

**Министр науки и высшего образования Российской  
Федерации**

**Федеральное государственное автономное  
образовательное учреждение высшего образования**

**«Национальный исследовательский университет  
ИТМО»**

**Факультет информационных технологий и  
программирования**

Лабораторная работа №1

*Разработка консольного приложения*

**Выполнила студентка группы № М3119**

Самигуллин Руслан Рустамович

**Подпись:**

**Проверил:**

Повышев Владислав Вячеславович

Санкт-Петербург  
2023 г.

Решение с комментариями:

1. Весь код находится в функции main().
2. В данной функции прописаны нужные типы для a и b.
3. Подключен заголовочный файл <stdio.h>, отвечающий за ввод и вывод значения.
4. double присваивает a вещественное значение.
5. char присваивает b символьное значение.
6. Строка printf(...) выводит "Enter a number and a letter: ".
7. Строка scanf(...) запоминает значения, введенные в консоль. Оператор '&' - оператор взятия адреса. Например, &a означает адрес переменной 'a'.
8. Строка printf(...) выводит "You entered ... and ...". (%lf выводит вещественное число, %c выводит символ)
9. На этом код заканчивается.

```
#include <stdio.h> // библиотека, отвечающая за ввод и вывод значения

int main() {
    double a; // a - вещественное число
    char b; // b - символ

    printf("Enter a number and a letter: "); // выводит текст

    scanf("%lf\n%c", &a, &b); // ввод значений

    printf("You entered %lf and %c", a, b); // выводит введенные значения
    return 0;
}
```

STDIN:  
12 a

STDOUT:  
You entered 12.000000 and a