Лекция 1

Идентификатор – имя переменной

// комментарий 1 строки

/\* …….\*/ закомментировать кусок

#include подключение модулей

#include “mylib” для использования своих библиотек

Int main(){} основной класс

using namespace std;

int main() {

setlocale(0, "");

/\*cout << "Hello world";

system("Pause");\*/

int a = 13;

int b = 5;

int c;

a = 7;

b += 1;

c = a + b;

printf("c=%d", c);

return 0;

}

Исходный код

Препроцессор

Полный текст

Компилятор

Obj

Компилятор

Исполнительный файл

Bool => true, false (1 байт);

Float – вещественный (4 байт)

Double – вещественный (8 байт)

Int – целый (4 байт)

[класс памяти] <тип данных> <идентификатор> [иниц.] (int a = 3);

Целые типы данных

int:

* Long(2 байт) -32768 .. 32767
* Short(4 байт) -2^31 .. 2^31-1
* Signed ⬄ long
* Unsigned short 0..65535, 0..2^16 – 1;
* Unsigned long 0..2^32-1

0n – восьмеричная система сч.

0хn – шестнад. Система сч.