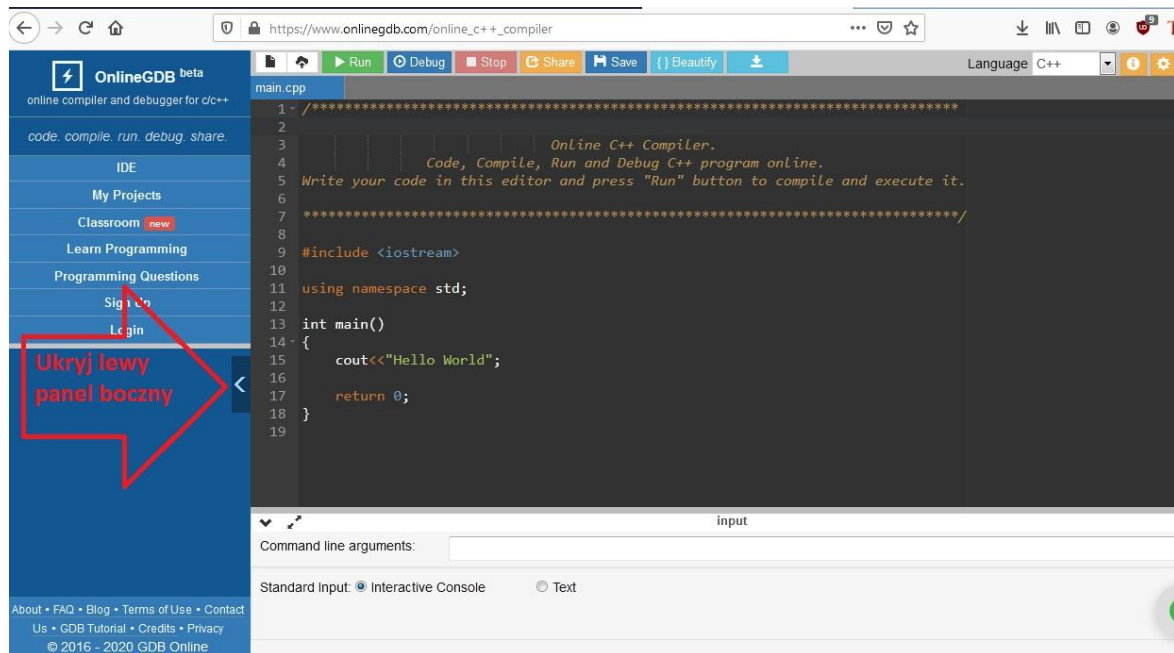


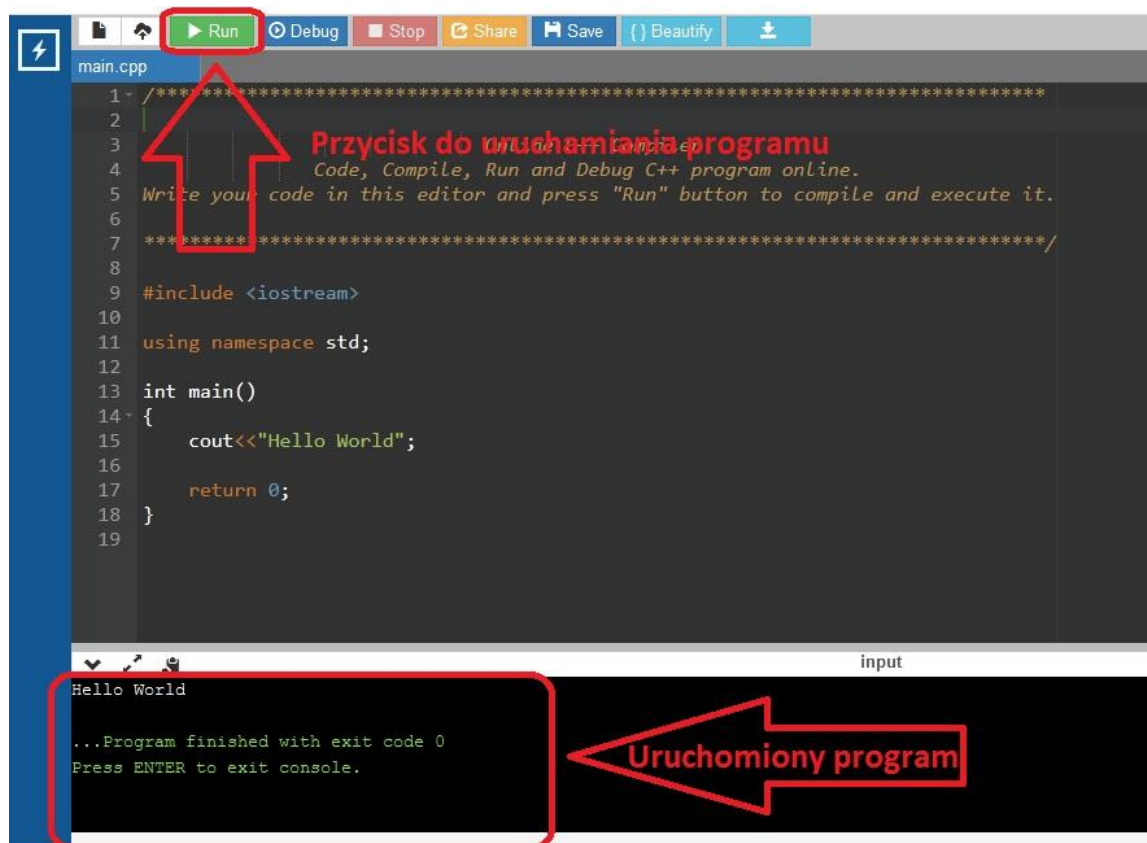
Link do kompilatora C ++ online https://www.onlinegdb.com/online_c++_compiler

Po otwarciu strony pojawi się okno kompilatora.

Możesz ukryć lewy panel, klikając w strzałkę, tak jak pokazano na rysunku poniżej



W oknie konsoli jest pierwszy program wyświetlający napis HELLO WORLD. Uruchom program przyciskiem RUN. W dolnej części okna pojawi się wynik działania programu czyli napis HELLO WORLD.



WAŻNE!

Aby zakończyć działanie programu, po poprawnym uruchomieniu programu naciśnij klawisz ENTER, lub przycisk STOP (obok RUN).

Jeżeli program zawiera błędy, zostaną opisane w konsoli
przykład: źle zapisane polecenie COUT

```
11 using namespace std;
12
13 int main()
14 {
15     scout<<"Hello World";
16
17     return 0;
18 }
19
```

input

Compilation failed due to following error(s).

```
main.cpp: In function 'int main()':
main.cpp:15:5: error: 'scout' was not declared in this scope
    scout<<"Hello World";
    ^~~~~~
```

Wysyłanie treści do konsoli

```
#include <iostream>

using namespace std;

int main()
{
    cout<<"Hello World";

    return 0;
}
```

Strumień danych **cout** (console output) służy do wysyłania treści do konsoli.

Operator wysyłania do strumienia << łączy ze sobą polecenia i treści do wyświetlenia.

Każdą instrukcję należy zakończyć znakiem średnika ;

Zadanie 1. Zmień napis HELLO WORLD w gotowym programie na: „Przypomnienie wiadomości z klasy pierwszej”. Uruchom program.

```
9  #include <iostream>
10
11  using namespace std;
12
13  int main()
14  {
15      cout<<"Przypomnienie wiadomości z klasy pierwszej";
16
17      return 0;
18  }
19
```

input

Przypomnienie wiadomości z klasy pierwszej

...Program finished with exit code 0
Press ENTER to exit console.

Zadanie 2. Dopisz kolejną linijkę kodu, aby wyświetlał się kolejny napis: „Pierwsza lekcja C++ w klasie drugiej”. Przykład rozwiązania poniżej, uruchom program

```
9  #include <iostream>
10
11  using namespace std;
12
13  int main()
14  {
15      cout<<"Przypomnienie wiadomości z klasy pierwszej";
16      cout<<"Pierwsza lekcja w klasie drugiej";
17
18      return 0;
19  }
20
```

Przypomnienie wiadomości z klasy pierwszejPierwsza lekcja w klasie drugiej

...Program finished with exit code 0
Press ENTER to exit console.

Tekst się wyświetlił, ale w jednej linii.

Tekst można wyświetlać w nowych liniach używając operatora **endl** lub znacznika **/n**

Zadanie 3. Dodaj kolejny tekst do programu: „Przejdźcie do nowej linii tekstu” tak jak na przykładzie poniżej

```
8
9  #include <iostream>
10
11  using namespace std;
12
13  int main()
14  {
15      cout<<"Przypomnienie wiadomości z klasy pierwszej " << endl ;
16      cout<<"Pierwsza lekcja w klasie drugiej \n" ;
17      cout<<"Przejdźcie do nowej linii" ;
18
19      return 0;
20  }
21
```

input

```
Przypomnienie wiadomości z klasy pierwszej
Pierwsza lekcja w klasie drugiej
Przejdźcie do nowej linii

...Program finished with exit code 0
Press ENTER to exit console.□
```

WAŻNE!

Jeżeli używasz znacznika **\n** do przejścia do nowej linii, to umieść go W TEKŚCIE DO WYŚWIETLENIA (między cudzysłowami).

Przykład

```
cout<<"Pierwsza linijka tekstu \n druga linijka tekstu";
```

Jeżeli używasz operatora wysyłania do strumienia oraz znacznika **endl** to umieść go po tekście i cudzysłowie domykającym. Ten operator wymaga operatora wysyłania do strumienia **<<**

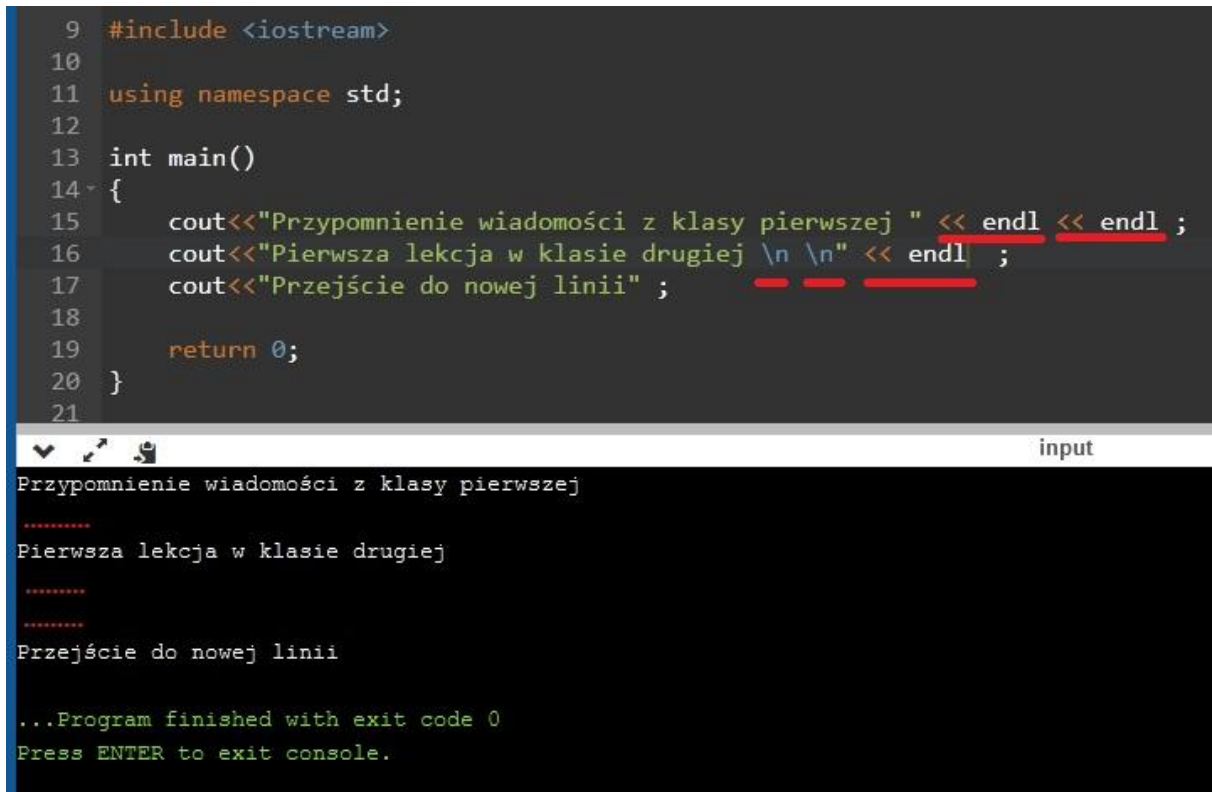
Przykład

```
cout<<"Pierwsza linijka tekstu" << endl;
cout<<"Pierwsza linijka tekstu";
```

Znaczniki i operatory przechodzenia do nowej linii można ze sobą łączyć i stosować wielokrotnie (tak jak w zadaniu 4).

Zadanie 4. Napisz program taki jak na przykładzie poniżej, zachowaj odstępy między tekstem zgodnie z przykładem

```
9  #include <iostream>
10
11  using namespace std;
12
13  int main()
14  {
15      cout<<"Przypomnienie wiadomości z klasy pierwszej " << endl << endl ;
16      cout<<"Pierwsza lekcja w klasie drugiej \n \n" << endl ;
17      cout<<"Przejdźcie do nowej linii" ;
18
19      return 0;
20  }
21
```



```
input
Przypomnienie wiadomości z klasy pierwszej
*****
Pierwsza lekcja w klasie drugiej
*****
*****
Przejdźcie do nowej linii
...Program finished with exit code 0
Press ENTER to exit console.
```

Zadanie 5. Napisz program wyświetlający tekst tak jak na przykładzie poniżej. Zastosuj te same odstępy w tekście i akapity.

```
Nie rzucim ziemi, skąd nasz ród,
Nie damy pogrześć mowy!

    Polski my naród, polski lud, Królewski szczep piastowy, Nie damy
by nas zniemczył wróg...

...Program finished with exit code 0
Press ENTER to exit console.
```

Zadanie 6. Napisz program aby wyświetlał tekst tak jak na przykładzie poniżej. Zastosuj te same przerwy w tekście i akapity. Skopiuj cały kod programu i wklej pod rysunkiem z zadania

```
Kwiaty we włosach potargał wiatr  
  Po co więc wracasz do tamtych lat?  
  Zgubionych dni nie znajdziesz już  
  Choć przejdiesz świat, wszereż i wzdłuż
```

```
Kwiaty we włosach potargał wiatr  
  Dawno zmieniłaś swych marzeń kształt  
  I dzisiaj Ty i dzisiaj ja  
  To drogi dwie i szczęścia dwa
```

```
..Program finished with exit code 0  
press ENTER to exit console.
```