

ОСНОВНИ КОМАНДИ В C++



Деклариране на променлива

- **общ вид:**

 - тип име;*

 - тип име=стойност;*

- **действие:** декларира се променлива с указаните *тип и име* и евентуално се инициализира със *стойност*

- **пример:**

 - int a, b;*

 - double c=12.5;*

Деклариране на константа

□ **общ вид:**

const *тип име=стойност;*

□ **действие:** декларира се константа с указаните *тип, име и стойност*

□ **пример:**

const double pi=3.14;

□ **предимства:** лесна промяна на стойността на константата; по-четлив програмен код; програмата се нуждае от по-малко памет

Команда за присвояване

□ общ вид:

променлива=израз;

□ **действие:** изчислява се стойността на *израза* и той се присвоява на *променливата*

□ пример:

*suma=2+3*4;*

a=b=c=0;

Команда за въвеждане

- **общ вид:**

cin>>*променлива*;

- **действие:** изчаква се въвеждане на стойност от клавиатурата и тя се присвоява на *променлива*. Стойностите може да са разделени с интервал или знак за нов ред.

- **пример:**

cin>>*n*;

cin>>*a*>>*b*>>*c*;

- **особености:** **cin** е дефинирана в библиотеката `iostream.h`:

#include <iostream.h>

Команда за извеждане

□ **общ вид:**

```
cout<<израз;
```

□ **действие:** изчислява се *израза* и неговата стойност се извежда на екрана. За добавяне на нов ред се използва **endl**.

□ **пример:**

```
cout<<2+2;
```

```
cout<<"a"<<" + "<<"b"<<" = "<<"a+b"<<endl;
```

□ **особености:** **cout** е дефинирана в библиотеката `iostream.h`:

```
#include <iostream.h>
```

Блок от оператори

- **общ вид:**

```
{  
    команда1;  
    ...  
    командаN;  
}
```

- **приложение:** указва блок от оператори. Блокът може да бъде използван навсякъде, където може да бъде използвана и една команда.
- **особености:** ако вътре в блока се декларира константа или променлива, тя важи само до края на блока

Край

