



Podstawy języka C++

WPROWADZENIE – ĆWICZENIA #1

© Piotr Siewniak, wersja: 13.IX.2021 r.

1. Rozpakować do wybranego foldera (np. `/cpp/apps/intro`) przykłady pobrane ze strony <https://zse.edu.pl/Siewniak>.
2. Uruchomić edytor/środowisko programistyczne C++ (np. Code::Blocks).
3. Utworzyć projekt – aplikację konsolową o nazwie `app_test_1` w wybranym folderze (np. `/cpp/apps/intro/app1`),
4. Zmienić zawartość kodu źródłowego programu głównego (funkcji `main.cpp`), aby zawierał on treść określonego przykładu z foldera z przykładami.
5. Zapisać projekt na dysku lokalnym.
6. Uruchomić projekt (uaktywnić opcję `/Build/Run` menu Code::Blocks.),
7. Przeprowadzić testy działania programu.
8. Powtórzyć czynności 2 – 7 dla każdego przykładu.

Uwagi

1. Odpowiedzieć na pytania:
 - a. Co to jest kompilator i do czego służy?
 - b. Co to jest środowisko programistyczne?
 - c. Czym różni się kompilator od interpretera?
2. Wykonać ćwiczenia w środowisku programistycznym:
 - a. Code::Blocks;
 - b. Visual Studio Code.