Базовые понятия

Программа состоит из последовательности инструкций, оформленных в строгом соответствии с правилами, составляющими *синтаксис данного языка*.

При создании программ могут быть допущены синтаксические или логические ошибки.

Синтаксические ошибки – это нарушение правил написания программы.

Логические ошибки разделяются на ошибки алгоритма и семантические ошибки.

Ошибка алгоритма – это несоответствие построенного алгоритма ходу получения результата поставленной задачи.

Семантическая ошибка – неправильное понимание смысла (семантики) операторов выбранного языка программирования.

Алфавит языка Си:

– прописные и строчные буквы латинского алфавита и знак подчеркивания (код 95);

– арабские цифры от 0 до 9;

– специальные символы, смысл и правила использования которых будем рассматривать по тексту;

– разделительные символы: пробел, символы табуляции (\t) и новой строки (\n).

Каждому из множества значений, определяемых одним байтом, в таблице кодов ставится в соответствие символ.

Символы с кодами от 0 до 127 (первая половина таблицы) одинаковы для всех компьютеров, коды 128 – 255 (вторая половина) могут отличаться и обычно используются для национального алфавита, коды 176 – 223 - символы псевдографики, а коды 240 – 255 – специальные знаки (можно посмотреть в приложении 1 [1]).

Лексемы

Из символов алфавита формируются *лексемы* (элементарные конструкции) языка – минимальные значимые единицы текста в программе:

– идентификаторы (имена объектов);

– ключевые (зарезервированные) слова;

– знаки операций;

– константы;

– разделители (скобки, точка, запятая, точка с запятой, пробельные символы).

Границы лексем определяются другими лексемами, такими как разделители или знаки операций, а также комментариями.

Идентификатор (ID) – это имя программного объекта (константы, переменной, метки, типа, функции и т.д.).

В идентификаторе могут использоваться латинские буквы, цифры и знак подчеркивания; первый символ ID – не цифра; пробелы и другие специальные символы внутри ID не допускаются.

В Си прописные и строчные буквы – различные символы. Идентификаторы Name, NAME, name – различные объекты.

Ключевые (резервированные) слова не могут быть использованы в качестве идентификаторов.

При именовании объектов следует придерживаться общепринятых соглашений:

– имена переменных и функций обычно пишутся строчными (малыми) буквами;

– имена типов пишутся с большой буквы;

– имена констант – большими буквами;

– идентификатор должен нести смысл, поясняющий назначение объекта в программе, например, birth_date – день рождения, sum – сумма;

– если ID состоит из нескольких слов, как, например, birth_date, то принято либо разделять слова символом подчеркивания, либо писать каждое следующее слово с большой буквы – BirthDate.

Комментарии

Базовый элемент языка программирования – *комментарий* – не является лексемой.

Внутри комментария можно использовать любые допустимые на данном компьютере символы, т.к. компилятор их игнорирует.

В Си комментарии ограничиваются парами символов /* и */, а в C++ введен вариант комментария, который начинается символами // и заканчивается символом перехода на новую строку (до конца текущей строки).

Общая структура программы на языке Си

1. Директивы препроцессора
2. Область глобальных описаний:
   - определение типов пользователя
   - описание прототипов функций
   - определение глобальных переменных
3. Функции

Простейшая программа

Рассмотрим кратко основные части структуры программ.

Перед компиляцией программа обрабатывается ***препроцессором***, который работает под управлением директив.

Препроцессорные ***директивы*** начинаются символом **#**.

Препроцессор выполняет предварительную обработку программы, в основном это подключение (***include***) заголовочных файлов (обычных текстов) с объявлением использующихся стандартных библиотечных функций.

Общий формат:

#include < Имя_файла.h >

где ***h*** (***header***) – расширение заголовочных файлов, в средах *Microsoft Visual C* – 20XX годов некоторые файлы используются без расширения.

Если имя файла заключено в угловые скобки (< >), то поиск данного файла производится в стандартной папке, если в двойные кавычки (" "), то в текущей (рабочей) папке.

К наиболее часто используемым библиотекам относятся:

stdio.h – содержит стандартные функции ввода-вывода данных;

math.h (***cmath***) – математические функции;

iostream.h (***iostream***) – ввод-вывод в потоке;

conio.h – функции для работы с консолью (клавиатура, дисплей).

Второе основное назначение препроцессора – обработка макроопределений (замещений).

Макроподстановка ***определить*** (***define***) имеет общий вид:

#define ID строка

Например:

#define PI 3.1415927

– в ходе препроцессорной обработки программы идентификатор-константа *PI* везде будет заменяться значением 3.1415927

Пример простейшей программы:

```
#include <stdio.h>
void main(void)          // Заголовок функции
{                        // Начало функции
printf (" 10 is the best mark ! ");
}                        // Конец функции
```

Отличительный признак функции – скобки ( ) после ее имени, в которых заключается список параметров.

Если параметров нет, указывают атрибут ***void*** (пустой, отсутствующий), атрибут ***void*** можно не писать.

Перед функцией указывается тип возвращаемого результата, если результата нет – ***void***.

В фигурных скобках записываются выполняемые инструкции (код функции), каждая из которых оканчивается символом «**;**». В нашем примере только стандартная функция ***printf*** – вывод указанной фразы на экран (из **stdio.h**).

Используя потоковый вывод, этот пример можно записать следующим образом:

```
#include <iostream.h>        //для iostream
// используем   using namespace std;
void main ()
{
 cout << " 10 is the best mark ! " << endl;
}
```

cout (***c****lass* ***out****put*) – вывод данных в потоке с помощью операции побитового сдвига **<<**;

endl (***end l****ine*) – перевод курсора на новую строку.

При создании проекта в консольном режиме формируется шаблон основного файла, который может иметь следующий вид

```
int  main ( int argc, char* argv[] )
{
        return 0;
}
```

Перед функцией указан тип (**int** – целочисленный) возвращаемого оператором **return 0;** результата (0 – выход из функции без ошибки) и стандартные параметры: **int argc, char* argv[]**

Типы данных

Данные разделяются на две категории: простые (скалярные) и сложные (составные) типы данных.

Тип данных определяет:

– внутреннее представление в памяти;

– диапазон допустимых значений;

– набор допустимых операций.

Базовые типы данных: символьный – ***char*** (*character*), целый – ***int*** (*integer*), вещественный обычной точности – ***float***, вещественный удвоенной точности – ***double***.

Данные целого типа могут быть короткими – ***short***, длинными – ***long***, со знаком – ***signed*** и беззнаковыми – ***unsigned***.

Атрибут ***unsigned*** может использоваться для типа ***char***.

Атрибут ***long*** так же может использоваться для типа ***double***.

Тип ***void*** указывает отсутствие типа.

Сложные типы данных: структуры – ***struct***, объединения – ***union***, перечисления – ***enum***.

Массивы – составные данные базовых, или объявленных ранее пользовательских типов.

Диапазон и объем памяти данных

Тип	Объем памяти (байт)	Диапазон значений
char	1	–128 … 127
int	4	–32768 … 32767
short (int)	2	–32768 … 32767
long (int)	4	–2147483648 … 2147483647
unsigned int	4	0 … 65535
unsigned long	4	0 … 4294967295
float	4	$3{,}14*10^{-38}$ … $3{,}14*10^{38}$
double	8	$1{,}7*10^{-308}$ … $1{,}7*10^{308}$

Декларация объектов

Все объекты программы (кроме самоопределенных констант) необходимо декларировать, т.е. объявить компилятору об их свойствах.

Общий формат объявления:

***Атрибуты Список*;**

Элементы ***Списка*** разделяются запятыми, а ***Атрибуты*** – разделителями (хотя бы одним пробелом), например:

long int i, j, k;

или (атрибут ***int*** можно не писать)

long i, j, k;

Атрибуты могут быть следующими:

Класс памяти – определяет способ размещения в памяти (статическая, динамическая), область видимости и время жизни (по умолчанию – ***auto***), данные атрибуты будут рассмотрены позже;

Тип – базовый тип, или созданный ранее тип Пользователя (по умолчанию – тип ***int***).

Класс памяти и тип – атрибуты необязательные и при отсутствии одного из них (но не обеих) устанавливаются по умолчанию.

Примеры декларации простых объектов:

char ss; int i, j, k; double a, b, x;

Данные целого типа (*integer*)

Тип ***int*** – целое число, соответствующее обычному виду целых чисел.

Квалификаторы ***short*** и ***long*** указывают на различные размеры и определяют объем памяти, выделяемый под них, например:

short x;

long x;

unsigned x = 8;

– декларация с инициализацией числом 8;

атрибут *int* в этих случаях может быть опущен.

Для определения константных значений используется атрибут ***const***, указывающий запрет изменения введенной величины в программе, например

const N = 20; или **const double PI = 3.1415926;**

Атрибуты ***signed*** и ***unsigned*** показывают, как интерпретируется старший бит – как знак или как часть числа:

int	Знак	Значение числа
	31	30 29 . . . 2 1 0

– Номера бит

unsigned	Значение числа
	31 30 . . . 2 1 0

Данные символьного типа (char)

Любой символ в памяти занимает один байт и соответствует конкретному коду.

Для персональных компьютеров (ПК) наиболее распространена *ASCII* (*American Standard Code for Information Interchenge*) таблица кодов.

Данные типа ***char*** рассматриваются компилятором как целые, поэтому можно использовать величины со знаком *signed char* (по умолчанию) – символы с кодами от –128 до +127 и *unsigned char* – беззнаковые символы с кодами от 0 до 255.

Примеры:

char res, *simv1*, *simv2*;

char sim = '*s*';

– декларация с инициализацией символом *s*.

Данные вещественного типа (float, double)

Внутреннее представление этих данных состоит из мантиссы и порядка, т.е.

$$< \text{Мантисса} > * 10^{< \text{Порядок} >}$$

Характеристика данных:

Тип	Мантисса	Порядок
float (4 байта)	7 цифр после запятой	± 38
double (8 байт)	15	± 308
long double (10 байт)	19	± 4932

Переменная типа ***double*** формально соответствует типу ***long float***.

КОНСТАНТЫ

Константами называют величины, которые не изменяют значений во время выполнения программы.

Константа – это неадресуемая величина и, хотя она хранится в памяти, определить ее адрес невозможно!

Константы нельзя использовать в левой части операции присваивания.

В языке Си константами являются:

– самоопределенные константы;

– имена (идентификаторы) массивов и функций;

– элементы перечислений.

Целочисленные константы

Десятичные константы – это набор цифр 0...9, ***первая из которых не 0*** (со знаком или без него).

Для длинных целых констант указывается признак *L*(*l*) – 273*L* (273*l*). Константа, которая слишком длинна для типа *int*, рассматривается как *long int*.

Восьмеричные константы – это набор цифр от 0 до 7, ***первая из которых 0***, например: 020 = 16 – десятичное.

Шестнадцатеричные константы – набор цифр от 0 до 9 и букв от *A* до *F* (*a*...*f*), начинающаяся символами 0*X* (0*x*), например: 0*X*1*F* (0*x*1*f*) = 31 – десятичное.

Восьмеричные и шестнадцатеричные константы также могут быть *long*, например, 020*L* или 0*X*20*L*.

Примеры целочисленных констант:

1992	777	1000*L*	– десятичные;
0777	00033	01*L*	– восьмеричные;
0*x*123	0*X*00*ff*	0*xb*8000*L*	– шестнадцатеричные**.**

Константы вещественного типа

Данные константы могут иметь две формы:

1) с фиксированной точкой:

±*n.m* (*n*, *m* – целая и дробная части числа);

2) с плавающей точкой (экспоненциальная форма) представляется в виде мантиссы и порядка:

±*n.mE*±*p*

где **±*n.m*** – мантисса (*n*, *m* – целая и дробная части числа), *E* (или *e*) – знак экспоненты, *p* – порядок. Например, число $1{,}25 \cdot 10^{-8}$ можно записать 12.5*E*–9 , 1.25*E*–8 или 0.125*E*–7

Примеры:

1.0 –3.125 100*E*–10 –0.12537*e*+5

Пробелы внутри чисел не допускаются. Для разделения целой и дробной части используется точка. Дробную или целую часть можно опустить, но не обе сразу, например,

1. (или 1.0) .5 (или 0.5)

Символьные константы

Символьная константа – это любой символ, заключенный в одинарные кавычки, например: '*a*' .

Так же используются специальные управляющие символы (первый символ обратный слеш), например:

n – новая строка;

t – горизонтальная табуляция;

\0 – нулевой символ.

Простые символы могут вводится с клавиатуры, а специальные – представляются в исходном тексте парами символов, например: \\ – обратный слеш; \' – апостроф; \" – кавычки.

Примеры символьных констант:

'*A*' '9' '$' '*n*' '\t'

Строковые константы

Строковая константа – набор символов, заключенных в кавычки (”). Кавычки не являются частью строки, а служат для ее ограничения. Строка в языке Си представляет собой массив символов. Внутреннее представление константы "1234*ABC*":

'1‘ '2' '3' '4' '*A*' '*B*' '*C*' '\0'

В конец строковой константы автоматически добавляется нулевой символ '\0', называемый ***нуль-терминатор***, который на печать не выводится и является ***признаком окончания строки***.

Примеры строковых констант:

"Summa" "*n* *t* Result = *n*" " \" *EXIT* \" "

Длинную строковую константу можно разбить на несколько с помощью обратного слеша (\). Например:

"*Вы учитесь в Белорусском государственном* \
университете информатики и радиоэлектроники"

Такаю запись будет представлена как единое целое.

Операции, выражения

Выражения используются для вычисления значений определенного типа и состоят из операндов, операций и скобок. Операнд может быть, в свою очередь, выражением (константой или переменной).

Операции задают выполняемые действия.

В языке Си используются четыре первичных операции с наивысшим приоритетом:

– операция «( )» при обращении к функции;

– операция индексации «[ ]» при обращении к элементам массива;

– операция доступа к полям структур и объединений при помощи идентификаторов «**.**» (точка);

– операция доступа к полям структур и объединений при помощи указателей «**->**» (стрелка).

Операции делятся на ***унарные, бинарные и тернарные*** – по количеству операндов, и выполняются в соответствии с приоритетами. Для изменения порядка выполнения операций используются круглые скобки.

Унарные операции имеют больший приоритет над бинарными.

Большинство операций выполняются слева направо. Унарные операции, операции присваивания и условная операция (?:) выполняются справа налево.

Арифметические операции

Бинарные арифметические операции:

+ (сложение); – (вычитание); / (деление, ***для int операндов – с отбрасыванием остатка***); * (умножение); % (остаток от деления ***целочисленных операндов*** со знаком первого операнда – деление «по модулю»).

Операндами арифметических операций могут быть любые объекты, имеющие допустимые типы (константы, переменные, выражения, функции, элементы массивов).

Унарные операции +,– (знак) определены только для числовых операндов.

Порядок выполнения операций:

1) выражения в круглых скобках;

2) вычисление функций (стандартные функции и функции пользователя);

3) операции * , / , %;

4) операции – , + .

При записи сложных выражений нужно использовать общепринятые математические правила:

$$x + y \cdot z - \frac{a}{b + c} \quad \longleftrightarrow \quad \mathrm{x + y * z \ - \ a \ /(b + c)}$$

Т.е. использовать круглые скобки.

Единственной исключительной ситуацией при выполнении арифметических операций является деление на ноль, другие ситуации (переполнение, исчезновение порядка или потеря значимости) компилятором игнорируются.

Операция присваивания

Общий формат:

***Операнд*_1 = *Операнд*_2 ;**

*Операндом*_1 (***Левое–значение*** – *Left-Value*) может быть только *адресное значение*, т.е. именованная, либо косвенно адресуемая указателем переменная.

Операндом_2 (***Правое–значение*** – *Right-Value*) может быть константа, переменная или любое выражение, составленное в соответствии с синтаксисом.

Операция выполняется ***справа налево***.

Тип результата определяется типом левого операнда.

Приведите примеры «хитрых» ситуаций!

Присваивание может включать несколько операций, изменяя значения нескольких операндов, например:

$i = j = k = 0;$ $\leftrightarrow$ $k = 0, j = k, i = j;$

$x = i + (y = 3) – (z = 0);$ $\leftrightarrow$ $y = 3, z = 0, x = i + 3 – 0;$

Примеры недопустимых выражений:

– присваивание константе: $2 = x + y;$

– присваивание функции: $getch() = i;$

– присваивание результату операции: $(i + 1) = 2 + y;$

Сокращенные формы операции присваивания

В языке Си используются два вида сокращенной записи операции присваивания:

1) вместо записи ***v = v # e***;

где **#** – любая арифметическая операция, используется запись ***v #= e***;

Например, *s* = *s* + 2; ↔ *s* **+=** 2;

знаки операций записываются без пробелов;

2) вместо записи ***x = x # 1***;

где **#** – символы операций инкремента (+1), либо декремента (–1), используются записи:

префиксная ***##x;*** ++x; --x;

или

постфиксная ***x##;*** x++; x--;

Операции инкремента (++) и декремента (--) – ***унарные***.

Если эти операции используются отдельно, то различий между постфиксной и префиксной формами нет.

Если же они используются в выражении, то

1) в префиксной форме (##*x*) сначала значение ***x*** изменится на **1**, а затем ***x*** будет использовано в выражении;

2) в постфиксной форме (*x*##) сначала значение ***x*** используется в выражении, а затем изменяется на 1.

Например,

для значение int x, a = 2, b = 5;

вариант 1: x = ++a * --b;

1) ++a = 3, 2) --b = 4, 3) 3 * 4 = 12, 4) x = 12;

вариант 2: x = a++ * b--;

1) 2 * 5 = 10, 2) x = 10, 3) a++ = 3, 4) b-- = 4;

Преобразование типов

Если операнды арифметических операций имеют один тип, то результат операции будет иметь такой же тип.

Если в операциях участвуют операнды различных типов, то они преобразуются к «**большему**» типу (в смысле объема памяти), т.е. неявные преобразования идут от «**меньших**» объектов к «**большим**»:

– значения *char* и *short* преобразуются в *int*;

– если один операнд *double*, то и другой преобразуется в *double*;

– если один операнд *long*, то и другой *long*.

Внимание! Результат операции **1 / 3** имеет значение **НОЛЬ**, т.к. и **1** и **3** имеют тип ***int*** !!!

Чтобы избежать такого рода ошибок необходимо явно изменить тип хотя бы одного операнда, т.е. записывать, например: **1. / 3**, т.к. **1. *вещественная константа*** !!!

Типы ***char*** и ***int*** могут свободно использоваться в арифметических выражениях.

При присваивании значение правой части преобразуется к типу левой, который и является типом результата. Поэтому необходимо быть внимательным, т.к. при некорректной записи могут возникнуть ошибки.

При преобразовании ***int*** в ***char*** старший байт просто отбрасывается.

Преобразование ***double*** (***float***) в ***int*** приведет к отбрасыванию дробной части.

Тип ***double*** преобразуется во ***float*** округлением.

Длинное целое преобразуется в ***int*** и ***char*** посредством отбрасывания лишних битов более высокого порядка.

Операция явного приведения типа

Формат операции:

(*Тип*) *Выражение*;

ее результат – значение ***Выражения***, преобразованное к заданному ***Типу***.

Рекомендуется использовать эту операцию в исключительных случаях, например:

double x;

int n = 6, *k* = 4, *m* = 3;

x = (*n* + *k*) / *m*; → *x* = 3;

x = (*double*)(*n* + *k*) / *m*; → *x* = 3.333333.

Стандартные библиотечные файлы

В любой программе кроме инструкций используются стандартные функции, входящие в библиотеку языка Си, которые облегчают создание программ.

В стандартных библиотечных файлах описаны прототипы функций, макросы, глобальные константы. Это заголовочные файлы, которые хранятся обычно в папке ***include*** и подключаются на этапе предпроцессорной обработки.

Математические функции находятся в файле ***math.h*** (***cmath***). В файле ***math.h*** среды ***C++ Builder*** описаны макроконстанты, такие как, например ***π,*** это ***M_PI*** (и другие).

У большинства математических функций аргументы и возвращаемый результат имеют тип ***double***. Аргументы тригонометрических функций должны быть заданы в радианах (2π радиан = 360^0).

Математическая функция	*Имя* функции
$\sqrt{x}$	sqrt(*x*)
$\lvert x \rvert$	fabs(*x*) или abs(x)
e^x	exp(*x*)
x^y	pow(*x*,*y*)
ln(*x*)	log(*x*)
$lg_{10}(x)$	log10(*x*)
sin(*x*)	sin(*x*)
cos(*x*)	cos(*x*)
tg(*x*)	tan(*x*)
arcsin(*x*)	asin(*x*)
arccos(*x*)	acos(*x*)
arctg(*x*)	atan(*x*)
arctg(*x* / *y*)	atan2(*x, y*)
$sh(x)=0.5\ (e^x–e^{-x})$	sinh(*x*)
$ch(x)=0.5\ (e^x+e^{-x})$	cosh(*x*)
tgh(*x*)	tanh(*x*)
Остаток от деления *x* на *y*	fmod(*x*,*y*)
Наименьшее целое >=*x*	ceil(*x*)
Наибольшее целое <=*x*	floor(*x*)

Из библиотеки ***conio.h*** используется функция

***getch*( );** или **_*getch*( );**

Которая выполняет ожидание нажатия любой клавиши, ее результат – **int** код, или **char** символ нажатой клавиши.

Вместо нее можно пользоваться функцией

system ("pause");

(может понадобится библиотека windows.h).

Потоковый ввод-вывод

Для ввода-вывода в C++ используются два класса: ***cin*** (класс *ввода*), ***cout*** (класс *вывода*). Для их работы необходимо подключить файл ***iostream.h*** (***iostream***).

Стандартный поток вывода ***cout*** по умолчанию связан со стандартным потоком ***stdout*** (дисплей монитора), а ввода *cin* – со стандартным потоком ***stdin*** (клавиатура).

Вывод на экран (*помещение в поток* **<<**):
cout << Имя-Объекта-Вывода;

Ввод с клавиатуры (*извлечение из потока* **>>**):

cin >> Имя-Переменной;

Пример:

```
#include < iostream.h >        (iostream)
// using namespace std;
void  main ()
{
        int  i, j, k;
        cout << " Input  i, j ";
        cin  >> i >> j ;
        k = i + j ;
        cout << " Sum  i + j = " << k << endl;
/*   end line – переход на новую строку и очистка буферов ввода-вывода */
}
```

Использование манипуляторов

Манипуляторы – специальные функции, возвращающие модифицированные данные потока. Для их использования необходимо подключить заголовочный файл ***iomanip.h***.

Рассмотрим некоторые из них.

setw (***n***) – устанавливает ширину поля, т.е. ***n*** позиций для вывода следующего за ним объекта.

setprecision (***n***) – устанавливает ***n*** значащих цифр после запятой с учетом точки или без нее (в зависимости от системы программирования).

Функции вывода данных на экран

Стандартные функции ввода/вывода описаны в файле ***stdio.h***.

Для вывода на экран чаще всего используются: ***printf*** (***printf_s***) и ***puts***.

Формат функции форматного вывода на экран:

printf **(** ***Управляющая Строка , Список Вывода*** **);**

В *Управляющей Строке*, заключенной в кавычки, записывают:

− Поясняющий текст (комментарии);

− Список модификаторов форматов, определяющих способ вывода объектов (признак – символ **%**);

− Специальные управляющие символы.

В ***Списке Вывода*** указываются выводимые объекты: константы, переменные, выражения (вычисляемые перед выводом).

Количество и порядок форматов должен совпадать с количеством и порядком следования печатаемых объектов.

Так как функция ***printf*** (***printf_s***) выполняет вывод данных в соответствии с указанными форматами, формат может использоваться для преобразования типов выводимых объектов.

Если признака модификации (**%**) нет, то вся информация выводится как комментарии (текст).

Основные модификаторы форматов:

%***d***– десятичное целое число (***int***), можно **%*i***

%***c***– один символ (***char***)

%***s***– строка символов (***string***)

%***f*** – вещественное типа ***float***

%***ld*** – длинное целое (***long int***)

%***lf*** – вещественное типа ***double*** (***long float***)

При выводе используются специальные символы:

n – переход на новую строку;

t – горизонтальная табуляция;

**** – вывод обратного слеша;

\' – вывод апострофа;

\" – вывод кавычки;

b – шаг назад;

r – возврат каретки;

v – вертикальная табуляция.

В модификаторах формата функции ***printf*** после символа % можно указывать параметры поля вывода, например,

%5*d* – ширина поля 5 символов для ***int***,

%8.4***lf*** – ширина поля 8 символов с точкой и знаком и 4 цифры после запятой для ***double***.

Если указанных в ширине позиций для вывода числа не хватает, то происходит автоматическое расширение.

Можно использовать функцию ***printf*** для нахождения кода ASCII любого символа, например:

printf (" %c – %d \n" , 'a', 'a');

Функция

puts (*Имя-Строки*);

выводит на экран **ОДНУ** строку, автоматически добавляя к ней символ перехода на начало новой строки (\n).

Аналогом такой функции будет:

printf (" %s \n " , *Имя-Строки*);

Функции ввода информации

Форматированный ввод с клавиатуры:

scanf (*Управляющая Строка* , *Список Ввода*);

в ***Управляющей строке*** указываются ***только*** модификаторы форматов, количество и порядок которых должны совпадать с количеством и порядком вводимых объектов, тип преобразуется в соответствии с модификаторами.

Список Ввода – адреса переменных (через запятую), т.е. для ввода перед именем **СКАЛЯРНОЙ** переменной указывается символ **&** – унарная операция «***взять адрес***».

При вводе строковой переменной операцию & не используем, т.к. строка – это массив символов, а ***имя массива*** – это адрес его первого элемента. Например:

```
int  k;                          // Курс
double  st;                      // Стипендия
char  name[20];                        // Имя
printf (" Input kypc, stipendia, name \n ");
scanf ("%d%lf%s", &k, &st,  name);
```

Вводить данные с клавиатуры можно как в одну строку, разделяя данные хотя бы одним пробелом, так и в столбец, нажимая после каждого значения клавишу *Enter*.

В функции ***scanf*** (***scanf_s***) используется тот же набор модифи-каторов форматов, что и в ***printf***.

Внимание! Функцией ***scanf*** по формату ***%s*** строка вводится ТОЛЬКО до первого пробела (аналогично и в ***cin***).

Для ввода текста, состоящего из слов, разделенных пробелами, используется функция:

gets (*Имя-Строковой-Переменной*);

При запуске программы автоматически открываются стандартные потоки ввода – ***stdin*** (по умолчанию связан с клавиатурой) и вывода – ***stdout*** (экран монитора).

Внимание! Ввод данных функцией ***gets*** выполняется с использованием потока ***stdin***. Если указанная функция не выполняет своих действий (проскакивает), перед ее использованием необходимо очистить поток (буфер) ввода с помощью функции (библиотека ***stdlib.h***)

fflush (*stdin*);

Пример использования функции ***getch***:

```
char s;
    s = getch();
    cout << “Character = " <<  s << endl;
    cout << “Code = " << (int) s << endl;
```

переменная s – символ нажатой клавиши, а (int)s – код этого символа.