

FUNDAMENTALNE TYPY ZMIENNYCH
Laboratorium „Algorytmy i Struktury Danych I”
Politechnika Poznańska, Studia Stacjonarne
Kierunek Teleinformatyka, I Stopień, Semestr 2

dr inż. Filip Idzikowski, mgr inż. Bartosz Bossy,
mgr inż. Łukasz Kułacz, mgr inż. Bartosz Włodarczak
{filip.idzikowski@put.poznan.pl | bartosz.bossy@put.poznan.pl |
lukasz.kulacz@put.poznan.pl | bartosz.wlodarczak@doctorate.put.poznan.pl}

1. Zmienne całkowite

- `int`
- `unsigned int` (nieujemne)
- typ wyliczeniowy, np. `enum Color{red, blue, green = 4, yellow};`

2. Zmienne rzeczywiste

- `float` (4B),
- `double` (8B)
- `long double` (16B)

3. Znaki alfanumeryczne: `char`

4. Zmienne logiczne: `bool` (true, false)

5. Literały

- całkowite dziesiętne, np. 134
- całkowite ósemkowe, np. $012 = 10_{10}$
- całkowite szesnastkowe, np. $0xa1 = 161_{10}$
- zmiennoprzecinkowe, np. 5.3, $1.2E9 = 1.2 \times 10^9$
- znakowe, np. 'A', '7'
- tekstowe, np. "This is a string"