

Задание 1

Добавьте в проект два новых файла first.h и first.cpp (файлы должны иметь одинаковые имена). Создайте функцию, решающую какое-нибудь простенькое линейное уравнение.

Объявление функции имеет следующий синтаксис:

```
тип_возвр_знач ИмяФункции(тип аргумент1, тип аргумент2, ...)  
{  
    ... тело_функции ...  
}
```

Разделите определение функции в заголовочном файле (.h) и реализацию в исполнительном файле (.cpp).

Как пример, в файле first.h:

```
void function1(); // описание функции
```

В файле first.cpp:

```
void function1() // реализация функции  
{  
    int a = 0;  
    std::cout << a << std::endl;  
}
```

В проекте C++ все связи между файлами должны быть явно указаны. Во-первых, ко всякому исполняемому файлу (.cpp) должен быть подключен стандартный файл stdafx.h. В общем же случае связывание файлов происходит в виде подключения нужного заголовочного файла командой #include в исполнительном.

Подключите заголовочный файл новой функции к его исполняемому файлу, затем тот же заголовочный файл к главному файлу программы (в котором находится функция main) и вызовите в теле функции main добавленную функцию.

Добавьте еще 2-3 функции (по аналогии с предыдущей, в разных файлах), имеющие различные сигнатуры вызова (разные типы возвращаемого значения, разные наборы входных параметров).

Пример:

```
int function2(double param)  
{  
    int ret_val = (int)param;  
    return ret_val;  
}
```

В будущем каждое новое задание выполняйте в отдельном файле (или хотя бы в отдельной функции). А в главной функции программы main просто вызывайте нужную функцию.

Задание 2

Добавьте ввод (двумя разными способами: потоковым и форматированным) на консоль переменных следующих типов:

- *char*,
- *int*,
- *float*,
- *unsigned int*,
- *unsigned short int*,
- *long long*,
- *double*,
- *long double*,
- *bool*.

После этого выполните вывод (также двумя способами) этих переменных на консоль.