

**Τμήμα Εφαρμοσμένης Πληροφορικής**  
**ΔΙΑΔΙΚΑΣΤΙΚΟΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ**  
**Εξάμηνο Α'**

**Φύλλο Ασκήσεων 0 – Εισαγωγή στο Περιβάλλον Code Blocks**  
**Διδάσκοντες: Μάγια Σατρατζέμη, Αλέξανδρος Χατζηγεωργίου, Στέλιος Ξυνόγαλος,**  
**Ηλίας Σακελλαρίου, Αλέξανδρος Καρακασίδης**

**Παρατηρήσεις:**

1. Στόχος του πρώτου εργαστηρίου είναι η εξοικείωση με το περιβάλλον ανάπτυξης προγραμμάτων.

1. Δίνεται το ακόλουθο πρόγραμμα C:

```
1  /*
2   * File name: alf0.c
3   * -----
4   * This program adds two numbers, printing
5   * their sum in the end.
6   */
7
8  #include <stdio.h>
9  #include "genlib.h"
10 #include "simpio.h"
11
12 int main()
13 {
14     int n1, n2, total;
15
16     printf("This program adds two numbers.\n");
17     total = 0;
18     printf("Please, give the 1st number: ");
19     n1 = GetInteger();
20     printf("Please, give the 2nd number: ");
21     n2 = GetInteger();
22     total = n1 + n2;
23     printf("The total is %d\n", total);
24     return 0;
25 }
```

(η αρίθμηση των γραμμών δεν γίνεται από την C - έχει γίνει στο κείμενο για πρακτικούς λόγους, όπως θα διαπιστώσετε παρακάτω)

- α) Αφού το πληκτρολογήσετε και βεβαιωθείτε ότι δεν έχετε κάνει λάθη αντιγραφής:
- Αποθηκεύστε το με το όνομα `alf0.c` στο δίσκο σας
  - εγκαταλείψτε το περιβάλλον Code Blocks ξαναγυρίζοντας στο λειτουργικό σύστημα
  - ανακαλέστε το περιβάλλον Code Blocks και στη συνέχεια "ανοίξτε" το `alf0.c`
  - μεταγλωττίστε κι εκτελέστε το πρόγραμμα