Spis treści

2
3
4
5
6
7
8
9

Instalacja DevC++

Aby móc programować w języku C++ należy zainstalować program Dev C++ /jest bezpłatny/

Po jego zainstalowaniu rozpoczynamy przygodę z programowaniem.

FAPSPLEKCJE_KONKURSYJINFORMATYKAWŻYTE NA LEKCJI/VII/Rozdz.3\ROZDZIAŁ_IL_C+\0.5TART.cpp - Dev-C++ 5.4.1
liik Edycja Szukaj Widok Projekt Uruchom Odpluskwiacz Narzędzia CVS Okno Pomoc
$\square \triangleleft \square \square$
(globals) v v
Projekt Klasy Odi + 0 0.START.cpp
1 #include <iostream></iostream>
2 using namespace std;
3
4 int main()
6
8 return 0;
9-2
13
14
15
16
🗒 Kompilator 🖓 Zesoby 📶 Log kompilacji 🖉 Odpluskwiacz 🗔 Wyniki poszukiwań
ne: 13 Col: 7 Sel: 0 Lines: 16 Length: 167 Wstaw Done parsing
② ② ② ◎ ● ※ 照 徑

Przykład najprostszego programu:

#include <iostream>
using namespace std;
int main()
{
 cout<<"Jestem programista";
 return 0;
}</pre>

Po jego wpisaniu naciskamy klawisz F11 I kompilator wykona nasze polecenie



Dodawanie dwóch liczb

#include <iostream>
using namespace std;

int main()

{

int a,b; //deklaracja dwóch liczb całkowitych cin>>a>>b; //tu się kompilator zatrzyma I zaczeka na worowadzenie dwóch zmiennych cout<<a+b<<endl; //wyświetlenie na ekranie wyniku

return 0;



Sprawdzenie wprowadzonego wyniku

#include <iostream>
using namespace std;

int main()
{
 int a,b,wynik;
 cout<<"Podaj dwie liczby"<<endl;
 cin>>a>>b;
 cout<<"Podaj wynik dodawania "<<a<<" + "<<b<<endl;
 cin>>wynik;
 if(a+b==wynik)
 cout<<"Bardzo dobrze"<<endl;
 else
 cout<<"Zly wynik!!"<<endl;</pre>

return 0;



Pętla for

```
#include <iostream>
using namespace std;
int main()
{
 for (int i=1;i<=10;i++)
 {
            cout<<i<"Ala ma kota"<<endl; //to zdanie wyświetli się 10 razy
 }
   return 0;
}
F\PSP\LEKCJE_KONKURSYJNFORMATYKA\UŻYTE NA LEKCJI\VII\Rozdz.3\ROZDZIAŁ_II_C++\6.FOR.cpp - [Executing] - Dev-C++ 5.4.1
                                                                                                                                                  - 🗆 🗙
 │ C 🕲 🖬 🔁 🕮 🖴 → │ C. C. | B 🛏 │ ◀ ◀ | Ə │ 📰 ■ 〓 : | ✔ | ▲ ▲ │ Ð 🛃 🔲
 (globals)
Projekt Klasy Odj 4 >
                                           -
                                                                                      -
                     6.FOR.cpp
                      1 #include <iostream>
                       2
                           using namespace std;
                       3
                       4
                           int main()
                       5₽
                            1
                             for (int i=1;i<=10;i++)
                       6
                       7 自
                             {
                       8
9
                                  cout<<ii<<"Ala ma kota"<<endl;</pre>
                                                                                                                                               _ 🗆 💌 🗙
                                                        F:\PSP\LEKCJE_KONKURSY\INFORMATYKA\U=YTE NA LEKCJI\VII\Rozdz.3\ROZDZIAú_II_C++\6.FOR.exe
                      10
                                                       1Ala ma kota
2Ala ma kota
3Ala ma kota
5Ala ma kota
5Ala ma kota
6Ala ma kota
7Ala ma kota
9Ala ma kota
10Ala ma kota
                      11
                             }
                      12
                      13
                                  return 0;
                      14
                          L
                      15
                      16
                      17
                      18
                                                       Process exited with return value Ø
Press any key to continue . . . _
```

PL 🚎 🔺 🍡 🗊 🐗 🌵 14:16 2020-03-19

18

Col: 6

🔡 Kompilator 🖷 Zasoby 🅼 Log kompilacji 🔗 Odpluskwiacz 🗔 Wyr

Lines: 18

2

Length: 20

Sel: 0

O

Wprowadzanie tekstów

#include <iostream>
using namespace std;

int main()

{

string imie; //tutaj deklaruje się zmienną tekstową cout<<"Jak masz na imie?"<<endl;

cin>>imie;

cout<<"Czesc "<<imie<<endl;</pre>

return 0;

}



Czy możesz zostać Prezydentem Polski

#include <iostream>
using namespace std;

```
int main()
ł
       int wiek;
       string imie;
       cout<<"Podaj swoje imie"<<endl;
       cin>>imie;
       cout<<"Czesc "<<imie<<endl;
       cout<<"Ile masz lat?"<<endl;
       cin>>wiek;
       if(wiek>=35)
        {
               cout<<imie<<" Mozesz zostac Prezydentem";
       }
        else
        {
               cout<<"Jestes za mlody, aby zostac Prezydentem Polski"<<endl;
               cout<<"Dopiero za "<<35-wiek<< " lat"<<endl;
        }
```

return 0;



Kształty poezji

Gitara

- Aby kształt gitary z tekstem zajął całą stronę, dobierz odpowiednio rozmiar i krój czcionki.
- Wykonaj kilka prób środkowania kolejnych wersów tekstu na stronie i wybierz wariant, który najbardziej ci się podoba.

CO·TO¶ CO·TO CO·TO TOT TOT TOT TOT TOT TOT TOT TOT JEST **INSTRUMENT** DOBRZE-ZNANY-WAM¶ GDY-KSIEŻYC-ŚWIECI¶ JA-SOBIE-NA-NIM-GRAM¶ NAGLE-CIEMNA-NOC¶ TONÓW-PŁYNIE-MOC¶ BRZDEK-BRZDEK¶ PLUM-PLUM¶ SERCE-W-MIG-TAJE¶ PRZYSTAJĄ·TRAMWAJE¶ A-LUDZIOM-PŁONĄ-OCZY¶ NIEJEDEN-HOP-PODSKOCZY¶ BRZDĘK·BRZDĘK·PLUM·PLUM¶ DO-TAKTU-SZUMIA-DRZEWA¶ I·WKRÓTCE·JUŻ·ŚPIEWA¶ CAŁY-OGROMNY¶ TŁUM

Schody

W tym wypadku musisz dobrać krój czcionki tekstu i jej wielkość, a każdy akapit tak ustawić na stronie, aby tekst wiersza kształtem przypominał rysunek. Możesz to zrobić na kilka sposobów, ale najlepiej przez ustawienie odpowiednich tabulatorów. W edytorze Word jest pięć podstawowych rodzajów tabulatorów. Każdy z nich ma tę samą cechę – naciśnięcie klawisza **Tab** przenosi kursor do ustawionego wcześniej tabulatora. Różnice między tabulatorami uwidaczniają się wówczas, gdy zaczynasz wpisywać tekst w miejscu, w którym znajduje się kursor.



Butelka

To najtrudniejsze ćwiczenie. Przyjrzyj się uważnie wydrukowanemu tekstowi wiersza *Butelka*– jego wygląd powinien ci wiele podpowiedzieć.

- Wybierz kształt, kolor i wielkość czcionki tekstu.
- Pierwszy fragment tekstu podziel na akapity i wyśrodkuj.

Dużą część wiersza stanowi pojedynczy akapit wyjustowany (czyli wyrównany do lewej i prawej strony) pomiędzy odpowiednio ustawionymi marginesami. Dokładne wyrównanie "ścianek" butelki możesz osiągnąć przez formatowanie pojedynczego akapitu, bez dzielenia go na wiersze.

- Ustaw lewy margines akapitu w tym celu pociągnij za kwadracik u podstawy trójkątów sterujących poszczególnymi częściami akapitu (znajdziesz go na linijce). W ten sposób przesuniesz zarówno pierwszy wers akapitu, jak i następne.
- Prawy margines ustaw za pomocą trójkąta znajdującego się po prawej stronie linijki. Musisz jednak zachować poprawną wersyfikację, czyli podział na wiersze. Najłatwiej jest to osiągnąć, gdy doda się na końcu wersu odpowiednią liczbę spacji (ten sposób jest dobry tylko w tak specyficznym formatowaniu, nie zaleca się jego użycia w innych przypadkach).

