

СОУ Гимназија „Добри Даскалов“ Кавадарци



Предмет: Информатика

Година на изучување: I година (стручно образование)

Наставник: Благородна Лазова

Наставна тема: **Програмирање во C++**

Наставна единица: **Искази. Искази за приказ на екран**

Почитувани ученици,

да продолжиме таму каде што застанавме последниот час!!!

Целта на оваа наставна единица е запознавање со исказот за приказ на екран, како и негова примена во конкретни програмски наредби.

Да се потсетиме од предходно од употребата на коментарите во C++ програма и нејзина основна структура:

Пример задача:

```
// Programa vo C++           //Коментар кој почнува со //
#include <iostream>          //директива за вклучување на библиотеката iostream
using namespace std;       // директива запретпоставка на префикс std;
                             //празна линија која се игнорира при извршувањето
int main()                 // почеток на главната функција наречена main
{                           // отворена голема заграда за почетокот телото на функцијата
    cout << " Zdravo kako ste?"; // тело на функцијата
    return 0;              // Наредба која враќа 0 од функцијата main /
}                           // затворена голема заграда за крај на телото на функцијата
```

Со исказот `cout << " Zdravo kako ste?";` на мониторот ќе се испише текст `Zdravo kako ste?`

Значи, исказот `cout` е исказ кој овозможува приказ на екран (печати вредности на променливи или текст).

Така на пример ако ја напишеме наредбата:

```
cout<< " Ti posakuvame uspeh vo ucenjeto!";
```

СОУ Гимназија „Добри Даскалов“ Кавадарци

на мониторот ќе се прикаже текстот напишан во наводниците!

При тоа: `cout` е израз кој ги насочува податоците кон излезот;

`<<` -оператор на испишување кој текстот во наводници го испраќа кон излезот, кој најчесто е мониторот!

Задача 1: Напишете ја програмата од пример 4.13 (страна 119 од учебникот) во C++, и извршете ја истата, а потоа напишете ја програмата од пример 4.14 и извршете ја! КОЈА Е РАЗЛИКАТА?

Изразот `endl` (кратенка од `end line`) овозможува покажувачот да се помести една линија подолу и се што следува по овој израз се испишува во нов ред.

Така на пример со наредбата:

```
cout <<“Zdravo! “<<endl<<“Jas ostanuvam doma!! “
```

ќе добиеме извршување во следнава форма

```
Zdravo!  
Jas ostanuvam doma!!
```

Задача 2: Напишете програма со која ќе го извршите предходниот пример!

Задача 3: Извршете ја програмата зададена со кодот од пример 4.16 од учебникот на страна 120.

СОУ Гимназија „Добри Даскалов“ Кавадарци

Задача 4: Напиши и изврши програма со која на екранот ќе се приже твоето име напишано со помош на ѕвездички!

Одговорете ги прашањата број 2,3,4 и 7 и решете ги задача бр.1,2,3 и задача бр.4 од страна 121 и 122 од учебникот.

Решението на задачите и одговорите пратете ги на системот за е-учење moodle во делот прикачување на задачите од C++

Линкот до е-верзијата на учебникот по информатика за прва година е :

http://www.e-ucebnici.mon.gov.mk/pdf/Informatika_I_Gorgevik_MAK_PRINT_WEB.pdf

Погледнете ги следниве видеа за структура на програма, наредбата за приказ на екран како и декларација на променливи:

https://www.youtube.com/watch?v=ElhQTrFfZfY&list=PLSxri5VzQ_vsLcNJcJCHW-OKY-fonzbxC&index=2

https://www.youtube.com/watch?v=3L4H3-EV_tk&list=PLSxri5VzQ_vsLcNJcJCHW-OKY-fonzbxC&index=3