**Moj prvi program**

#include <iostream>

using namespace std;

int main()

{

cout<<"Ovo je moj prvi program" ;

cout<< endl;

system("PAUSE"); //samo verzije niže od 5.\*

return 0;

}

Naredbe u C++ organizirane su u biblioteke. Na početku programa moramo reći računalu koje biblioteke ćemo koristiti.

**#include** naredba koja poziva biblioteke naredbi koje želimo koristiti.

**<iostream>** biblioteka gdje se nalaze ulazno izlazne naredbe

**using namespace std;** obavijest prevoditelju da koristimo standardne nazive naredbi (naredba cout)

**int main()** početak programa

**{ }** zagrade grupiraju više naredbi, svaka naredba odvojena je znakom ;

**cout<<** naredba za ispisna zaslon računala

**<<endl** naredba za prelazak u novi red

**system("PAUSE");** naredba računalu da čeka dok se ne pritisne bilo koja tipka za nastavak rada

**return 0;** naredba koja označava kraj programa

Poslije upisivanja programa slijedi prevođenje ili kompajliranje.

**Kompajler** (program prevoditelj, eng. compiler) **je računalni program koji čita i prevodi program napisan u izvornom (višem) jeziku, u strojni jezik.**

Proces prevođenja pokreće se kombinacijom tipki **Ctrl+F9**. Ako kompajler nije prijavio grešku, program se može pokrenuti kombinacijom tipki **Ctrl+F10.** Kompajliranje i izvođenje programa može se izvesti kombinacijom tipki **Ctrl+F11.**

Prilikom prevođenja kompajler je kreirao izvršnu datoteku istog imena kao i .cpp datoteka, ali s nastavkom .exe. Izvršne datoteke mogu se pokretati na računalu koji nema instaliran prog. jezik C++, ali se ne može uređivati.