

Добро пожаловать в язык программирования С:

Простейшая программа на языке С выглядит следующим образом:

```
int main() {}
```

Любая программа на языке С должна содержать особую функцию под названием main. По аналогии с обычными математическими функциями, функции в языке С могут принимать и возвращать значения. Принимаемые значения указываются в круглых скобках (в данном случае там ничего нет так как функция ничего не принимает) а тип возвращаемого значения указывается перед функцией (для функции main это всегда тип int, т.е. Integer - т.е. целое число). В фигурных скобках описываются операции, которые совершает функция. Скомпилируйте данную программу и запустите.

Для ввода с экрана и вывода на экран используются функции printf и scanf из библиотеки stdio.h:

```
#include <stdio.h> // Подключаем библиотеку, содержащую функции printf и scanf
int main()
{
    printf("Hello world!"); // Используем функцию printf
}
```

Скомпилируйте данную программу и запустите.

Задание 1:

В строке функции printf() можно использовать некоторые специальные символы \n и \t. Добавьте эти символы в строку функции printf и выясните, что они делают.

Переменные:

```
int main()
{
    int a;
    int b = 5;
    a = 3;
    c = a * b + (b / a);
}

#include <stdio.h>
int main()
{
    int age = 15; // Объявляем и инициализируем переменную типа целое число
    age = 20;
    printf("I am %i years old\n", my_age);
}

#include <stdio.h>
int main()
{
    int a; // Объявляем переменную типа целое число
    int b = 5; // Объявляем и инициализируем переменную типа целое число
    a = 4;
    b = 6;
    printf("I am %i years old\n", a);
}
```

Задание 1:

В строке функции printf() можно использовать некоторые специальные символы \n и \t. Добавьте эти символы в строку функции printf и выясните, что они делают.