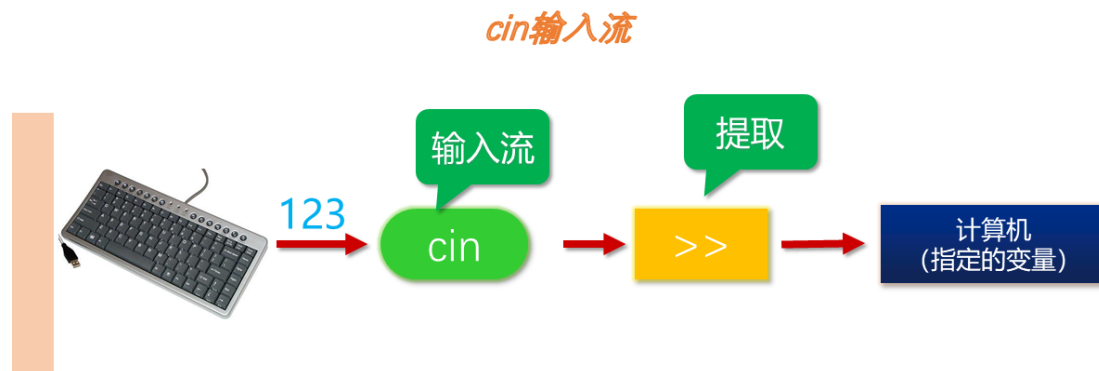


植树造林（变量和cin）



通过cin流读入数据

流读取运算符>>和cin结合在一起使用，可从键盘输入数据。

格式1：

```
cin >> 变量;
```

功能：是从键盘读取一个数据并将其赋给“变量”。

说明：在使用cin输入的时候必须考虑后面的变量类型。如果你要求输入一个整数，在 >>后面必须跟一个整型变量，如果要求一个字符，后面必须跟一个字符型变量。

例 声明一个整型变量age然后等待用户从键盘输入到cin并将输入值存储在这个变量中。

```
int age;
cin >> age;
```

也可以连续使用>>，实现从键盘对多个变量输入数据。
格式2：

```
cin >> 变量1 >> 变量2 >> 变量3...;
```

这要求从键盘输入的数据的个数、类型与变量相一致。从键盘读取数据时，各数据之间要有分隔符，分隔符可以是一个或多个空格键、回车键等。

例 用cin 让用户输入多个数据 。

```
cin >> a >> b;
```

等同于：

```
cin >> a;
```

```
cin >> b;
```

注意：

赋值符和条件运算的优先级都低于提取符：

```
cout << a=b;           //错误
```

```
cout << a>b ? a : b;    //错误
```

可以添加括号改变优先级：

```
cout << ( a = b );      //正确
```

```
cout << ( a>b ? a : b ); //正确
```

键盘输入

键盘输入的作用是读取用户键入的字符串，按相应变量的类型转换成二进制

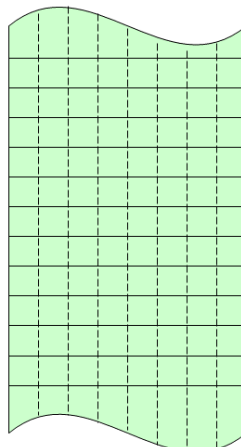
代码写入内存

例如

```
int a;
```

```
char s;
```

```
cin >> a >> s;
```



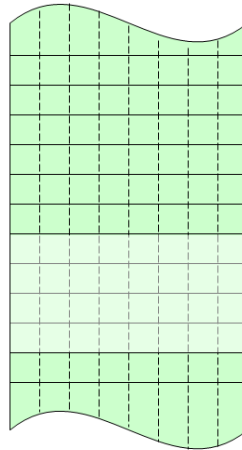
键盘输入

键盘输入的作用是读取用户键入的字符串，按相应变量的类型转换成二进制代码写入内存

例如

```
int a;  
char s;  
cin >> a >> s;
```

int a



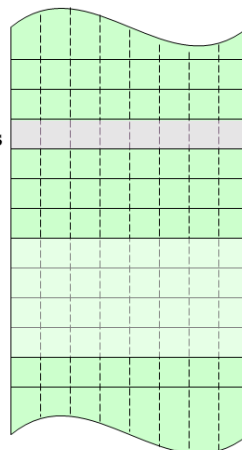
键盘输入

键盘输入的作用是读取用户键入的字符串，按相应变量的类型转换成二进制代码写入内存

例如

```
int a;  
char s;  
cin >> a >> s;
```

char s



键盘输入

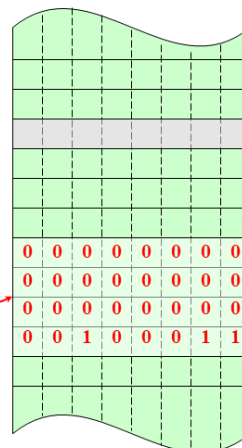
键盘输入的作用是读取用户键入的字符串，按相应变量的类型转换成二进制代码写入内存

例如

```
int a;  
char s;  
cin >> a >> s;
```

35

A



键盘输入

键盘输入的作用是读取用户键入的字符串，按相应变量的类型转换成二进制

代码写入内存

例如

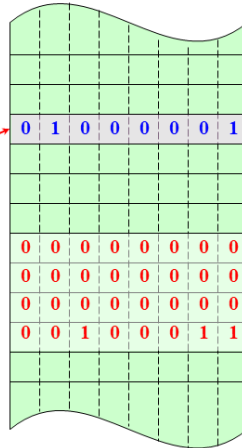
```
int a;
```

```
char s;
```

```
cin >> a >> s;
```

35

A



快乐刷题

- [P36 植树造林](#)

```
1  #include <iostream>
2  using namespace std;
3
4  int main(){
5
6      int a, b;
7      cin >> a >> b;
8      cout << a * b << endl;
9      return 0;
10 }
```