



```
1 #include <iostream> //preprocessor library iostream berguna untuk input dan output
2 #include <string> // preprocessor library string berguna untuk menggunakan tipe data string
3 #include <conio.h> //preprocessor library conio.h berguna untuk membuat teks antarmuka pengguna
4
5 using namespace std; //digunakan untuk memberitahu compiler, kita akan menggunakan semua class yang masuk kedalam
6 //space std.
7
8 int main () { //fungsi dalam c++ yang akan dijalankan dan dibaca oleh compiler
9     string b; //deklarasi variabel b bertipe data string berguna untuk menampung inputan
10    cout<<"Masukan kalimat yang ingin ditampilkan"<<endl; //pada line 10 berguna untuk menuliskan atau memasukan
11                                     //kalimat dan juga menampilkan kalimat dari yang telah di tuliskan
12    cin>>b; //memasukan sebuah input dari sebelumnya yang telah diterima kedalam variabel b
13    cout<<"\n"; //output untuk baris baru
14    cout<<b;
15    getch(); //untuk membaca sebuah karakter tanpa perlu menekan enter.
16    //getch( ) tidak menampilkan karakter dari tombol yang ditekan, sedangkan getche( ) menampilkan karakter dari tombol yang ditekan.
17
18 }
```

Pada Program diatas ditunjukan bahwa program diatas akan menampilkan sebuah input dari User, Pada C++ sendiri programmer akan membuat sebuah source code pada text editor yang seperti kita tahu contohnya notepad++ , devcc, visual basic

Preprocessing

Adalah sebuah Langkah (program) dimana sang program tersebut akan memproses dari source code kita sebelum dimulainya sebuah kompilasi

Compiler

Adalah sebuah Langkah(program) yang mana menerjemahkan dari sebuah kode biasa dalam Bahasa pemrograman tertentu seperti C++ menjadi sebuah Langkah instruksi yang bisa dimengerti oleh kalangan umum

Linking

Linking sendiri adalah sebuah proses mengumpulkan dan mengkombinasikan sebuah data dan juga berbagai line sebuah source code menjadi satu file dan bisa dicopy kedalam sebuah memory dan dijalankan