

Lecția 7

Prezentarea ecranului mediului de programare CODE BLOKS

Lansarea în execuție a editorului Code Blocks se face apăsând dublu clic pe iconul: si se va deschide pe ecran fereastra aplicației.(daca este necesar închideți ferestrele suplimentare care apar). Ecranul editorului Code Blocks arata astfel:

Primul PROIECT (PROJECT)

Pentru a reuși să scrieți un program în limbajul C++ trebuie să deschidem mai întâi spațiu de lucru. La un moment dat putem avea în lucru unul sau mai multe proiecte în spațiul de lucru. Un proiect este o colecție de una sau mai multe surse și fișiere . Fișierele sursă sunt fișiere care conțin codul sursă pentru programul tău . Un fișier care conține un cod sursă scris în limbajul C++ va avea extensia ". Cpp" . Configurarea unui proiect vă permite să urmăriți toate fișierele într-un mod organizat.

Pas 1: Selectați de pe ecran opțiunea Create a new object

Pas 2: Se va deschide o fereastră ca în imaginea următoare din care veți selecta opțiunea Console Application, după care apăsați butonul Go

Pas 3: Selectați opțiunea C++, după care apăsați butonul Next

Pas 3: În secțiunea Project Title scrieți numele noului proiect, după care din secțiunea Folder to create project in: se stabilește locul în care se va salva noul proiect, iar la sfârșit selectați butonul next.

Pas 4: Din secțiunea Compiler se alege compilatorul GNU GCC Compiler si se apasă butonul Finish

Pas 5: Din partea dreapta a ecranului se deschide folderul Sources și se deschide cu dublu click fisierul main.cpp. Din acest moment puteți începe să editați noul cod sursă. Spor la lucru!

Pas 6: După ce ați editat codul sursă programul trebuie verificat dacă este corect scris, din punct de vedere sintactic(etapa de compilare - Build). Acest lucru poate realiza astfel:

- din meniu superior selectăm în ordine opțiunile: Build->Build
- apăsând combinația de taste Shift+F9
- sau apăsând pe icon-ul Build:

Atunci când programul nostru nu conține erori de sintaxă în partea inferioară a ecranului ne apare un mesaj de forma:

Pas 7: În acest moment putem lansa în execuție programul nostru pentru a vedea rezultatele obținute astfel:

- din meniul superior selectăm în ordine opțiunile: Build->Run
- apăsând combinația de taste Ctrl+F10
- sau apăsând pe icon-ul Run:

Prezentarea ecranului mediului de programare Borland C 3.1

Lansarea în execuție a mediului de programare C++ se face lansând în execuție fișierul executabil bc.exe aflat în directorul BIN din pachetul Borland C++, obținut după instalarea acestuia. După această acțiune ecranul afișat va avea următoarea formă:

Unde:

1. bara de titlu în care este trecut mediul de programare Borland C++ for DOS
 2. butoane pentru minimizare/ maximizare și închidere aplicație
 3. bara de meniu a mediului de programare care conține opțiunile: File, Edit, Search, Compile, Debug, Project, Options, Windows, Help
 4. zona de lucru în care veți scrie programele C++
 5. meniul Help care conține semnificația principalelor taste funcționale pentru operațiile de bază:
- F1- lansează help-ul limbajului C++ pentru a ne ajuta în cazul semnificației, modului de execuție al unei comenzi, sintaxă, definire
 - F2- tastă utilizată pentru a memora pe hard fișierul curent deschis și care conține codul sursă al programului scris în C++
 - F3-deschide o nouă fereastră în care se va scrie un cod sursă. După apăsarea tastei F3 trebuie precizat numele noului fișier în forma nume.cpp
 - ALT+F9 realizează operația de compilare a programului, adică o verificare din punct de vedere sintactică a programului scris, și care va afișa toate erorile din program.
 - F10 –permite cursorul să ajungă în partea de meniu principal al limbajului C++

1. 1:1 – precizează poziția curentă a cursorului în zona de lucru, în cazul nostru linia 1, coloana 1.

Pentru a afișa această fereastră pe întreg ecranul monitorului apăsați **ALT+ENTER**.

Meniul File conține următoarele opțiuni:

New - Deschide un nou fișier sursă cu numele implicit Noname00.cpp, sau001.cpp
Open... - deschide un fișier cpp existent pe disk

Save – salvează fișierul curent

Save as - realizează un alt fișier cu conținut identic cu cel curent, dar cu nume schimbat

Save all - salvează conținutul tuturor fișierelor deschise

Change dir...-permite schimbarea directorului curent în care va fi memorat fișierul curent

Print – tipărește la imprimantă conținutul sursei programului curent

Quit - închide aplicația Borland C++.

Etape în scrierea și execuția unui program C++:

1. se deschide aplicația Borland C++
2. se stabilește directorul curent în care vom salva sursa programului folosind File → Change dir... → selecție director dorit și la final se apasă butonul OK
3. Se deschide un fișier nou : File → New sau direct apăsând tasta F3, caz în care trebuie să stabilim un nume pentru noul fișier
4. se scrie în zona de lucru codul sursă al programului
5. se salvează pe parcursul editării programului și la terminarea acestei operații conținutul programului utilizând File → Save sau tasta F2
6. Se verifică respectarea regulilor sintactice compilând programul folosind combinațiile de taste ALT+F9 sau din meniul superior alegând Compile → Compile
7. după ce au fost corectate toate erorile de compilare, se mai salvează o dată programul scris după care se lansează în execuție prin combinația CTRL+F9 sau din meniul superior Run→Run

8. În această etapă se verifică corectitudinea funcționării programului scris verificând și analizând rezultatele afișate.