

Первая программа на C++

Разбор текста программы

```
1 #include <iostream>
2 using namespace std;
3
4 int main()
5 {
6     cout << "Hello, World!" << endl;
7     return 0;
8 }
```

- ▶ 1: поддержка потоков (*streams*) ввода/вывода (*Input/Output*)
- ▶ 2: использовать имена из стандартной библиотеки C++
- ▶ 3: пустые строки игнорируются; они служат для улучшения читабельности
- ▶ 4: `main()` — любая программа на C++ должна включать функцию с этим именем; ключевое слово `int` означает, что программа возвратит операционной системе целое число

Первая программа на C++

Разбор текста программы (продолжение)

```
1 #include <iostream>
2 using namespace std;
3
4 int main()
5 {
6     cout << "Hello, World!" << endl;
7     return 0;
8 }
```

- ▶ 5, 8: тело любой функции заключается в фигурные скобки
- ▶ 6: cout — это имя объекта, который обеспечивает вывод информации на экран дисплея
- ▶ 6: то, что нужно вывести, разделяется символами «<<»
- ▶ 6: вывод endl приводит к переводу курсора на новую строку
- ▶ 7: точка выхода из программы; операционной системе передается значение 0 (признак того, что программа завершилась успешно)

Первая программа на C++

Общие замечания

- ▶ Пустые строки компилятором игнорируются
- ▶ Переводы строк и пробелы, по большому счету, тоже не играют для компилятора значения
- ▶ Следующая программа полностью эквивалентна только что рассмотренной:

```
#include <iostream>
using namespace std; int main(){cout<<
"Hello, World!"<<endl;return 0;}
```

- ▶ Для повышения читабельности кода следует ставить в коде пустые строки и делать отступы

Первая программа на C++

Общие замечания (продолжение)

- ▶ Большинство конструкций в C++ завершаются символом «;» — он служит для того, чтобы отделять друг от друга различные операции
- ▶ Конструкция «#include <iostream>» буквально означает: «включить в текст программы файл iostream»
- ▶ Не используйте, в отличие от Подбельского, суффикс «.h» при подключении стандартных файлов («#include <iostream.h>») — это устаревший подход