő (perc):** |
| **Program** | valtozok.cpp  gyakorlas.cpp | **-** |
| **Ismétlés** | * Ismételjük át a Helló Világ! program részeit! * Milyen szerepe van a programunk végén szereplő pause, illetve return parancsoknak? | 10 |
| **Változók** | * Miket tudunk a változókról? Gondoljuk vissza a Scratchre. Scratchben nem kellett megadnunk (deklarálni) a változók típusát, mivel a scratch ezt magátol felismerte nekünk. * C++ -ban viszont kell adnunk hogy szöveget, számot, tizedes számot, egyéb fajta változót szeretnénk. * Mutassuk be a gyerekeknek a különböző változó típusokat!   + char   + int   + float   + double   + string * Ismertessük a gyerekkel a project, solution és program hármast! * Mutassuk be a gyerekeknek a példaprogramunkat (Valtozok.cpp)! | 15 |
| **Gyakorlás** | * A gyerekek az elmondottak alapján hozzanak létre minden változófajtából egyet, és írassák ki! * Két string típusú változó segítségével (vezeteknev, keresztnev) írassák ki a teljes nevüket! (gyakorlas.cpp) | 25 |
| **Összefoglalás és mentés** | * Mutassuk meg a gyereknek hol találják meg az exe fájlt, és próbálják ki a programot! | 10 |