



ОСНОВЫ ПРОГРАММИРОВАНИЯ НА ЯЗЫКЕ С++

Урок № 1

Введение в программирование

Содержание

1. Предварительные рассуждения	4
Вступительное слово	4
Исторические факты.....	5
2. Первое знакомство с алгоритмами	10
Понятие алгоритма	10
Свойства алгоритма.....	11
Типы алгоритмов: линейный, разветвленный, циклический.....	13
3. Графический способ описания алгоритма	15
Понятие блок-схемы	15
Базовое обозначение в блок-схемах.....	15
4. Инсталляция Microsoft Visual Studio 2019	20
5. Первый проект.....	29
Ситуация первая. Команды написаны на интерпретируемом языке.....	30

Ситуация вторая. Команды написаны на компилируемом языке	31
Проба пера.....	32
Пример первой программы на языке C++	36
Открытие сохраненного проекта.....	39
6. Вывод данных	41
P. S.	45
7. Типы данных.....	47
Числовые типы.....	48
Символьный тип.....	49
Логический тип	50
8. Переменные константы	51
Объявление и использование переменных и констант.....	53
Показ значения переменной на экран	54
Практические примеры.....	54
9. Ввод данных	61
10. Литералы	66
11. Домашнее задание.....	67

Материалы урока прикреплены к данному PDF-файлу. Для доступа к материалам, урок необходимо открыть в программе [Adobe Acrobat Reader](#).

1. Предварительные рассуждения

Вступительное слово

Добро пожаловать, в мир программирования! Что такое программирование? Наверное, каждый из Вас когда-то слышал это слово. Перефразировав известную цитату, можно сказать так: «Программист — это звучит гордо!» И это действительно так. Если Вы, бороздя просторы Internet, наталкивались на сайты с предложением о работе, то обращали внимание на размер заработной платы, которая предлагается программистам. Естественно, тут же возникает вопрос: почему такой высокий уровень оплаты труда программиста? Все согласно законам рынка: есть спрос на программистов, но, на данный момент, количество хороших специалистов слишком мало. Конечно, если бы программистом можно было стать за короткий срок, заучив ряд слов, профессия вряд ли была такой популярной. Но не расстраивайтесь! Мы, Ваши преподаватели, постараемся сделать все от нас зависящее для того, чтобы не только рассказать Вам как программировать, а научить Вас жить программируя. Однако, наша с Вами совместная работа должна быть взаимной. Преподаватель, как бы он не старался, не сможет обучить студента, если последний этого не захочет. Работа, только постоянная работа над собой сможет провести Вас к вершине мастерства.

Искренне надеемся на то, что вы увлечетесь волшебным миром программирования!!!

Прежде чем приступать к изучению любой науки, всегда необходимо выяснить, откуда эта наука появилась, как она развивалась, каковы её корни и значение в истории.

Исторические факты

Английский математик XIX века Шенкс потратил более 20 лет своей жизни на вычисление числа Пи с точностью 707 значащих цифр после запятой. Этот результат получил славу рекорда вычислений XIX века. Однако впоследствии было обнаружено, что Шенкс ошибся в 520-м знаке, и поэтому все последующие значащие цифры были вычислены неверно.

В 1804 году французский изобретатель Жозеф Мари Жаккар создал «программно-управляемый» ткацкий станок. Для управления станком использовались перфокарты, соединенные друг с другом в виде ленты. Деревянные шпильки «читающего устройства» станка по расположению отверстий в перфокарте определяли, какие нити следует поднять, а какие опустить для получения нужного узора. В 1890 году в США изобретателем Германом Холлеритом разработана электромеханическая счетная машина — табулятор, управляемая перфокартами. Она была использована для составления таблиц с результатами переписи населения США. Основанная Холлеритом фирма по производству табуляторов впоследствии превратилась в корпорацию *International Business Machines (IBM)*.

В 1936 году двадцатипятилетний студент Кембриджского университета англичанин Аллан Тьюринг опубликовал статью «О вычисляемых числах», в которой рассматривалось гипотетическое устройство («машина Тьюринга»),

пригодное для решения любой разрешимой математической или логической задачи, — прообраз программируемого компьютера.

В 1941 году немецкий инженер Конрад Цузе построил действующий компьютер Z3, в котором использовалась двоичная система счисления. Программы записывались на перфоленте.

В 1945 году в высшем техническом училище Пенсильванского университета (США) физик Джон Мочли и инженер Проспер Экерт построили полностью электронную машину «Эниак». Для задания программы было необходимо вручную установить тысячи переключателей, воткнуть сотни штекеров в гнезда контактной панели. 1 июня 1945 года был разослан отчет американского математика венгерского происхождения Джона фон Неймана

«Предварительный отчет о машине Эдвак», содержащий концепцию хранения команд компьютера в его собственной внутренней памяти.

21 июня 1948 года в Манчестерском университете (Великобритания) на машине «Марк-1» выполнена первая в мире хранимая в памяти машины программа — поиск наибольшего сомножителя заданного числа.

В 1949 году под руководством Мориса Уилкса создан компьютер «Эдсак». Проектировщики «Эдсака» ввели систему мнемонических обозначений, где каждая машинная команда представлялась одной заглавной буквой, и автоматизировали настройку подпрограмм на определенное место в памяти. Морис Уилкс назвал мнемоническую схему и библиотеку подпрограмм собирающей системой (*assembly system*) — отсюда слово «ассемблер».

В 1949 году в Филадельфии (США) под руководством Джона Мочли создан «Краткий код» — первый примитивный интерпретатор языка программирования.

В 1951 году в фирме Remington Rand американская программистка Грейс Хоппер разработала первую транслирующую программу. Хоппер назвала ее компилятором (*compiler* — компоновщик).

В 1957 году на 20-м этаже штаб-квартиры фирмы IBM на Мэдисон-авеню в Нью-Йорке родился язык Фортран (*FORmula TRANslator* — трансляция формул). Группой разработчиков руководил 30-летний математик Джон Бэкус. Фортран — первый из «настоящих» языков высокого уровня.

В 1963 году был создан язык программирования Бейсик. Основателями языка стали Джон Кемени и Томас Курт, сотрудники Дартмут Колледжа. Под руководством создателей язык был реализован группой студентов колледжа. Самый первый диалект языка назывался Dartmouth BASIC.

С 1958–1968 годы велись разработка и усовершенствование языка программирования под названием Алгол, название которого произошло от словосочетания «алгоритмический язык» (*algorithmic language*). В отличие от Фортрана, в основном используемого в США и Канаде, Алгол был широко распространен в Европе и СССР. Язык был создан международным комитетом, в составе которого были европейские и американские ученые — Джон Бэкус, Питер Наур, Уолли Фойрцойг, Никлаус Вирт.

В 1970 Никлаус Вирт, создал язык программирования, название которому дал в честь французского физика и математика Блеза Паскаля. Паскаль планировался Виртом,

как язык, обучающий процедурному программированию. В 1972 году 31-летний специалист по системному программированию из фирмы Bell Labs Деннис Ритчи разработал язык программирования Си.

Первое описание языка было дано в книге Б. Кернигана и Д. Ритчи, которая была переведена на русский язык. Долгое время это описание являлось стандартом, однако ряд моментов допускали неоднозначное толкование, которое породило множество трактовок языка С. Для исправления этой ситуации при Американском национальном институте стандартов (ANSI) был образован комитет по стандартизации языка С.

В 1983 году был утвержден стандарт языка С, получивший название ANSI C.

В начале 80-х годов в той же Bell Laboratory Бьерном Страуструпом в результате дополнения и расширения языка С был создан новый по сути язык, получивший название «С с классами». В 1983 году это название было заменено на С++.

23 мая 1995 года компания Sun Microsystems выпустила новый язык программирования под названием Oak. Язык был разработан для программирования бытовой электроники. В последствии Oak был переименован в язык Java и начал широко использоваться в разработке приложений и серверного программного обеспечения.

В 2000–2001 годах был принят и стандартизирован новый язык программирования С# (си-шарп), специально разработанный для платформы .NET. В создании языка принимали участие сотрудники Microsoft Research (НИИ при корпорации Microsoft) — Андерс Хейлсберг,

Скотт Вилтамут, Питер Гольде и другие известные специалисты, в том числе Эрик Майер. Версия языка — C# 2.0 была предъявлена весной 2005 года. Следует отметить, что одним из языков, на базе которых основан C#, был всё тот же старый добрый C++.

После того, как мы совершили небольшое путешествие в прошлое, мы можем переходить к настоящему. Для дальнейшей работы нам с вами безусловно понадобится программное обеспечение. В связи с быстрым развитием рынка ИТ-технологий постоянно создаются более новые версии различных программ. В последующих разделах урока мы рассмотрим основы построения алгоритмов и инсталляцию программного продукта, который мы будем использовать в рамках процесса обучения.

2. Первое знакомство с алгоритмами

Понятие алгоритма

Каждый день мы сталкиваемся с решением простых повседневных задач. Как успеть все сделать? Мы планируем свой день поминутно, чтобы наиболее выгодно использовать собственное время. Выставляем приоритеты, определяем последовательность выполнения своих действий. И все это делаем ради того, чтобы в конце концов получить нужный нам результат. Оказывается, что мы постоянно сталкиваемся с инструкциями, предписаниями, рецептами, правилами, в соответствии с которыми происходит та или иная человеческая деятельность.

Часто исполнителем алгоритма является компьютер и это не всегда так. Представим простую ситуацию — приготовление завтрака. В этой ситуации исполнителем является человек. Каковы будут его действия, если необходимо приготовить яичницу?

1. Включить печь.
2. Поставить сковороду.
3. Налить на нее масло.
4. Разогреть сковороду.
5. Разбить 2 яйца.
6. Жарить 5 минут на медленном огне.

При выполнении такой последовательности действий, получим горячий и вкусный завтрак. А что будет, если

случайно мы поменяем местами второй и третий пункты? Это приведет к грязной плите и плохому настроению на весь день. Так вот алгоритм — это четкая и строгая последовательность действий, приводящая к нужному результату. Давайте представим себе работу большого завода по сборке машин на продажу. Заметим, что нужным результатом в этом случае является автомобиль и ни в коем случае не брак. Ведь важно не само наличие результата, а его качество — правильно работающий автомобиль. В противном случае, возможны большие финансовые потери для завода. Так и в нашем случае неверно написанный алгоритм просто напросто будет никому не нужен.

Свойства алгоритма

Алгоритм создается таким образом, чтобы исполнитель смог абсолютно точно следовать указанным инструкциям и эффективно получить необходимый результат. Поэтому на алгоритм ложится несколько основных требований в виде его свойств.

Результативность. Прежде всего, при написании любого алгоритма мы должны быть направлены на получение нужного результата.

Корректность. Кроме этого, полученный результат должен быть правильным (готовый завтрак или грязная печь?). Ведь когда составляется сам алгоритм уже заранее можно определить возможный результат. Если после выполнения инструкций все таки получаем другой ответ отличный от ожидаемого, скорее всего

или последовательность действий, или сами же действия были неверны.

Точность. Все наши действия обязаны быть указаны точно, не двояко. Иначе исполнителю такого алгоритма не будет понятно, сколько времени нужно жарить яичницу или сколько яиц разбивать на сковороду?

Понятность. Исполнитель алгоритма должен полностью понимать, какие действия он вынужден выполнить. В противном случае такой алгоритм будет бесполезным. Представим себе, что наш рецепт покажем иностранцу. Он будет в недопонимании, что от него хотят, и не выполнит поставленную ему задачу. Так вот, необходимо использовать один язык общения. Для создания программ в нашем курсе вы изучите C++, содержащий свои правила использования.

Дискретность. Невозможно одновременно выполнить все действия сразу. Сначала определяем, какие именно действия нужны, а после их устанавливаем их последовательность. Точнее, разбиваем большую задачу на подзадачи. После выполнения одной такой подзадачи, приступаем к следующей и так далее.

Массовость. Использование алгоритма должно приводить к решению подобных однородных задач. Наш рецепт можно применить для различных видов яиц, изменив при этом только лишь время их приготовления.

Все эти свойства образуют основу, на которую описывается алгоритм (рис. 1). При нарушении любого из этих свойств возникает большая вероятность создания нестабильной системы.



Рисунок 1

Типы алгоритмов: линейный, разветвленный, циклический

Наша жизнь непостоянна. В зависимости от ситуации нам приходится изменять задуманные планы, менять последовательность наших решений. В голове созревают вопросы: как поступить в этой ситуации? какой выбрать путь? и какой при этом получится результат?

Все задачи, с которыми мы сталкиваемся, невозможно решить одним универсальным способом. Поэтому в алгоритмизации существует три типа алгоритмов: линейный, разветвленный и циклический (рис. 2).

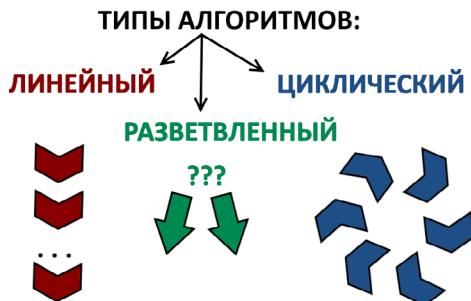


Рисунок 2

Линейный. Выполнение действий производится в строгом порядке друг за другом. Например, рецепт приготовления любого блюда из кулинарной книги. Мы всегда знаем какой продукт брать, в каком количестве и что с ним делать. При выполнении такой четкой инструкции в результате получаем нужное блюдо.

Разветвленный. Предоставляется выбор одного из нескольких вариантов возможных путей. Представим себе ситуацию дома. Вы лежите на диване. За окном идет дождь. Если дождь прекратится, тогда вы идете гулять на свежем воздухе, иначе — смотрите телевизор. И как видим, в зависимости от погоды на улице, сможем пойти только по одной ветви алгоритма.

Циклический. Повтор одних и тех же действий по данному условию. Рассмотрим ситуацию в саду. Садовнику необходимо всю клумбу заполнить цветами. Сначала он берет первый цветок. После для него выкапывает ямку. Поливает ее водой. Далее помещает в эту лунку цветок и закрывает его корни землей. А ведь это только один цветок?! Следовательно, садовнику необходимо повторять эти же действия до тех пор, пока он не засадит всю клумбу цветами.

В нашем курсе во время создания алгоритмов вы научитесь правильно подбирать порядок команд и их структуру поведения. Ведь наличие алгоритма исключает рассуждение исполнителя и дает возможность автоматически решать задачу компьютером, который исполняет команды алгоритма в указанной последовательности.

3. Графический способ описания алгоритма

Понятие блок-схемы

В одном из научных исследований указывается, что по восприятию информации большинство людей являются визуалами. То есть анализ данных осваивается легче не в текстовом виде, а именно в графическом. Несколько лет назад, когда не было настолько популярно использование гаджетов, для большинства людей одной из проблем была ориентация на местности. Иногда приходилось по несколько раз объяснять как добраться до нужного места. В конце концов, самые сообразительные доставали лист бумаги и рисовали схему проезда. Использование стрелок и надписей улиц позволяло решать такую маленькую проблему.

Так вот графический способ, уникален тем, что можно быстрым взглядом определить суть всего алгоритма. Поэтому для пояснения большинства алгоритмов используют блок-схемы.

Блок-схема — графический способ описания алгоритма. Она состоит из нескольких функциональных блоков, каждый из которых в свою очередь выполняет свое четкое назначение.

Базовое обозначение в блок-схемах

Для построения блок-схем используют следующие элементы:

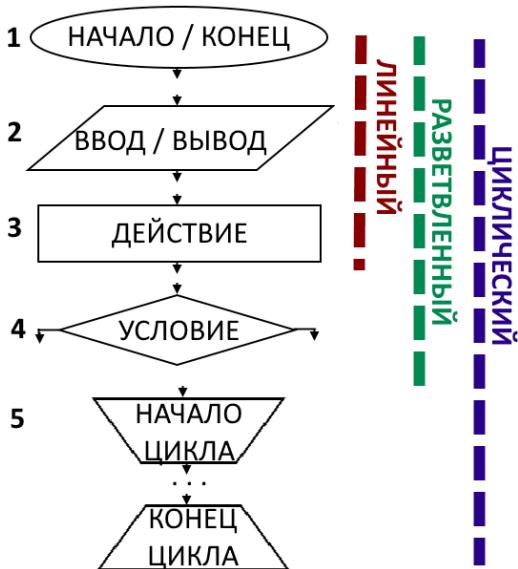


Рисунок 3

Для перехода между элементами блок-схемы используют стрелочки. Обратите внимание, что блоки имеют разное количество входов и выходов:

- Блок Начало — только выход.
 - Блок Конец — только вход.
 - Блоки Ввода-Вывода, Действия и Цикла — один вход и один выход.
 - Блок Условия — один вход и два выхода, причем ветви выхода принято подписывать (да/нет, `+/-`, `true/false`).

Блок-схема строится строго сверху вниз. Возможно использование любого количества блоков в зависимости от поставленной задачи, но блок Начало/Конец разрешено размещать только два раза — в начале самого алгоритма и в конце.

Все мы в детстве пытались решать ребусы. Так вот в это время мы не осознанно выполняли простой алгоритм их разгадывания. Строго читали картинки с лева направо, где нужно пропускали буквы, следовали правилам. И в результате, получали правильный ответ. Вот к примеру, посмотрим на решение подобного ребуса:

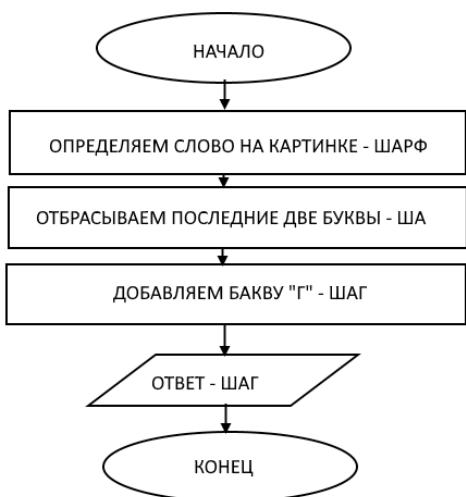
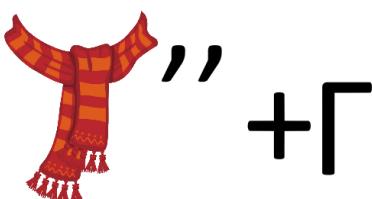


Рисунок 4

Как видим, в примере, могут использоваться не все элементы, а только те, которые необходимы для решения алгоритма. Причем, последовательность блоков с действиями мы определяем самостоятельно. И только на нас лежит ответственность за корректность работы такого алгоритма.

А теперь пример посложней. Вспомним старую логическую головоломку про Козу, Волка и Капусту. Крестьянину необходимо все это перевезти на противоположный берег. Однако, все четверо в лодку не поместятся. В лодке

свободно только два места, одно из которых для крестьянина. И на берегу нельзя одновременно оставить козу с капустой или волка с козой. Составим алгоритм действий для крестьянина.

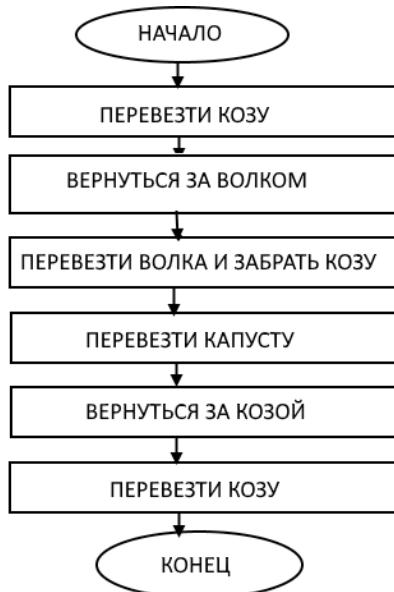


Рисунок 5

Как видим, нам необходимо сформировать правильную последовательность действий. При выполнении каждого такого простого шага нужно сразу же анализировать как он сможет в будущем повлиять на выполнение всего алгоритма. Ведь, если бы мы первым делом перевезли, например, капусту, а не козу, тогда бы у крестьянина уже не было козы. А теперь рассмотрим другую ситуацию. Автомобиль движется по дороге. Вдали водитель видит светофор, необходимо определить действия водителя в зависимости от горящего цвета светофора.

Сначала выясняем, есть ли входные данные для алгоритма? Да, есть, это цвет светофора.

Далее определяем выходные данные, то есть результат. В данной задаче возможны два варианта правильного ответа: продолжение движения или остановка транспортного средства. Поэтому ее нужно решить с помощью разветвленного алгоритма с выбором действий. После подбираем последовательность наших действий в соответствии с назначением блоков (рис. 6).

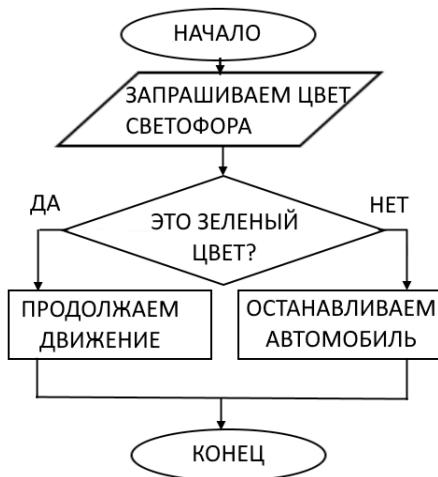


Рисунок 6

Такие алгоритмы написать нетрудно, важно следовать основным правилам построения блок-схем и использовать правильную последовательность действий.

А теперь пора нам приступить к изучению следующего способа описания алгоритма — программного. Правда, сначала нужно еще разобраться с программным обеспечением.

4. Инсталляция Microsoft Visual Studio 2019

Microsoft Visual Studio — набор программных продуктов от компании Microsoft, которые применяются для разработки решений различного масштаба: от лабораторных работ студентов до проектов корпоративного уровня. В состав Visual Studio входит интегрированная среда разработки (IDE — *Integrated development environment*), многочисленные инструментальные средства и утилиты. С помощью Visual Studio можно создавать как консольные приложения, так и приложения со сложным графическим интерфейсом. Мы будем использовать продукты из линейки Visual Studio в рамках нашего процесса обучения. История Visual Studio началась в 1997 году, когда была выпущена Visual Studio 97. Вы будете изучать программирование с использованием Microsoft Visual Studio 2019. Это самая актуальная версия на текущий момент. Перед тем как рассмотреть инсталляцию Visual Studio разберем вопрос редакции (*edition*) Visual Studio. Редакция Visual Studio — это версия Visual Studio, которая отличается от другой редакции возможностями. У Visual Studio 2019 есть следующие редакции: *Enterprise*, *Professional*, *Community*. *Enterprise* — это самая полная редакция Visual Studio.

У каждой редакции своя ценовая политика. Исключением является *Community*. Это набор Visual Studio (й), заточенных под конкретные нужды. Например, для разработки мобильных решений или веб-решений, или решений

рабочего стола и т.д. Использовать Community можно абсолютно бесплатно, в том числе и для коммерческой разработки. Важно отметить, что различные редакции Visual Studio доступны на разных языках. Например, у вас может возникнуть желание установить русскоязычную локализацию. Не делайте этого! В рамках вашей будущей профессиональной деятельности вы будете сталкиваться с коллегами и проектами из других стран, которые наверняка будут использовать англоязычный интерфейс. Именно поэтому всегда предпочтите язык оригинальной версии — английский.

Мы рассмотрим установку Visual Studio на примере Microsoft Visual Studio 2019 Enterprise.

Для того, чтобы запустить инсталляцию Enterprise смонтируйте ISO-образ с помощью, например, программы *Daemon Tools Lite* и запустите файл *vs_setup.exe*, после чего перед вами появится следующее окно (рис. 7):

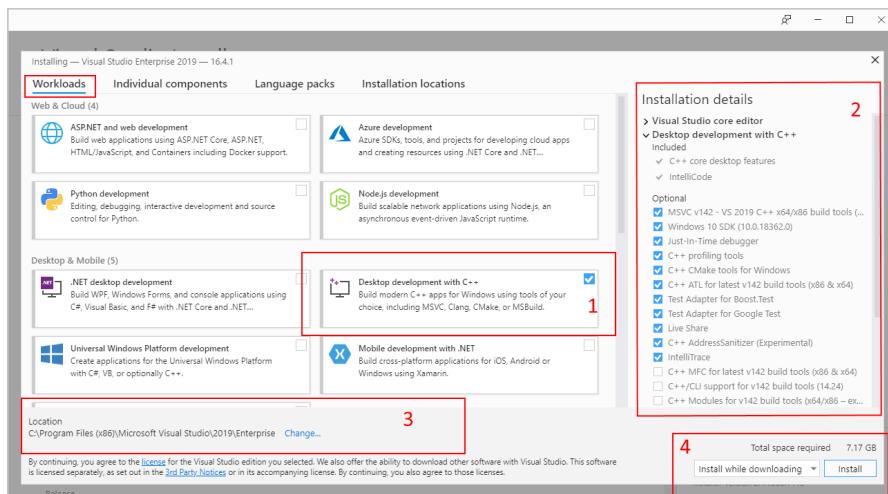


Рисунок 7

Урок № 1

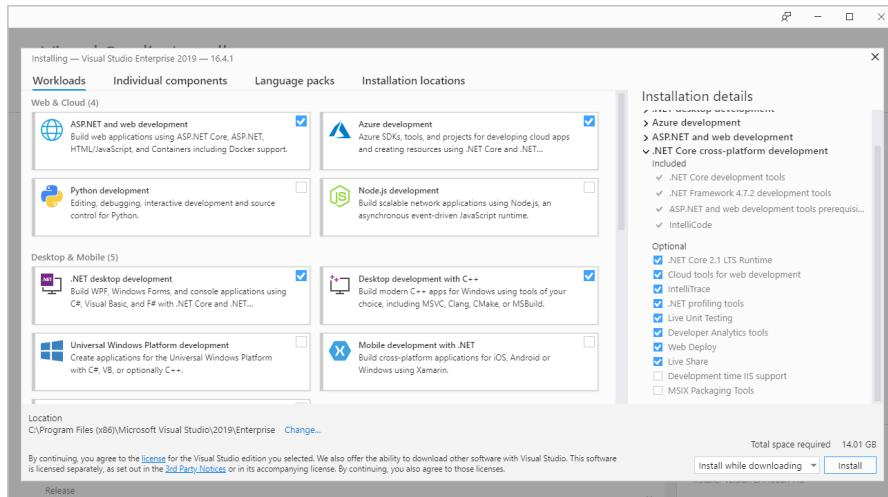


Рисунок 7.1

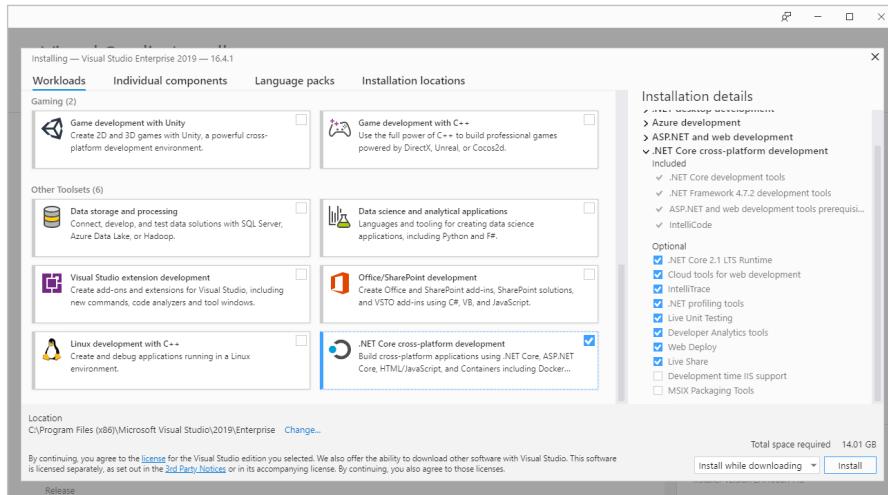


Рисунок 7.2

В этом окне вы должны выполнить 4 основных пункта:

- 1. Выбор пакетов со средствами программной разработки. Для всего обучения нам понадобятся:**

- Разработка классических приложений C++,
- Разработка классических приложений .NET, ASP.NET и разработка веб-приложений,
- Разработка для Azure,
- Хранение и обработка данных.

Будьте внимательны, выбрав все эти пакеты, для установки Вам понадобится больше 16 Гб, а также +20 Гб на диске с операционной системой для быстрой работы среды разработки в дальнейшем. Не беспокойтесь, для новичка достаточно выбрать Разработка классических приложений на C++, установка которого занимает 10,6 Гб. И даже спустя некоторое время можно будет просто дополнить недостающие компоненты, языковые пакеты.

2. Выбор набора компонентов. Установщик автоматически добавляет нужные компоненты.

При обучении и разработке приложений Вам очень пригодится справочная информация (MSDN) от Microsoft. Поэтому его тоже желательно добавить в установку. Для этого переходим на вкладку «Отдельные компоненты» и ставим флажок напротив пункта «Окно справки» (рис. 8). Язык интерфейса для Visual Studio определяется автоматически. Изменить его или добавить новый можно во вкладке Языковые пакеты. Желательно лучше все выбрать, конечно же, Английский язык. В первую очередь, это позволит расширить словарный запас по Вашей будущей специализации. Во-вторых, избавит от лишних неожиданных ошибок при переносе проекта на другую машину. В-третьих, чаще всего над большими проектами работает большая международная команда

Урок № 1

разработчиков, поэтому это является хорошим тоном (рис. 9).

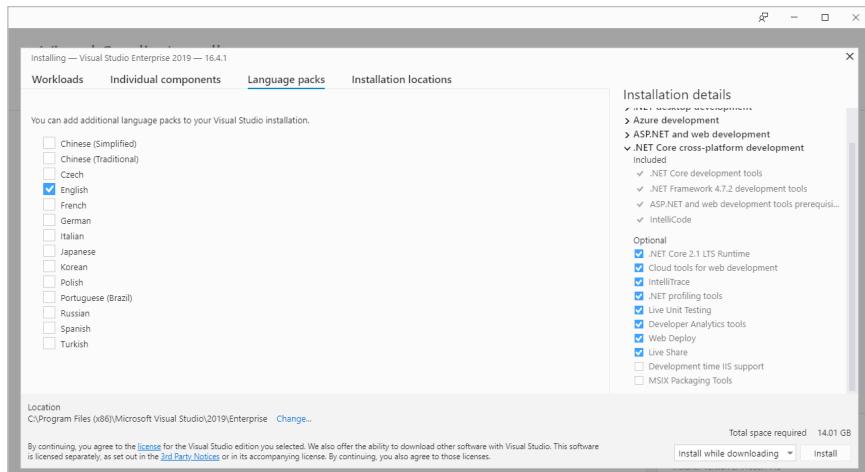


Рисунок 8

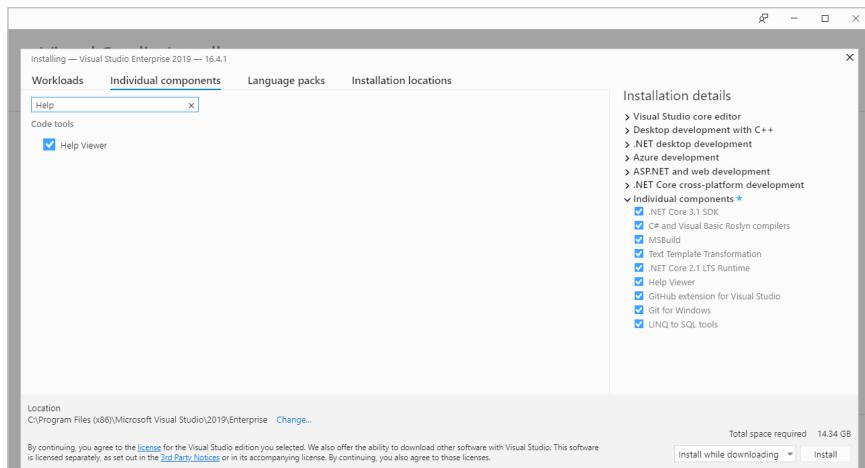


Рисунок 9

3. Определяем путь для инсталляции Visual Studio.
4. Установка.

Нажав на кнопку «Установить», вы подтверждаете тем самым, что ознакомились и согласились со всеми пунктами лицензионного соглашения.

Вас должен стартовать процесс инсталляции. Он займет некоторое время, в течении которого вы сможете наблюдать за прогрессом в работе. Ниже мы приведем пример характерного для этого состояния окна (рис. 10).

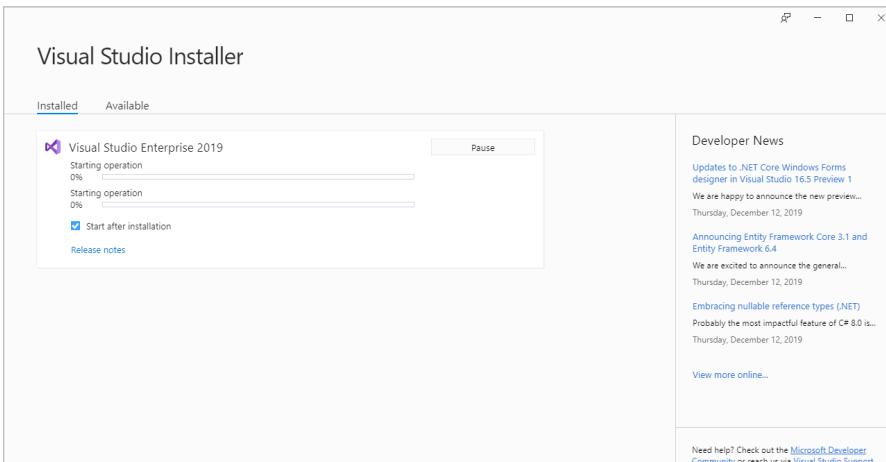


Рисунок 10

В конце установки, если всё прошло успешно, вы увидите следующее окно (рис. 11).

Нажав на неё вы сможете запустить Visual Studio в первый раз, также вы можете использовать привычный интерфейс запуска программ Windows (меню Пуск, ярлыки и т.д.).

Запустим Visual Studio, чтобы убедиться в успешности наших предыдущих действий. Во время первого запуска вас могут попросить ввести ваш Microsoft Live ID. При этом у вас есть возможность не вводить его (рис. 12).

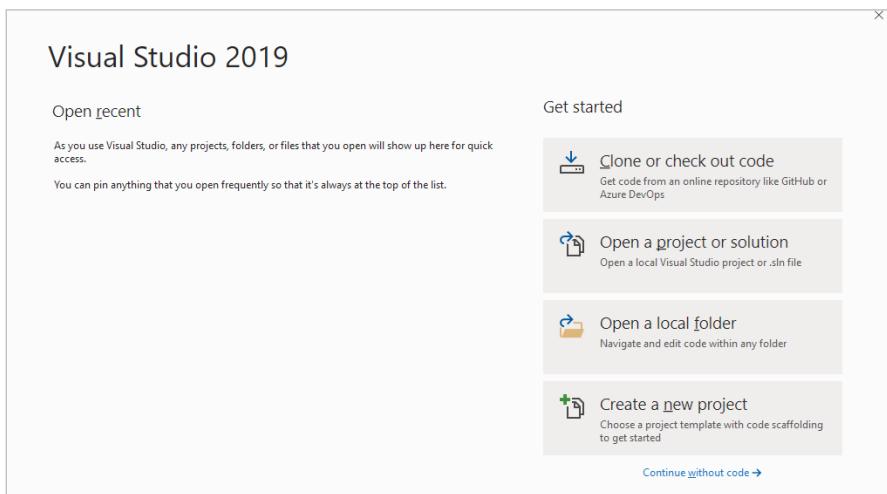


Рисунок 11

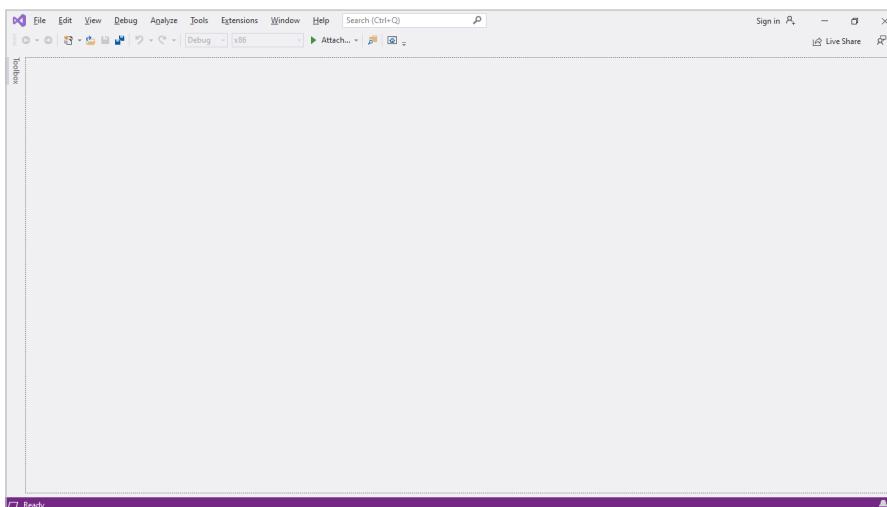


Рисунок 12

Для того, чтобы установить локальную копию справочной информации (MSDN) от Microsoft нужно нажать **Help -> Add and Remove Help Content** (рис. 13).

4. Инсталляция Microsoft Visual Studio 2019

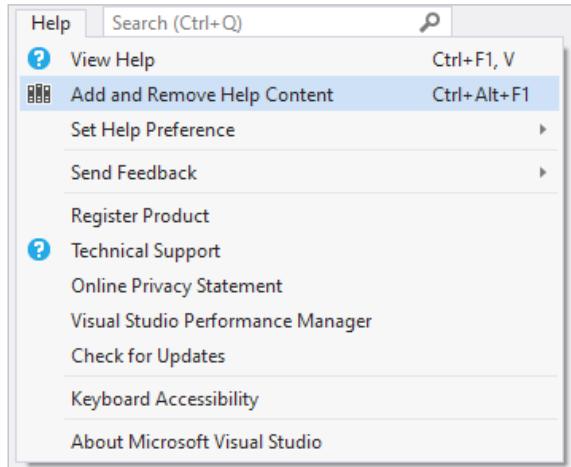


Рисунок 13

Вы увидите окно с выбором справочного материала. Рекомендуем везде нажать ссылку «Add». Справки много не бывает :) После выбора материалов нажмите кнопку «Update» для их локальной установки (рис. 14).

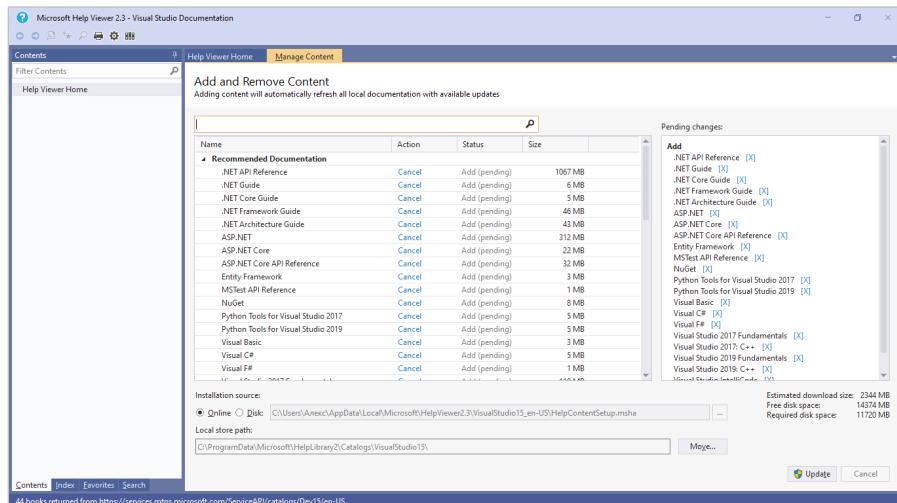


Рисунок 14

Если Вам нужно доустановить недостающие компоненты, тогда нужно просто запустить Visual Studio Installer. При установке Visual Studio 2019 он также закрепился в меню **Пуск**.

Процесс инсталляции Microsoft Visual Studio Community 2019 очень схож с инсталляцией Enterprise, поэтому мы не будем его дублировать снова.

Вот и все. Теперь вы можете переходить к следующим разделам урока, где мы будем учиться программировать.

5. Первый проект

Один человек по имени Сергей, описывая свои впечатления о Праге написал мне: «Если вы попали на официанта не говорящего по-русски, то берите меню и показывайте пальцем что вы хотите. Иногда похожие слова обозначают разные вещи. Например, слово фрукты по-чешски звучит почти как овощи. Угадайте что вам принесут, если вы попросите овощной салат?:)»

Неизвестный Вам Сергей хотел предостеречь своих друзей о возможной ошибке, но вряд ли он смог бы помочь чем-нибудь, если бы вместо официанта, нам приходилось бы общаться с компьютером. Последнему, увы, неведомо, В какую строку меню, вы тычите пальцем. Компьютер педантично следует лишь четким указаниям. И указания эти должны даваться с помощью специальных команд. Команды в свою очередь составляют целые самостоятельные языки. Языки, понятные компьютеру — языки программирования.

Вывод: чтобы найти общий язык с официантом-чехом надо быть человеком находчивым. Чтобы найти общий язык с компьютером, надо этот язык знать.

Из первого раздела Вам уже известно, что C++ — это язык программирования. Язык, который дает нам возможность вразумительно объяснить компьютеру, что мы от него хотим. Хотя, если быть до конца откровенными, компьютер понимает только один язык — язык машинных кодов. Для примера, программа, которая выводит на экран фразу «Hello, world!», выглядит приблизительно так на «родном» для компьютера языке:

```

_УН;ÿ+. _51ЧН+f-H;ÿ+ +f+ ¤д-ы+fO_fO;¤+ЭмН¤¤¤+¤¤¤+¤¤¤+¤¤¤-
- wGГ=xФN+MZP + @ A - | | -!+ L-!Tu . _51ЧN+f-
&ЛZФQW&бФN+&Л &ЛJf&OB_ФN+f; sЛ1ФN+Л&lt;
_t=ИФN+_GФu_ОФWfM+-чfЛN3+M-Ас°_>] Л'Л+ЛМЛт _сбшьN+Л
9ШФN+tСЛ$рФN+шN) fd| +RРбШN+Л 9ШФN+tЛ$рФN+шC) + +Э
tАс°-щ3-л_ФN+f;s $lФN+Л +и"бАФN+¤¤¤+МАс°ÿD At Э+- 3+
ыуы•ы•ыуыїLD$п$. _4ЧN++ ._ dL4 ÿ- uвSL дг4 + e --fУf+-+
-+йA+@УN+Л- [xF +tRPRVh•ÿ+ш_S Z+efO-fЛцf-d¤+§ RfRfh
ш4 Л+зы;SшС¤д-ы;¤+ЬM-¤++¤_e fM+fO_fO;f¤блёdÿ
t3+ошАс°Л$АФN+- dб4 ЙdÿS4 f_f _t dL4 ÿ- uSSL дг4 + e
--fУf+-+йA+@УN+Л- [ +еЙ] NfM+fO-fЛц+ыf-d¤+§ RfRfh шз
л+зы+шS;$ РЕ L ;7 p ¤! ' Р оK Р ў+

```

Вы скажите, что в таком коде писать невозможно и будете абсолютно правы!! Но, так мы писать и не будем. Для этого и нужен язык программирования, чтобы облегчить составление программ. Языки программирования делятся на две основные группы ИНТЕРПРЕТИРУЕМЫЕ и КОМПИЛИРУЕМЫЕ. Такое деление связано с тем, какая специализированная программа переводит команды с языка программирования на машинный язык — КОМПИЛЯТОР или ИНТЕРПРЕТАТОР. Давайте выясним в чем же разница между ними. Представим, что у нас есть файл, в котором содержится набор команд

Ситуация первая. Команды написаны на интерпретируемом языке

Каждый раз при запуске программы интерпретатор осуществляет проверку кода построчно. Если ошибок в синтаксисе нет, команды будут преобразованы в машинный код (набор инструкций для процессора). Программа запустится на выполнение. Если есть ошибка, интерпретатор

остановится и Вам будет предложено ее исправить и запустить программу снова. Но, даже если ошибок больше нет и программа окончательно дописана Вами, при каждом её запуске будет срабатывать интерпретатор и опять осуществлять проверку кода. Таким образом, можно сделать выводы, что машинная версия кода нигде не сохраняется. Минусы такого подхода состоят в том, что скорость запуска программы снижается, но отключить проверку невозможно.

Ситуация вторая. Команды написаны на компилируемом языке

Компилятор действует почти также, как и интерпретатор, т.е. проверяет код построчно. Но если встречает ошибку, то не останавливается, а исследует код до конца, выявляя все последующие ошибки и выдавая о них сообщения. Кроме того компилятор формирует специальный объектный файл с расширением *.OBJ*. В этом файле хранится текст программы, переведенный на машинный язык. Однако компьютер не работает напрямую с этим файлом.

Существует такое понятие, как компоновка или линковка. Линковщик — это еще одна специальная программа, которая собирает машинный код (из файла с расширением *.OBJ*) и различные вспомогательные данные в единый исполняемый файл с расширением *.EXE*. Такой файл может быть запущен на выполнение как отдельная, самостоятельная программа и в его запуске компилятор уже не принимает никакого участия.

Язык C++, к изучению которого вы приступаете является компилируемым языком. В нашем случае, при работе с оболочкой Microsoft Visual Studio вызов компилятора

осуществляется автоматически и позволяет переводить команды языка C++ в машинный код, что называется — «легким движением руки».

Проба пера

Один из основателей языка С, Брайан Керниган, сказал: «Единственный способ изучать новый язык программирования — писать на нем программы». Чем мы с Вами и начнем, сейчас, заниматься.

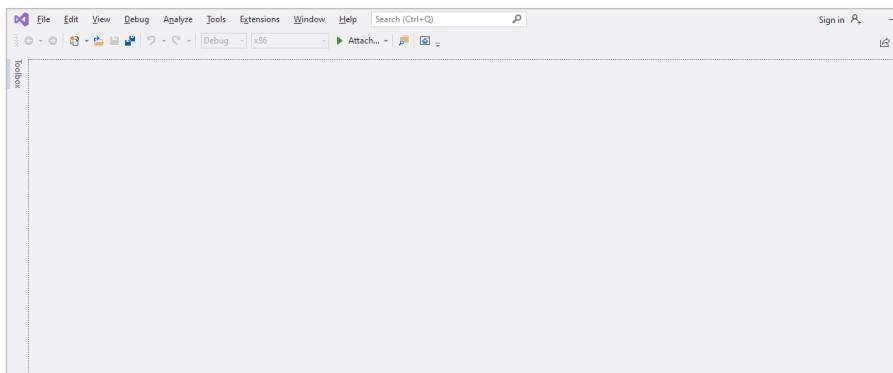


Рисунок 15

Так уж повелось в мире программирования, что первой программой на новом языке является программа «Hello world!». Чтобы написать свою первую программу, для начала необходимо запустить ярлык программы Microsoft Visual Studio 2019 из пункта меню «Пуск» -> «Все программы» -> **«Microsoft Visual Studio 2019»** или другим привычным для вас образом. После запуска мы увидим изображение, подобное представленному на изображении (рис. 15).

Сейчас, попробуем создать проект, который и будет, в конечном итоге, представлять нашу программу. Детальней,

что такое проект, мы разберемся попозже, когда будем писать большие программы. Пока будем представлять себе проект как объединение нескольких файлов. А теперь давайте по шагам:

- После того, как вы загрузили оболочку, выберите пункт меню **File->New->Project**. Перед Вами появится диалоговое окно.
- В открывшемся диалоговом окне **Create New Project** (новый проект) в списке Языков выберите **C++** и **Windows Desktop Wizard** в качестве типа проекта (рис. 16).

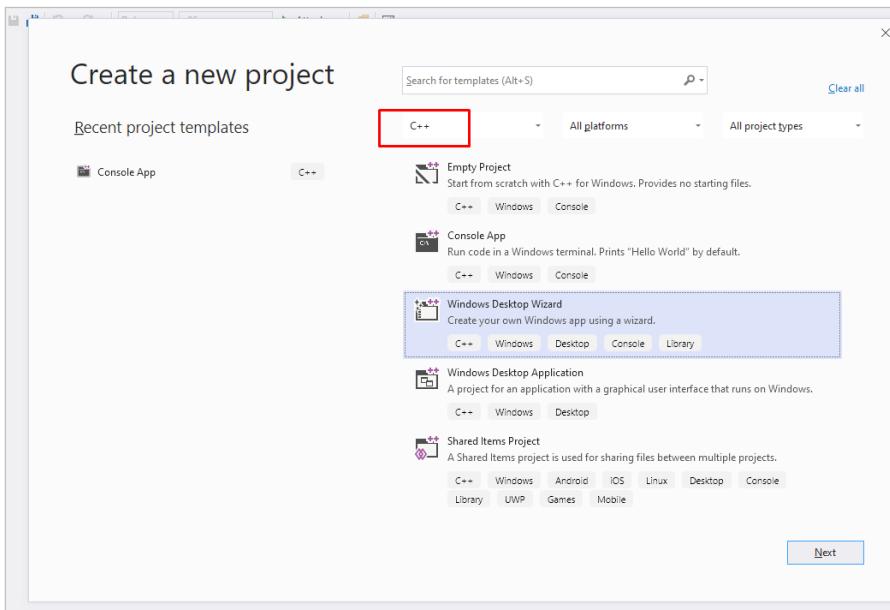


Рисунок 16

После выбора нажмите кнопку **Next**

После чего в следующем окне вам нужно будет указать имя проекта, путь для сохранения, имя решения (укажите тоже имя, как у проекта) (рис. 17)

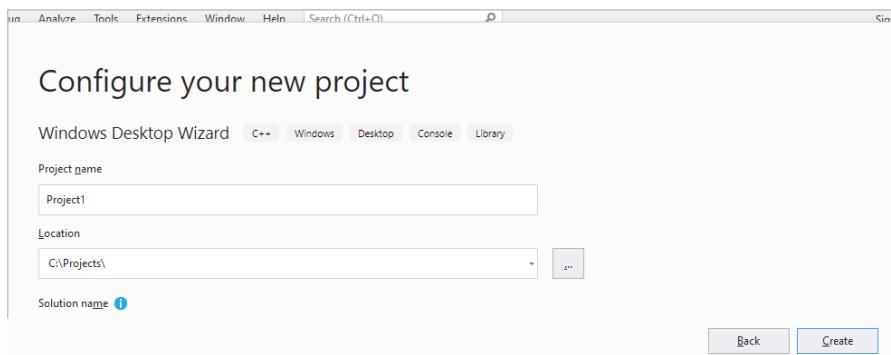


Рисунок 17

После выбора нажмите кнопку **Create**.

Перед Вами откроется окно настройки свойств проекта — проверяем тип проекта **Console Application**. Установите флажок в поле **Empty Project** — это значит, что мы создаем пустой проект. Теперь нажимайте кнопку «**OK**» (рис. 18).

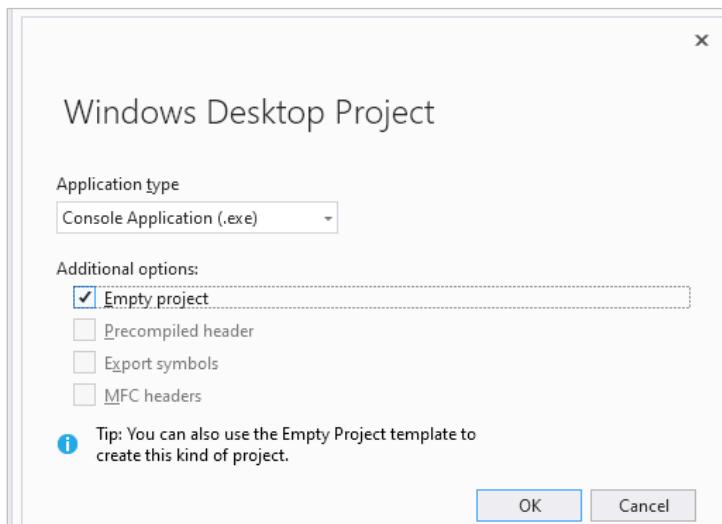


Рисунок 18

Итак, мы подготовили место для размещения нашей программы. Не останавливаясь на достигнутом, добавим в проект чистый файл. В нем будем набирать текст нашей программы. Для этого необходимо выполнить следующие действия:

- Справа появилось окошко под названием **Solution Explorer**. Для вызова этого окна можно также использовать клавиатурную комбинацию **Ctrl+Alt+L**. В этом окне Вам необходимо щелкнуть правой кнопкой на папке под названием **Source Files**.
- В выпавшем меню выбираем **Add->Add New Item...**

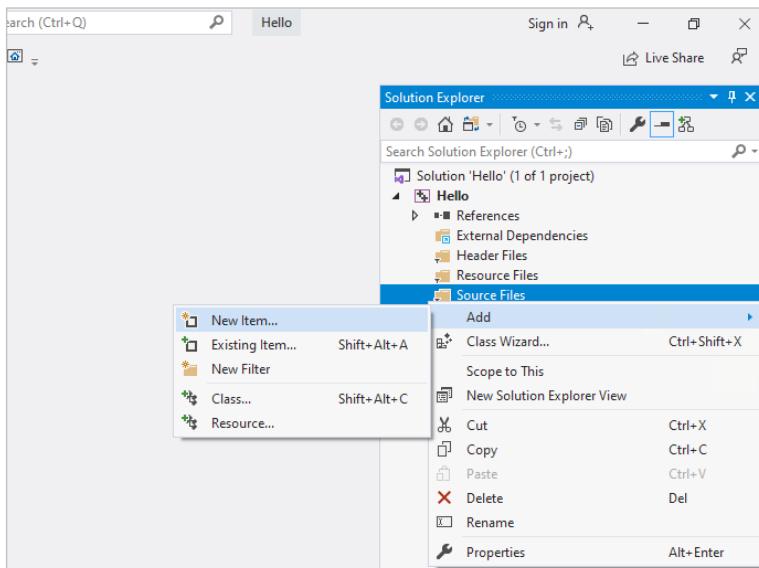


Рисунок 19

- Открывается окно выбора файлов. Опять у вас огромный выбор. Рекомендуем сейчас выбрать значок **C++File (.cpp)** (файл, содержащий программу на языке C/C++).

- В текстовом поле **Name** (имя файла) введите имя файла **Hello**. Нажмите кнопку **Add** (рис. 20).

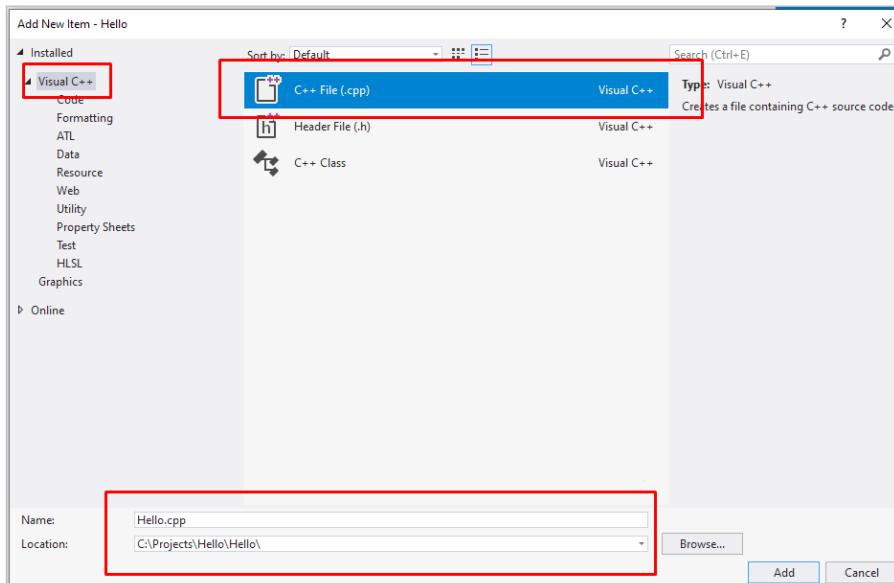


Рисунок 20

После нажатия на кнопку **Add** у вас появится текстовая область, где вы сможете набрать свою первую программу.

Пример первой программы на языке C++

Перед тем как начать писать программу, давайте введем для удобства понятие комментария. Комментарий — это заметки к программе, которые предназначены исключительно для программиста. Компилятор игнорирует их. Например, с помощью комментария можно обозначить для чего используется та или иная строка программы. В нижеописанном примере указано, как правильно работать с комментариями.

А теперь, в появившемся текстовом окне наберем следующий код:

```
// Это комментарии к программе
// Они выделяются зеленым цветом
// Начинаются комментарии двумя черточками //
/* если необходимо создать многострочный комментарий,
используется конструкция
*/
/* комментарий */
/* Данная строчка подключает в программу библиотеку
под названием iostream. Библиотека - файл,
в котором содержатся описания различных функций,
реализованных другими программистами.
Данная программа получила возможность использовать
функции находящиеся в библиотеке iostream
*/
#include <iostream>
/* В языке C++ существует понятие пространство имен.
Это пространство определяет некую область,
на которую приходятся действия оператора
или функции. Для того, чтобы использовать оператор,
находящийся в определенном пространстве, необходимо
подключить это пространство в свою программу.
Ниже подключается пространство под названием std
*/
using namespace std;
int main() // Начало программы, отсюда программа
           // начнет своё выполнение
// Весь текст программы располагается между
// фигурными скобками
{
    // Это фигурная скобка
    // Следующая строка выводит на экран
    // приветствие Hello, World!
    // Данное действие осуществляется с помощью cout<<
```

```
// Именно для его работы подключалась библиотека
// и пространство имен, в которых он располагается
cout<<"Hello, World!\n";
// В конце команды стоит точка с запятой.
// Этим знаком ДОЛЖНА заканчиваться
// каждая команда в языке С.
// возвращаем 0 операционной системе
// это значит, что программа завершилась без ошибок
return 0;
}
```

Как вы уже знаете, компьютер понимает только язык машинных кодов. И прежде чем программа будет выполняться компьютером, нужно ее перевести на язык машинных кодов. Вы помните, что это будем делать не мы, а КОМПИЛЯТОР. Проекты, написанные на C++, включают в себя много файлов. Прокомпилируем сразу все файлы, включенные в проект. Для этого в строке меню выберете пункт меню **Build** (*построить*), затем **Rebuild Solution** (*перестроить все*).

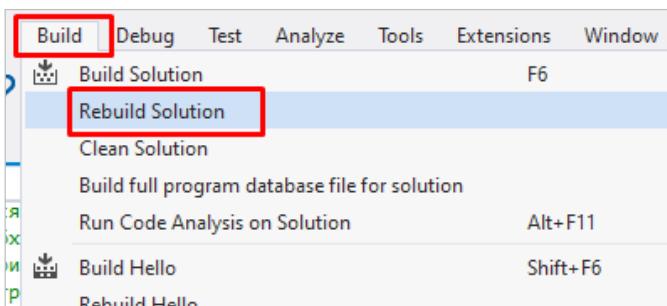


Рисунок 21

Надеемся, вы набрали текст без ошибок. Наша программа успешно переведена на язык машинных кодов

и ее можно запустить на выполнение. Запустить программу на выполнение просто. В меню **Debug** выбрать **Start Without Debugging** (рис. 22).

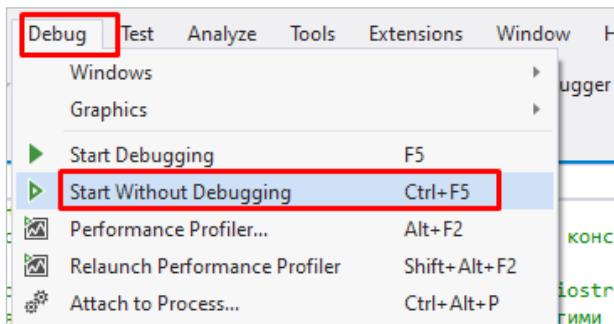


Рисунок 22

Программа отработает и вы увидите такое вот окно (рис. 23):

```
Microsoft Visual Studio Debug Console
Hello, World!
C:\Projects\Hello\Debug\Hello.exe <process 15556> exited with code 0.
Press any key to close this window . . .
```

Рисунок 23

Поздравляю! Было довольно легко. Не правда ли? Для того, чтобы закончить работу программы нажмите любую клавишу на клавиатуре (*Press any key to continue*).

Открытие сохраненного проекта

Для того чтобы восстановить ранее сохраненный проект на диске запустите Visual Studio (если она у Вас еще не загружена). Выберите в меню **File** пункт **Open ->Project/ Solution** и укажите имя вашего проекта (рис. 24, 25).

Урок № 1

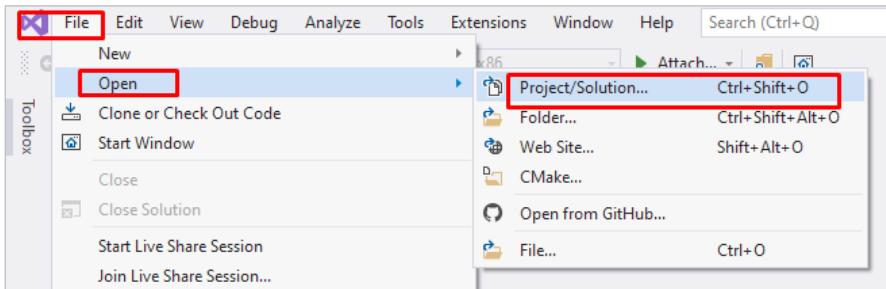


Рисунок 24

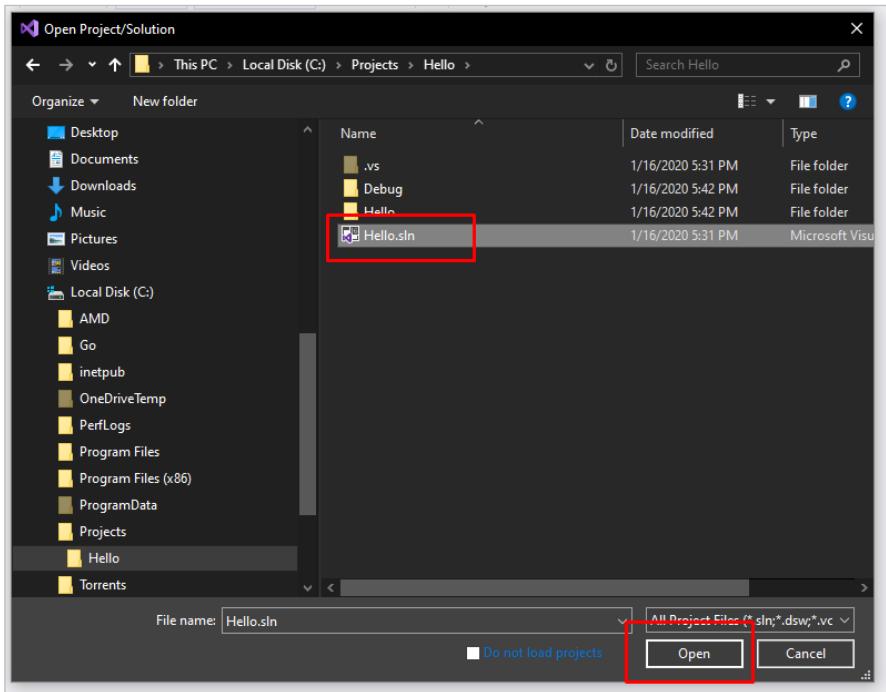


Рисунок 25

После того как проект открыт, вы можете продолжить работу над ним.

6. Вывод данных

Вы уже знаете, что с помощью команды `cout<<` мы можем выводить на экран различные текстовые строки. Однако, чтобы компилятор понял такую команду, вы должны помнить о следующих трех основных моментах:

1. В заголовке программы должна присутствовать строка

```
#include <iostream>
```

2. Перед использованием команды необходимо подключить пространство имен, к которому принадлежит команда `cout`.

```
using namespace std;
```

3. Строку, которую мы хотим вывести на экран, используя `cout<<`, мы обязательно записываем в кавычки. Например:

```
cout<< //здесь пишем то, что хотим»;
```

Команда `cout<<` не только выводит на экран строки, но и позволяет их оформлять. Для оформления вывода строки используют специальные управляемые символы, представляющие собой комбинацию символа \ и символа, определяющего действие, которое необходимо произвести над строкой. Эти управляемые символы называются Escape-последовательностями. Ниже приводятся некоторые из них:

```
\b          // Удаление последнего выведенного символа
\n         // Перейти на начало новой строки
\t         // Перейти к следующей позиции табуляции
\\         // Вывести обратную черту \
\"         // Вывести двойную кавычку "
\'         // Вывести одинарную кавычку '
```

Существование последних трех Escape-последовательностей сначала всегда вызывает легкое недоумение. Зачем пользоваться управляющими символами, если можно просто написать: «или \ или ' ? Ответ лежит на поверхности, все эти три символа являются операторами и, если их «просто написать», то компилятор и будет воспринимать их как операторы. Например, когда слово используется в переносном смысле, оно заключается в кавычки. Предположим, Вам необходимо вывести следующий текст на экран:

```
The Man in red was "old friend" of John...
```

Если вы не используете Escape-последовательности, то очевидно, что Ваша команда будет выглядеть так:

```
cout<<"The Man in red was "old friend" of John...";
```

И это приведет к неминуемой ошибке. Компилятор воспримет только часть строки, а именно **cout<<«The Man in red was»**. Двойную кавычку после *was* он посчитает закрывающей, а всё остальное примет, как неверный синтаксис языка. Такая программа, естественно, не запустится на выполнение. Правильный вариант таков:

```
cout<<"The Man in red was \"old friend\" of John...";
```

Теперь, давайте поговорим о том, где именно в `cout<<` можно указывать Escape-последовательности. Самое главное, что Вам необходимо знать, это — что Escape-последовательность всегда должна находиться внутри кавычек, т.к. является текстом, а дальше Ваши возможности практически не ограничены. Например, так:

```
cout<<'" My name is'"<<' - Ira\n '';  
cout<<'"I'm from Odessa\n '';  
cout<<'"My eyes are blue" <<"\n ''<<"That's all!!!";
```

В результате работы этой команды мы увидим на экране:

```
My name is - Ira.  
I'm from Odessa  
My eyes are blue  
That's all!!!
```

Практический пример использования `cout<<`

Напишем программу, которая выводит на экран краткую справку об изученных нами Escape-последовательностях. Вот, что мы хотим увидеть на экране:

```
\b'                                // Backspace  
\n'                               // New line  
\t'                               // Horizontal tab  
\\"                             // Backslash \  
\\"'"                            // Double quotation mark "  
\''                             // Single quotation mark '
```

Запускаем среду *Visual Studio 2019*. Создаем новый проект под именем **EscapeSequences**. Набираем код, который располагается ниже.

```
// Заголовок
#include <iostream>
// определение пространства имен, в котором есть cout<<
using namespace std;

// Главная функция
int main()
{
/* Следующая команда через 4 табуляции выводит текст
Escape Sequences и переводит вывод на следующую
строку
*/
    cout<<"\t\t\t\tEscape Sequences\n";
    // Выводит пустую строчку
    cout<<"\n";
/* Через 2 табуляции выводит текст \b, и еще через
1 табуляцию Backspace Затем \n переводит вывод на
следующую строку
*/
    cout<<"\t\t\b"=<<"\tBackspace\n";
    // Выводит пустую строку
    cout<<"\n";
/* Через 2 табуляции выводит текст \n, и еще через
1 табуляцию New line
Затем \n переводит вывод на следующую строку
*/
    cout<<"\t\t\n"=<<"\tNew line\n";
    // Выводит пустую строку
    cout<<"\n";
/* Через 2 табуляции выводит текст \t, и еще через
1 табуляцию Horizontal tab Затем \n переводит
вывод на следующую строку
*/
    cout<<"\t\t\t"=<<"\tHorizontal tab\n";
    // Выводит пустую строку
    cout<<"\n";
```

```

/* Через 2 табуляции выводит текст \\, и еще через
1 табуляцию Backslash \
Затем \n переводит вывод на следующую строку
*/
cout<<"\t\t\\\\\"<<"\tBackslash \\\n";
// Выводит пустую строку
cout<<"\n";
/* Через 2 табуляции выводит текст \t,
и еще через 1 табуляцию Double quotation mark "
Затем \n переводит вывод на следующую строку
*/
cout<<"\t\t\"<<"\tDouble quotation mark \"\n";
// Выводит пустую строку
cout<<"\n";
/* Через 2 табуляции выводит текст ',
и еще через 1 табуляцию Single quotation mark '
Затем \n переводит вывод на следующую строку
*/
cout<<"\t\t'"<<"\tSingle quotation mark '\n";
// Выводит пустую строку
cout<<"\n";

return 0;
}

```

Откомпилируем программу (**Build -> Rebuild Solution**). Если возникло много ошибок, то вспомните следующие правила:

- Если в программе будут выводиться сообщения на экран, то в начало программы записывается строчка **#include <iostream>** и подключается пространство имен, к которому принадлежит команда **cout (using namespace std;)**

- Каждая программа должна содержать функцию с именем **main ()**. Работа программы начинается с выполнения этой функции.
- Команды функции **main()** находятся внутри фигурных скобок **{ }**.
- Все команды обязательно должны заканчиваться символом точки с запятой.

И запустим ее (**Debug -> Start Without Debugging**).

P. S.

Вы должно быть обратили внимание на то, что мы употребляем лишь латинские символы при выводе на экран данных. Дело в том, что каждый символ имеет в любой операционной системе свой числовой код. И система идентифицирует его именно по этому коду. Символьные коды кириллицы в консольном приложении под управлением Windows не совпадают, поэтому программа с использованием кириллицы будет работать не корректно. Например, написали мы в Windows:

```
cout<<"Утро";
```

А на экран выводиться:

```
μЄЁю
```

Это легко объяснить тем, что в Windows, например, буква о — 238, а в консоли этому коду соответствует буква ю. Кода же латиницы совпадают. В последствии мы с Вами научимся исправлять эту ситуацию.

В стандарте языка C++ 11 программистам предоставили новую возможность для вывода специальных символов на экран. Для этого необходимо использовать «*raw*» строки. Объявление строки как «*raw*» даёт указание компилятору трактовать её посимвольно. Для того чтобы строку объявить такой строкой нужно использовать следующий формат.

```
R"(текст_строки)"
```

R указывает на то, что это «*raw*» строка. Содержимое строки обязательно заключать в скобки.

Приведем несколько примеров:

```
cout<<R"(hello\nworld)"; // на экране hello\nworld
cout<<R"("Test 'string'\t")"; // на экране "Test
                                // 'string'\t"
cout<<R"((Such brackets))"; // на экране
                                // (Such brackets)
```

7. Типы данных

После того, как вы прочли предыдущие разделы урока, Вам уже ничего не стоит написать программу, которая выводит что-либо на экран.

```
// Заголовок
#include <iostream>
// определение пространства имен, в котором есть cout<<
using namespace std;
// Главная функция
int main()
{
    // вывод фразы "Поздравляем с хорошим началом!!! :)"
    // фраза выводится через три табуляции,
    // затем добавляются две пустых строки
    cout<<"\t\t\tCongratulation with"
        "good beginning!!! :)\\n\\n";
    return 0;
}
```

Вот собственно и всё, что вы умеете (пока).

Человек никогда не должен останавливаться на достигнутом. Собственно, Вас обязательно должно заинтересовать не только то, как выводить данные на экран, но и как оперировать этими данными. Например, производить какие-либо вычисления. Безруких жонглеров не бывает, и, пока часть шаров находится в воздухе, оставшуюся часть циркач держит в руках. Что бы что-либо хранить (в частности данные) необходимо иметь хранилище. Для нашей программы таким хранилищем будет оперативная

память. Прежде чем что-то где-то разместить, необходимо подобрать подходящую упаковку. Скажем, вы вряд ли станете наливать молоко в спичечный коробок. В программировании, перед тем как разместить информацию в оперативной памяти, вы обязательно должны определить характер этой информации. Итак, **Типы данных**.

Тип данных — понятие, определяющее максимальный размер (в байтах) и тип информации, которая будет использоваться программой.

Программирование отчасти отражает объекты внешнего мира, изрядно их упрощая. В начале изучения мы столкнемся с вещами, с которыми, по сути, вы сталкивались много раз. Давайте условно разделим все типы данных на следующие группы:

1. Числовые.
2. Символьные.
3. Логические.

Далее мы рассмотрим ряд ключевых слов, используемых в языке C++ для обозначения типов данных.

Числовые типы

Числа, как известно, бывают целые и вещественные. Вещественные числа мы будем называть числа с плавающей точкой. Особо отметим, что запятая, отделяющая целую часть от дробной, меняется на точку. Например 7,8 в C++ записывается 7.8

Переменные, в которых мы будем хранить значения вещественных чисел, будут объявляться типа **float** или **double**. В чем разница между этими типами? Тип **float**

описывает числа с плавающей точкой одинарной точности, а **double** — двойной. Поясним, что в математике точность определяется количеством знаков после запятой. Двойной точностью называют метод представления чисел с удвоенным, по сравнению с обычным, количеством цифр. Вот характеристики типов для чисел с плавающей точкой:

Пояснение	Тип	Размер в байтах
Описывает вещественные числа одинарной точности	float	4
Описывает вещественные числа двойной точности	double	8

Кроме вещественных в C++ предусмотрено три типа объявляющих целочисленные данные. В таблице приведены основные характеристики этих типов:

Пояснение	Тип	Размер в байтах	Диапазон значений
Описывает целые числа	int	4	от -2147483648 до 2147483647
Описывает короткие целые числа	short	2	от -32768 до 32767
Описывает длинные целые числа	long	4	от -2147483648 до 2147483647
Описывает длинные целые числа	long long	8	от -9,223,372,036,854,775,808 до 9,223,372,036,854,775,807

Символьный тип

Тип предназначен для хранения только одного символа.

Пояснение	Тип	Размер в байтах
Описывает символы	char	1

Логический тип

Тип предназначен для хранения логических данных. Подробнее мы познакомимся с ним позже. Логические данные могут принимать одно из двух значений: истина (**true**) либо ложь (**false**).

Пояснение	Тип	Размер в байтах	Значения
Описывает логические значения	bool	1	true false

Примечание. Если необходимо исключить из диапазона типа данных отрицательные значения, перед назвлением типа следует указать ключевое слово `unsigned`. Например, `unsigned int`. Такой тип будет включать в себя только положительные значения от 0 до 4294967294.

Итак, мы выяснили, какие бывают типы данных и какие ключевые слова языка C++ используются для их обозначения. В заключении, следует отметить, что язык C++ является регистрозависимым (т.е. ЗАГЛАВНЫЕ и строчные буквы в нем это не одно и тоже). Обратите внимания на то, что все выше описанные типы данных записаны строчными буквами. Следите за этим, т.к. **int** — это тип данных, а **INT** — ошибка.

В следующей теме мы рассмотрим применение типов данных на практике.

8. Переменные константы

Мы с Вами уже познакомились с типами данных и знаем как классифицируется информация для хранения. Осталось выяснить, как данные записать в оперативную память и как к ним потом обращаться, чтобы использовать или изменить.

Итак, меняющиеся данные договоримся называть **ПЕРЕМЕННЫМИ**, а постоянные данные — **КОНСТАНТАМИ**.

Переменная — область оперативной памяти, обладающая собственным именем и предназначенная для хранения данных, которые могут быть изменены.

Константа — область оперативной памяти, обладающая собственным именем и предназначенная для хранения постоянных данных.

Вот пример констант: Всем известное количество дней в неделе и количество месяцев в году... Оно не меняется ни при каких обстоятельствах, — поэтому эти значения — константы.

А вот наш возраст — величина переменная. Сегодня кому-то 26 лет, а через год будет 27.

Из определений становится понятно, что для поиска данных в памяти им дают имена (по аналогии с тем, что вещи в багажном вагоне снабжают бирочками). В среде программирования их называют идентификаторами. Одна из первых проблем, которую решают родители новорожденного — это выбор имени для него. Накладывает ли имя отпечаток на характер человека, на его судьбу — вопрос

сложный и спорный. Можно услышать совершенно противоположные мнения на этот счет. Но тот факт, что имя (идентификатор), даваемое новой переменной (константе), должно быть интуитивно понятным и объясняющим назначение переменной, не будет оспаривать ни один более-менее опытный программист.

Имена данным даются, соблюдая строго определенные правила. Этих правил нарушать нельзя!

Правила составления имен

В имени допустимо использование только следующих символов:

1. **Прописные и строчные буквы латинского алфавита.** При этом не забывайте о регистрозависимости языка. Например, **Age** и **age** — это два разных имени.
2. **Цифры.** Однако, цифра не может быть использована в качестве первого символа. То есть, **Name1** допустимо, **1Name** — нет.
3. **Символ подчеркивания «_».** Дело в том, что вы должны помнить, что пробел, тоже является символом и данный символ недопустим в имени переменной. Его заменит знак подчеркивания, который улучшит выразительность имен. Например, сравните: **ageofman** и **Age_Of_Man**.

При определении имени для переменной запомните следующее:

1. **Нельзя называть переменную ключевыми словами языка программирования.** Ключевое слово — слово, зарезервированное под синтаксис языка программирования (**int**, **float**, **double** и т.п.). В Visual Studio клю-

чевые слова подсвечиваются синим светом, это как минимум приведет к путанице.

2. **Нежелательно существование двух идентификаторов с одинаковыми именами.**
3. **Нельзя использовать никакие другие символы, кроме допустимых** (см. выше).

Объявление и использование переменных и констант

Теперь мы обладаем всей информацией для создания (объявления) переменной. Осталось лишь выяснить, каков общий синтаксис:

1. **Тип_данных имя_переменной;** — в данном случае в оперативной памяти будет выделена ячейка размером, соответствующим заданному типу. И этой ячейке будет присвоено выбранное Вами имя. Что же там будет содержаться? В только что созданную переменную будет записано случайное число, определяемое операционной системой. Это число будет содержаться в памяти до тех пор, пока вы не заполните переменную другим значением, с помощью специального оператора присваивания **=**.
2. **Тип_данных имя_переменной=значение;** — существует и такая возможность — заполнить переменную значением, прямо при создании. Такой процесс мы будем называть инициализацией.
3. **Const тип_данных имя_переменной=значение;** — а это объявление константы. Основные моменты состоят

в том, что вне зависимости от типа данных перед ним указывается ключевое слово **const**. Кроме того константа обязательно должна быть инициализирована при создании. Поменять ее значение впоследствии будет невозможно.

Показ значения переменной на экран

Показ значения переменной на экран осуществляется с помощью **cout<<**

```
cout<<имя_переменной; // кавычки в данном случае
// не указывают
```

Можно показывать содержимое нескольких переменных через **<<**

```
cout<<имя_переменной1<<имя_переменной2;
// кавычки в данном случае не указывают
```

Можно чередовать показ содержимого переменных с текстовыми сообщениями и Escape-последовательностями через **<<cout<<»Текст»<<имя_переменной1**

```
<<"Текст"<<имя_переменной2<<"\n";
```

Показ содержимого констант осуществляется по полной аналогии с переменными.

Практические примеры

Приведем несколько примеров создания и инициализации переменных и констант для разных типов данных.

Целочисленные переменные и константы

С целыми числами мы встречаемся повсеместно: возраст, количество стульев, количество комнат, количество дней в неделе и т.д.

Переменные, в которых будут храниться целые числа, ОБЪЯВЛЯЮТСЯ так:

```
int Age;
```

О чём говорит эта строчка? Что в переменной по имени **Age** (возраст) будет хранится целое значение. Слово **int** объявляет ТИП значения переменной по имени **Age**.

Теперь, например, мы хотим внести в переменную **Age** значение **34**. Как это сделать?

```
Age = 34;
```

Эта строчка читается так: «Переменной **Age** присвоить значение **34**». Еще раз посмотрим на оператор присваивания: **Age =34**. Слева от знака равно стоит имя переменной, которой присваивается значение. А справа стоит то значение, которое присваивается.

Константа, в которой будет хранится целое число объявляется так:

```
const int Count_Days_in_Week = 7;
```

О чём говорит эта строка? Слово **const** подчёркивает, что объявляется константа. Слово **int** сообщает, что константа будет целым числом. Затем следует имя константы **Count_Days_in_Week** и ее значение **7**.

Теперь разберем, как вычислять значение переменной. Для чего это нужно? Простой пример: как посчитать

сколько часов в 2000 году? Неужели вы хотите посчитать эту число сами? На самом деле, довольно легко заставить компьютер это сделать самостоятельно. От нас требуется написать только формулу этого вычисления.

В 2000 году 366 суток, в сутках 24 часа. Значит формула расчета количества часов в 2000 году такова: 366 умножить на 24.

В языке C++ в качестве знака умножения используют * (звездочка, комбинация **Shift+8**).

Разработаем программу, которая считает сколько же часов в 2000 году. Перед созданием программы рекомендуется кратко набросать ее алгоритм.

Алгоритм — последовательность действий, направленная на решение поставленной задачи.

Дано: количество дней в году — 366. Это значение не будет меняться, поэтому объявим его константой целого типа по имени **DayIn_2000Year**. количество часов в сутках — 24. Тоже не меняется. Объявим ее константой целого типа по имени **HourInDay**. В нашей программе будет единственная переменная, в нее мы запишем результат расчета. Назовем эту переменную **HourIn_Year2000**. Она будет целого типа (**int**).

Алгоритм будет следующий:

1. Объявление и инициализация переменных и констант.
2. Подсчет результата.
3. Вывод на экран результата.

Имена переменным вы можете придумать сами (не забывайте только о правилах составления имен переменных).

А теперь — как всегда, создадим новый проект и введем следующий код:

```
// Заголовок
#include <iostream>
// определение пространства имен, в котором есть cout<<
using namespace std;
// Главная функция
int main()
{
    // вывод пустой строки
    cout<<"\n";
    // Объявляем целочисленные константы
    int DayIn_2000Year=366;
    int HourInDay=24;
    // объявляем целочисленную переменную
    int HourIn_Year2000;
    // вычисляем искомое значение и
    // помещаем его в переменную HourIn_Year2000
    HourIn_Year2000=DayIn_2000Year*HourInDay;
    // выводим значение переменной
    // HourIn_Year2000 на экран
    cout<<"\t\t In 2000 year "<< HourIn_Year2000;
    cout<<" hours\n ";
    return 0;
}
```

Все! Компилируйте программу!

Вещественные переменные и константы

Пример объявления и инициализации:

```
float Weight;
Weight=12.3452;
double weight_atom;
weight_atom= 2.5194e+017;
```

Что обозначает число 2.5194e+017?

Это краткая запись вещественных чисел. Называется она — экспоненциальной формой записи чисел. Сообщаем вам секрет расшифровки написанного. Этим набором символов описывается число 25194000000000000000 или $2,1594 \times 10^{17}$.

- $3.4E-008$ расшифровывается так: $3,4 \times 10^{-8}$, что аналогично $3,4:10^8$.
- $-1.5E+003$ расшифровывается как $-1,5 \times 10^3$.

Числа с плавающей точкой типа **float** могут меняться от $-3,4 \times 10^{38}$ до $3,4 \times 10^{38}$.

Значения от $-3,4 \times 10^{-38}$ до $3,4 \times 10^{-38}$ считаются равными нулю.

А теперь давайте поработаем с вещественными числами на практике.

Напишем программу, которая будет рассчитывать стоимость покупки. Пусть программа использует цену товара (*Cost*), количество купленного товара (*Count*), и, учитывая скидку (*Discount*), вычисляет стоимость покупки (*Price*).

Создадим новый проект *Pokupka* и введем текст следующей программы

```
// Заголовок
#include <iostream>
// определение пространства имен, в котором есть cout<<
using namespace std;
// Главная функция
int main()
{
    // Объявляем переменную Discount
    float Discount=0.05;
```

```
// Объявляем переменную  
Cost float Cost=10.50;  
// Объявляем переменную  
Count int Count=5;  
// Объявляем переменную  
Price float Price;  
// Вычисляем значение переменной Price  
Price=Count*Cost-Count*Cost*Discount;  
// Выводим итоговую стоимость товара со скидкой  
cout<<"Please, pay:"<<Price<<"\n";  
  
return 0;  
}
```

Компилируйте программу и отправляйте ее на выполнение. То, что вы должны увидеть на экране, приведено ниже (рис. 26).



```
Please, pay:49.875  
Press any key to continue
```

Рисунок 26

Символьные и логические переменные и константы

В данном уроке мы не будем приводить примеры использования символьных и логических переменных констант. Их предназначение более подробно будет описано в будущем. Оговорим лишь объявление и инициализацию.

```
// Логическая переменная
bool Flag;
Flag=true;
// Один символ всегда указывается в одинарных кавычках

char Symbol='A';
/* Escape - последовательность рассматривается
компилятором, как один символ и соответственно
может быть записана в переменную или константу
типа char
*/
const char NewLine='\n';
cout<<NewLine // показывает пустую строку
```

9. Ввод данных

Вы уже знакомы с операцией вывода информации на экран компьютера — **cout**, но в большинстве программ требуется не только выводить какую-либо информацию на экран, но и иметь возможность ввести в компьютер какие-либо данные с клавиатуры. В предыдущем разделе была приведена программа расчета скидки. Естественно, что такие параметры как цена и количество товара было бы неплохо ввести с клавиатуры на этапе выполнения программы. Давайте рассмотрим как вы это можете сделать. Если нам нужно ввести данные в компьютер, то будем пользоваться командой **cin**. Как ею пользоваться?

Синтаксис оператора ввода:

```
cin>>имя_переменной;
```

имя_переменной указывает на переменную, в которую нужно поместить данные, введенные с клавиатуры:

```
cin>>Age;
```

Эта команда помещает число, введенное с клавиатуры, в переменную с именем **Age**. Для того, чтобы ввести число в переменную **Number**, нужно всего лишь набрать такую вот команду:

```
cin>>Number;
```

Ввод сразу нескольких переменных, записывают таким образом:

```
cin>>имя_переменной1>>имя_переменной2>>...>>
имя_переменнойN;
```

Список имен переменных должен содержать имена всех переменных, в которые вы хотите ввести данные с клавиатуры. Список имен может состоять из любого количества имен переменных, разделенных комбинацией символов `>>`.

```
cin>>Quantity>>Price>>Discount;
```

Давайте добавим в программу *Pokupka* ввод данных клавиатуры:

```
// Заголовок
#include <iostream>
// определение пространства имен, в котором есть cout<<
using namespace std;
// Главная функция
int main()
{
    // Объявляем переменную Discount
    float Discount=0.05;
    // Объявляем переменную Cost
    float Cost=10.50;
    // Приглашение ввести цену товара
    cout<<"What's the cost?\n";
    // Ввод значения в переменную Cost
    cin>>Cost;
    // Объявляем переменную Count
    int Count=5;
    // Приглашение ввести количество
    cout<<"How much?\n";
    // Ввод значения в переменную Count
    cin>>Count;
```

```

// Объявляем переменную Price
float Price;
// Вычисляем значение переменной Price
Price=Count*Cost-Count*Cost*Discount;
// Выводим итоговую стоимость товара со скидкой
cout<<"Please, pay:"<<Price<<"\n";

return 0;
}

```

Теперь вы увидели особенность работы оператора `cin>>`. Как только программа встречает данный оператор, она останавливается и ждет реакции пользователя. И, пока пользователь не введет данные и не нажмет «Ввод» (**Enter**). Только после этого продолжится выполнение.

На примере еще раз поработаем с вводом и выводом. Напишем программу-обманщика: программа предлагает поиграть в числа, кто загадает большее число тот и выигрывает.

Создадим новый проект *Game* и введем такой текст:

```

// Заголовок
#include <iostream>
// определение пространства имен, в котором есть cout<<
using namespace std;
// Главная функция
int main()
{
    // Приглашение "Давай играть!"
    cout<<"Let's play!\n";
    // Объявление переменной i
    int i;
    // Приглашение "Введите число"
    cout<<"Enter a number:";

```

```

// Ввод числа
cin>>i;
// Вывод числа, которое "загадал" компьютер
cout<<"I have "<<i+1<<"\n";
// Вывод результата игры
cout<<"I'm winner!\n";

return 0;
}

```

Откомпилируйте программу. Обращаться с нашей программой легко. Просто вводите любое число и постоянно оказывается, что у компьютера число больше и он выигрывает. Вот, что вы увидите на экране при запуске программы, если на запрос «**Enter a number:**» введете число **67**:

```

Let's play!
Enter a number: 67 I have 68
I'm winner!
Press any key to continue...

```

Почему он все время выигрывает? Давайте рассмотрим строчку

```
cout<<"I have "<<i+1<<"\n";
```

В ней выводится значение переменной **i**, значение которой вы ввели с клавиатуры, увеличенное на **1**, то есть компьютер всегда выводит число, на **1** больше введенного вами с клавиатуры.

Если в этой команде заменить выражение **i+1** на выражение **i-1**, то выигрывать всегда будете вы, так как число

выводимое компьютером всегда будет на единицу меньше введенного вами с клавиатуры.

В заключение хотим обратить Ваше внимание на операторы `+` (*плюс*) и `-` (*минус*). Они используются для сложения и вычитания. В языке C++, также есть оператор для деления — `/`. Данная информация поможет Вам при выполнении домашнего задания, а более подробно мы поговорим об операторах в следующих уроках.

10. Литералы

Литералы (*literals*) — это фиксированные значения, которые программа не в состоянии изменять. Для каждого типа в C++ существуют литералы, включая символьный и булевский типы, числа целые и с плавающей точкой.

Некоторые примеры:

5	целочисленный литерал — int
5l	l или L означает long
true	логический литерал — bool
5.0	литерал с плавающей точкой, понимается как double
5.0f	f или F — с плавающей точкой, понимается как float
0.3e-2	литерал с плавающей точкой double, e или E отделяют экспоненциальную часть
'd'	символьный литерал
«Visual»	строковый литерал — это набор произвольных символов, заключенный в кавычки. Компилятор воспринимает его именно как набор символов и никак обрабатывать его не собирается, даже если в кавычках окажутся какие-то ключевые слова и операции.

Примеры кода, содержащего литералы.

```
// "abrakadabra" - строковый литерал
// '\n' - символьный литерал
cout<<"abrakadabra"<<'\n';
int a = 2; // 2 - литерал типа int
```

На этом изложение материала первого урока можно считать завершенным. Настоятельно рекомендуем Вам выполнить домашнее задание, описанное в следующем разделе. Желаем удачи!

11. Домашнее задание

- Напишите программу, которая выводила бы на экран текстовую таблицу (используйте escape-последовательности):

	X	Y	X AND Y	X OR Y	NOT X
0	0	0	(Global Sc 0)	0	1
18	0	13	0	1	0
19	1	0	0	1	0
20	1	1	1	1	0

Рисунок 30

- Дана диагональ телевизора в дюймах. Написать программу, определяющую эту же диагональ в сантиметрах (1 дюйм = 2.54 сантиметров).

Ниже представлен пример для проверки программы на корректность.

Входными данными являются:
Диагональ телевизора (inch) – > 42

Выходные данные:
Диагональ телевизора: 107 см.

- Емкость аккумулятора смартфона составляет **N** мАч. Написать программу, определяющую минимальную емкость переносного зарядного устройства (*powerbank*), если необходимо 3 полных заряда смартфона.
Ниже представлен пример для проверки программы на корректность.

Входными данными являются:

Емкость аккумулятора смартфона (мАч.) – > 3000

Выходные данные:

Минимальная емкость: 9000 мАч.

4. За один день хомячок съедает **K** грамм корма. Написать программу, определяющую закупку корма в килограммах на 30 дней.

Ниже представлен пример для проверки программы на корректность.

Входными данными являются:

Расход корма за 1 день (г.) – > 20

Выходные данные:

Объем корма на 30 дней: 0.6 кг.



Урок № 1

Введение в программирование

© Татьяна Лапшун

© Компьютерная Академия «Шаг», www.itstep.org

Все права на охраняемые авторским правом фото-, аудио- и видеопрограммирования, фрагменты которых использованы в материале, принадлежат их законным владельцам. Фрагменты произведений используются в иллюстративных целях в объеме, оправданном поставленной задачей, в рамках учебного процесса и в учебных целях, в соответствии со ст. 1274 ч. 4 ГК РФ и ст. 21 и 23 Закона Украины «Про авторське право і суміжні права». Объем и способ цитируемых произведений соответствует принятым нормам, не наносит ущерба нормальному использованию объектов авторского права и не ущемляет законные интересы автора и правообладателей. Цитируемые фрагменты произведений на момент использования не могут быть заменены альтернативными, не охраняемыми авторским правом аналогами, и как таковые соответствуют критериям добросовестного использования и честного использования.

Все права защищены. Полное или частичное копирование материалов запрещено. Согласование использования произведений или их фрагментов производится с авторами и правообладателями. Согласованное использование материалов возможно только при указании источника.

Ответственность за несанкционированное копирование и коммерческое использование материалов определяется действующим законодательством Украины.