

# Εισαγωγή στον Προγραμματισμό

Ενότητα C++ (75%) :

4<sup>η</sup> εβδομάδα

Παναγιώτης Τζουνάκης

(βασισμένο στις σημειώσεις που ευγενικά προσέφερε ο καθηγητής κ. Γεώργιος Ραχώνης)

Άνοιξη 2024

# Βιβλιογραφία

## Βιβλιογραφία μαθήματος (Εύδοξος)

1. Βιβλίο [12550424]: Εισαγωγή στην Fortran 90/95/2003, Καραμπετάκης Νικόλαος Λεπτομέρειες
2. Βιβλίο [22771795]: Προγραμματίζοντας με Fortran 90, Γράψα Θεοδούλα Λεπτομέρειες
3. Βιβλίο [18549112]: Σύγχρονη Fortran 95/2003, Λάζος Κωνσταντίνος Ε. Λεπτομέρειες
4. Βιβλίο [13536]: FORTRAN 77/90/95 ΚΑΙ FORTRAN 2003, ΑΛΕΞΑΝΔΡΟΣ Σ. ΚΑΡΑΚΟΣ  
Λεπτομέρειες
5. Βιβλίο [122077282]: C++: Από τη Θεωρία στην Εφαρμογή, Γ. Τσελίκης Λεπτομέρειες
6. Βιβλίο [12247]: C++ Βήμα προς Βήμα, Schildt Herbert Λεπτομέρειες
7. Βιβλίο [13598]: ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟΣΤΡΕΦΗΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ ΜΕ ΤΗ C++, ROBERT LAFORE  
Λεπτομέρειες
8. Βιβλίο [50655981]: C++, 9η Έκδοση, Savitch Walter Λεπτομέρειες

## Επιπρόσθετη βιβλιογραφία για μελέτη

- Walter Savitch, Problem Solving with C++, Addison-Wesley (10th edition) 2018.
- David Harel, Yishai Feldman, Algorithmics, The Spirit of Computing, Addison-Wesley (3rd edition) 2004.
- T. H. Cormen, C.E. Leiserson, R.L. Rivest, and C. Stein, Introduction to Algorithm”, MIT Press (3rd edition) 2009.
- Bjarne Stroustrup, Η Γλώσσα Προγραμματισμού C++, 4<sup>η</sup> εκδ., Εκδόσεις Κλειδάριθμος 2014.
- Αναλυτικές σημειώσεις του κ. Γ. Τσελίκη, στην ιστοσελίδα του μαθήματος <https://clab.math.auth.gr/el/progspr2024> , κατόπιν αδείας του συγγραφέα

**Last resort:** (e.g. google) search for “C++ tutorial” or “C++ tutorial greek” or “C++ εγχειρίδιο”

# Ενδεικτικές διαδικτυακές πηγές για προγραμματισμό με C++

- <https://ocw.uc3m.es/course/view.php?id=213>
- <http://greenteapress.com/thinkcpp/thinkCScpp.pdf>
- <https://rooksguide.files.wordpress.com/2013/12/rooks-guide-isbn-version.pdf>
- <https://www.linuxlinks.com/excellent-free-books-learn-c-plus-plus/>
- <https://www.ece.uvic.ca/~frodo/cppbook/> (textbook-exercises, slides, SDE, videos, etc.)
- <https://www.e-booksdirectory.com/details.php?ebook=2518>
- <https://www.materials.uoc.gr/el/undergrad/courses/ETY215/notes.pdf> (στα Ελληνικά!)

# C++

- 1980 Bjarne Stroustrup  
*C with Classes*
- 1983 Κυκλοφορεί έξω  
από ερευνητικά ιδρύματα

περισσότερα: π.χ.

<https://en.wikipedia.org/wiki/C++>

C++



Logo endorsed by the C++ standards committee

<b>Paradigms</b>	Multi-paradigm: procedural, imperative, functional, object-oriented, generic, modular
<b>Family</b>	C
<b>Designed by</b>	Bjarne Stroustrup
<b>Developer</b>	ISO/IEC JTC 1 (Joint Technical Committee 1) / SC 22 (Subcommittee 22) / WG 21 (Working Group 21)
<b>First appeared</b>	1985; 39 years ago
<b>Stable release</b>	C++20 (ISO/IEC 14882:2020) / 15 December 2020; 3 years ago
<b>Preview release</b>	C++23 / 19 March 2023; 11 months ago
<b>Typing discipline</b>	Static, strong, nominative, partially inferred
<b>OS</b>	Cross-platform
<b>Filename extensions</b>	.C, .cc, .cpp, .cxx, .c++, .h, .H, .hh, .hpp, .hxx, .h++ .cppm, .ixx, <sup>[1]</sup>
<b>Website</b>	<a href="http://isocpp.org">isocpp.org</a> <span>↗</span>

#### Major implementations

GCC, LLVM Clang, Microsoft Visual C++, Embarcadero C++Builder, Intel C++ Compiler, IBM XL C++, EDG

#### Influenced by

Ada, ALGOL 68,<sup>[2]</sup> BCPL,<sup>[3]</sup> C, CLU,<sup>[2]</sup> F#,<sup>[4]</sup>  
<sup>[note 1]</sup> ML, Mesa,<sup>[2]</sup> Modula-2,<sup>[2]</sup> Simula, Smalltalk<sup>[2]</sup>

#### Influenced

Ada 95, C#,<sup>[5]</sup> C99, Carbon, Chapel,<sup>[6]</sup> Clojure,<sup>[7]</sup> D, Java,<sup>[8]</sup> JS++,<sup>[9]</sup> Lua,<sup>[10]</sup> Nim,<sup>[11]</sup> Objective-C++, Perl, PHP, Python,<sup>[12]</sup> Rust,<sup>[13]</sup> Seed7

# Το αλφάβητο της C++

- **Γράμματα:** Κεφαλαία και μικρά Αγγλικά γράμματα

A,B,...,Z,a,b,...,z

- **Ψηφία**

0,1,2,3,4,5,6,7,8,9

- **Ειδικοί χαρακτήρες**

! # \$ % & ' ( ) \* + - / < > : ;

Κενό . = \ [ ] ^ { } ? “ |

## Το λεξιλόγιο της C++

- Το λεξιλόγιο της C++ περιλαμβάνει 8 κατηγορίες: *ονόματα, αριθμούς, χαρακτήρες, αλυσίδες χαρακτήρων, τελεστές, διαχωριστές, λέξεις κλειδιά και σχόλια.*

## Όνόματα

- Περιέχουν 1-(32) αλφαριθμητικούς χαρακτήρες (τα 26 γράμματα της αγγλικής αλφαβήτου, τα 10 ψηφία και το σύμβολο \_).
- Ξεκινούν πάντα με αγγλικό γράμμα ή το χαρακτήρα υπογράμμισης.
- Κεφαλαία και πεζά γράμματα θεωρούνται διαφορετικά.
- Δεν επιτρέπεται η χρήση ονομάτων που έχουν ειδική σημασία για τη C++ (λέξεις κλειδιά).

## Τι δεν επιτρέπεται

- Δεν επιτρέπονται σύμβολα εκτός από το «\_».
- Δεν επιτρέπονται τα κενά.
- Δεν επιτρέπονται οι Ελληνικοί χαρακτήρες.

## Παραδείγματα

### Επιτρεπτά ονόματα

AF1, DAY, Day, FATHER\_NAME

### Μη επιτρεπτά ονόματα

1DC, ΩΡΑ, FATHER-NAME



# Αριθμοί

- *Ακέραιοι αριθμοί.*

$[-32768, 32767]$

$[-2147483648, 2147483647]$

$[0, 65535]$  (ακέραιοι χωρίς πρόσημο)

$[0, 2^{32}-1]$

- *Πραγματικοί αριθμοί.*

*Απλής ακριβείας*

$[-3.4 \times 10^{38}, -3.4 \times 10^{-38}]$   $[3.4 \times 10^{-38}, 3.4 \times 10^{38}]$

*πλήθος σημαντικών ψηφίων: 7*

*Διπλής ακριβείας*

$[-1.7 \times 10^{308}, -1.7 \times 10^{-308}]$   $[1.7 \times 10^{-308}, 1.7 \times 10^{308}]$

*πλήθος σημαντικών ψηφίων: 15*

*Διπλής ακριβείας*

$[-1.7 \times 10^{4932}, -1.7 \times 10^{-4932}]$   $[1.7 \times 10^{-4932}, 1.7 \times 10^{4932}]$

*πλήθος σημαντικών ψηφίων: 19*

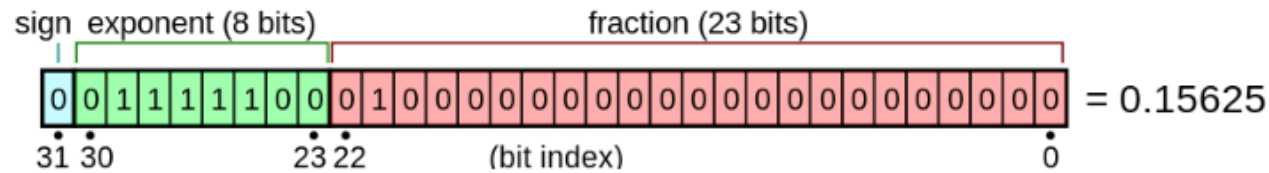
Οι πραγματικοί αριθμοί χωρίζονται σε δύο κατηγορίες :

- **Πραγματικοί αριθμοί σταθερής υποδιαστολής** (θετικοί ή αρνητικοί αριθμοί που περιέχουν υποδιαστολή) π.χ. 34.5

([https://en.wikipedia.org/wiki/Fixed-point\\_arithmetic](https://en.wikipedia.org/wiki/Fixed-point_arithmetic))

- **Πραγματικοί αριθμοί κινητής υποδιαστολής** (θετικοί ή αρνητικοί αριθμοί που είναι εκφρασμένοι σε εκθετική μορφή  $xxxxE\pm xxxx$  όπου η βάση είναι θετικός ή αρνητικός ακέραιος ή δεκαδικός αριθμός, ενώ ο εκθέτης είναι θετικός ή αρνητικός ακέραιος αριθμός) π.χ.
- Ο αριθμός  $0.345E+2$  συμβολίζει τον 34.5
- Ο αριθμός  $0.345E-2$  συμβολίζει τον 0.00345

# IEEE 754 single-precision binary floating-point format: binary32



The real value assumed by a given 32-bit *binary32* data with a given *sign*, biased exponent  $e$  (the 8-bit unsigned integer), and a 23-bit *fraction* is

$$(-1)^{b_{31}} \times 2^{(b_{30}b_{29}\dots b_{23})_2 - 127} \times (1.b_{22}b_{21}\dots b_0)_2,$$

which yields

$$\text{value} = (-1)^{\text{sign}} \times 2^{(E-127)} \times \left( 1 + \sum_{i=1}^{23} b_{23-i} 2^{-i} \right).$$

*bias* (red arrow pointing to  $E-127$ )      *explicit bit* (blue arrow pointing to the 1 in the sum)

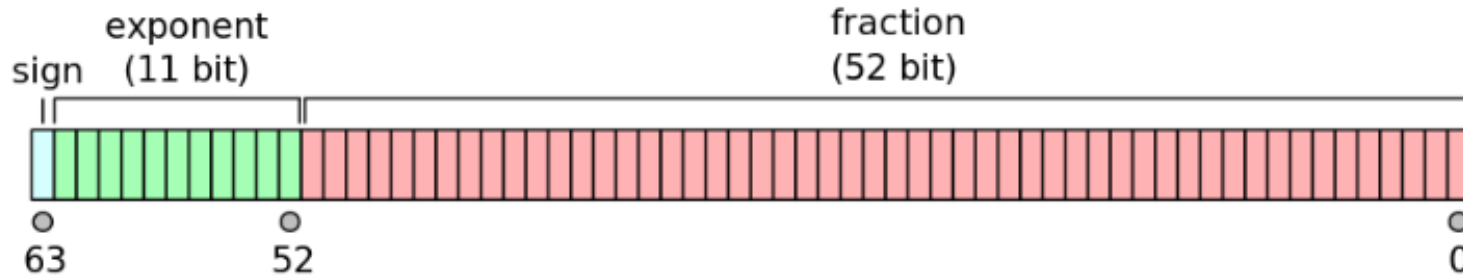
In this example:

- $\text{sign} = b_{31} = 0,$
- $(-1)^{\text{sign}} = (-1)^0 = +1 \in \{-1, +1\},$
- $E = b_{30}b_{29}\dots b_{23} = \sum_{i=0}^7 b_{23+i} 2^{+i} = 124 \in \{1, \dots, (2^8 - 1) - 1\} = \{1, \dots, 254\},$
- $2^{(E-127)} = 2^{124-127} = 2^{-3} \in \{2^{-126}, \dots, 2^{127}\},$
- $1.b_{22}b_{21}\dots b_0 = 1 + \sum_{i=1}^{23} b_{23-i} 2^{-i} = 1 + 1 \cdot 2^{-2} = 1.25 \in \{1, 1 + 2^{-23}, \dots, 2 - 2^{-23}\} \subset [1; 2 - 2^{-23}] \subset [1; 2).$

thus:

$$\text{value} = (+1) \times 2^{-3} \times 1.25 = +0.15625.$$

# IEEE 754 double-precision binary floating-point format: binary64



The real value assumed by a given 64-bit double-precision datum with a given **biased exponent**  $e$  and a 52-bit fraction is

$$(-1)^{\text{sign}} (1.b_{51}b_{50}\dots b_0)_2 \times 2^{e-1023}$$

or

$$(-1)^{\text{sign}} \left( 1 + \sum_{i=1}^{52} b_{52-i} 2^{-i} \right) \times 2^{e-1023}$$

## Χαρακτήρες

- Όλοι οι χαρακτήρες που υποστηρίζονται από τον Η/Υ μέσα σε αποστρόφους π.χ. ‘a’, ‘γ’. Ισχύουν τα εξής :
  - Για να δηλώσουμε το χαρακτήρα απόστροφο πρέπει να τον γράψουμε μετά από το \ δηλαδή \’.
  - Ο χαρακτήρας ‘A’ είναι διαφορετικός από το χαρακτήρα ‘a’.

- Ο χαρακτήρας ‘7’ διαφέρει από τον αριθμό 7. Ο πρώτος δε μπορεί να πάρει μέρος σε αριθμητικές πράξεις ενώ ο δεύτερος μπορεί.
- Πρέπει να δοθεί προσοχή στο διαχωρισμό του μηδέν 0 και του κεφαλαίου όμικρον O.

### Αλυσίδες χαρακτήρων

Πρόκειται για ακολουθία χαρακτήρων μεταξύ διπλών αποστρόφων π.χ. “Μαθηματικά”, “123”.

Προσέξτε ότι το ‘α’ είναι διαφορετικό από το “α”.

## Τελεστές

Είναι σύμβολα που δηλώνουν πράξεις μεταξύ τελεστέων, δηλαδή αριθμών, αλυσίδων χαρακτήρων κ.λ.π. .

Υπάρχουν 3 κατηγορίες τελεστών: αριθμητικοί, σύγκρισης και λογικοί :



- *Τελεστές αριθμητικοί*

Χρησιμοποιούνται για πράξεις μεταξύ αριθμών.

Τελεστής	Λειτουργία	Σύνταξη
+	Πρόσθεση	$X+Y$
-	Αφαίρεση	$X-Y$
*	Πολλαπλασιασμός	$X*Y$
/	Διαίρεση	$X/Y$
%	Υπόλοιπο ακέραιας διαίρεσης	$X\%Y$

- *Τελεστές Σύγκρισης*

Χρησιμοποιούνται για σύγκριση μεταξύ αριθμών ή αλυσίδων χαρακτήρων.

Τελεστής	Λειτουργία	Σύνταξη
==	Ισότητα	$X==Y$
!=	Ανισότητα	$X!=Y$
>	Μεγαλύτερο	$X>Y$
<	Μικρότερο	$X<Y$
>=	Μεγαλύτερο ή ίσο	$X>=Y$
<=	Μικρότερο ή ίσο	$X<=Y$

- *Τελεστές Λογικοί*

Χρησιμοποιούνται για την εκτέλεση λογικών πράξεων.

**Τελεστής**

**Λειτουργία**

!

Λογική άρνηση

&&

Λογική πρόσθεση

||

Διάζευξη

Οι πίνακες αληθείας των λογικών τελεστών είναι :

<b>X</b>	<b>Y</b>	<b>X&amp;&amp;Y</b>	<b>X  Y</b>	<b>!X</b>
1	1	1	1	0
1	0	0	1	0
0	1	0	1	1
0	0	0	0	1

## Διαχωριστές

Πρόκειται για χαρακτήρες με συγκεκριμένη λειτουργία στη C++. Οι κυριότεροι είναι :

= Καταχώριση

() Παρενθέσεις

; Δήλωση τέλους εντολής

## Λέξεις - Κλειδιά

Πρόκειται για λέξεις με ειδική σημασία στη C++:

<b>asm</b>	<b>auto</b>	<b>break</b>	<b>case</b>
<b>catch</b>	<b>char</b>	<b>class</b>	<b>const</b>
<b>continue</b>	<b>default</b>	<b>delete</b>	<b>do</b>
<b>double</b>	<b>else</b>	<b>enum</b>	<b>extern</b>
<b>float</b>	<b>for</b>	<b>friend</b>	<b>goto</b>
<b>if</b>	<b>inline</b>	<b>int</b>	<b>long</b>
<b>new</b>	<b>operator</b>	<b>private</b>	<b>protected</b>
<b>public</b>	<b>register</b>	<b>return</b>	<b>short</b>
<b>signed</b>	<b>sizeof</b>	<b>static</b>	<b>struct</b>
<b>switch</b>	<b>template</b>	<b>this</b>	<b>throw</b>
<b>try</b>	<b>typedef</b>	<b>union</b>	<b>unsigned</b>
<b>virtual</b>	<b>void</b>	<b>violate</b>	<b>while</b>

## Σχόλια

Οποιοιδήποτε χαρακτήρες ακολουθούν το σύμβολο // (μέχρι το τέλος της γραμμής) θεωρούνται σχόλια και δεν μεταφράζονται από τον compiler της C++.

*Παράδειγμα: // Αυτό είναι σχόλιο*

*Άλλο Παράδειγμα:*

*/\* Αυτό είναι ένα σχόλιο  
που πιάνει πολλές  
γραμμές! \*/*

## Κατηγορίες δεδομένων

**Μεταβλητές.** Δεδομένα που η τιμή τους μεταβάλλεται κατά τη διάρκεια εκτέλεσης του προγράμματος.

Πιο συγκεκριμένα, με τον όρο **μεταβλητή** εννοούμε μια (ή παραπάνω) θέση η οποία δημιουργείται στη μνήμη του Η/Υ, για να δεχτεί ένα συγκεκριμένο τύπο δεδομένων, και η οποία έχει ένα χαρακτηριστικό όνομα που πληροί τους κανόνες που θέσαμε προηγούμενα.



# Τύποι δεδομένων

Όνομα

Σύνολο τιμών

**int** ακέραιοι στο διάστημα  $[-32768, 32767]$  (μήκος 16bits, σε 32-bit αρχιτεκτονικές)

**long int** ακέραιοι στο διάστημα  $[-2147483648, 2147483647]$  μήκος 32bits

**unsigned int** ακέραιοι στο διάστημα  $[0, 65535]$

**unsigned long** ακέραιοι στο διάστημα  $[0, 2^{32}-1]$

**float**  $[-3.4 \times 10^{38}, -3.4 \times 10^{-38}] [3.4 \times 10^{-38}, 3.4 \times 10^{38}]$

**double**  $[-1.7 \times 10^{308}, -1.7 \times 10^{-308}] [1.7 \times 10^{-308}, 1.7 \times 10^{308}]$

**long double**

$[-1.7 \times 10^{4932}, -1.7 \times 10^{-4932}] [1.7 \times 10^{-4932}, 1.7 \times 10^{4932}]$

**char**

χαρακτήρες ή ακέραιοι στο  
διάστημα -128 έως 127

αναλυτικότερα: π.χ.

<https://en.cppreference.com/w/cpp/language/types>

# Εκφράσεις στη C++

Τύπος	Τελεστής	Σειρά προτεραιότητας για τελεστές με την ίδια προτεραιότητα
Αριθμητικός	pow(x,y) * / % + -	Αριστερά προς Δεξιά A προς Δ
Σύγκρισης	> >= < <= == !=	A προς Δ A προς Δ A προς Δ
Λογικοί	! &&	Δ προς A A προς Δ

## Μερικές παρατηρήσεις για τις παραστάσεις στην C++

- Προσοχή στις πράξεις που έχουν ίδια προτεραιότητα, π.χ. η παράσταση  $a/b/c/d$  είναι ισοδύναμη με την  $((a/b)/c)/d$ .
- Δεν μπορούμε να βάλουμε δύο αριθμητικούς τελεστές τον ένα δίπλα στον άλλο, π.χ.  $3*-4$ , πρέπει να χρησιμοποιούμε παρενθέσεις  $3*(-4)$ .
- Οπουδήποτε έχετε αμφιβολία για την σειρά εκτέλεσης των πράξεων **χρησιμοποιείτε παρενθέσεις**

## Μαθηματικές συναρτήσεις στη C++

Όνομα	Περιγραφή
<code>fabs(x)</code>	Απόλυτη τιμή του $x$
<code>sqrt(x)</code>	Τετραγωνική ρίζα του $x$
<code>sin(x)</code>	Ημίτονο του $x$ σε ακτίνια
<code>asin(x)</code>	Τόξο ημίτονου του $x$
<code>cos(x)</code>	Συνημίτονο του $x$ σε ακτίνια
<code>acos(x)</code>	Τόξο συνημίτονου του $x$
<code>tan(x)</code>	Εφαπτομένη του $x$ σε ακτίνια
<code>atan(x)</code>	Τόξο εφαπτομένης του $x$
<code>exp(x)</code>	$e^x$

<b>log(x)</b>	<b>Φυσικός λογάριθμος του x</b>
<b>log10(x)</b>	<b>Δεκαδικός λογάριθμος του x</b>
<b>sinh(x)</b>	<b>Υπερβολικό ημίτονο του x</b>
<b>cosh(x)</b>	<b>Υπερβολικό συνημίτονο του x</b>
<b>tanh(x)</b>	<b>Υπερβολική εφαπτομένη του x</b>
<b>pow(x,y)</b>	<b><math>x^y</math></b>

# “Hello World (again!)”

```
// my first C++ program
```

```
#include <iostream>
```

```
int main() {
```

```
    std::cout << "Hello World!";
```

```
    std::cout << "\nJust printed a(n invisible)  
newline character!";
```

```
    return 0;
```

```
}
```

# Ασκήσεις

Να μετατρέψετε τις παρακάτω αριθμητικές εκφράσεις, σε μορφή αποδεκτή από τη γλώσσα C++.

Ελέγξτε την ορθότητα της έκφρασης ενθέτοντας την μέσα στο πρόγραμμα “Hello World” (με ένα ‘;’ στο τέλος της γραμμής) πριν δείτε τη λύση...



$$x - \eta \mu^2 (x)$$

---

$$\varepsilon \phi^2 (x - 1) + 1$$

$$x - \eta \mu^2 (x)$$

---

$$\varepsilon \phi^2 (x - 1) + 1$$

$$(x - \text{pow}(\sin(x), 2)) / (\text{pow}(\tan(x - 1), 2) + 1)$$

# “Hello World (again!)” E1

```
// my first C++ program with an expression
#include <iostream>
#include <math.h>
#define x 0.5
int main() {
    (x-pow(sin(x),2))/(pow(tan(x-1),2)+1);
    std::cout << "Hello World!\n";
    return 0;
}
```

$$\left| \frac{1 + \sqrt{x - 2}}{x^2 - 1} \right|$$

$$\left| \frac{1 + \sqrt{x - 2}}{x^2 - 1} \right|$$

`fabs((1+sqrt(x-2))/(pow(x,2)-1))`

# “Hello World (again!)” E2

```
// my first C++ program with an expression
#include <iostream>
#include <math.h>
#define x 0.5
int main() {
    fabs((1+sqrt(x-2))/(pow(x,2)-1));
    std::cout << "Hello World!\n";
    return 0;
}
```

$$e^{\log(x)} - \frac{y}{x^3}$$

$$e^{\log(x)} - \frac{y}{x^3}$$

`exp(log10(x))-y/pow(x,3)`



# “Hello World (again!)” E3

```
// my first C++ program with an expression
#include <iostream>
#include <math.h>
#define x 0.5
#define y 0.6
int main() {
    exp(log10(x))-y/pow(x,3); //useless?
    std::cout << "Hello World!\n";
    return 0;
}
```

$$|x - y| \leq 1$$

$$|x - y| \leq 1$$

`fabs(x-y) <= 1`

$$-1 \leq \varepsilon \phi(x) \leq 3$$

$$-1 \leq \varepsilon \phi(x) \leq 3$$

$$(\tan(x) \geq -1) \& \& (\tan(x) \leq 3)$$

# Δομή προγράμματος στη C++

```
#include <header file>
using namespace std;
Πρωτότυπο συνάρτησης
int main( )
{
    Δηλώσεις μεταβλητών
    Εκτελέσιμες εντολές
    return 0;
}
Δήλωση συνάρτησης
{
    Δηλώσεις μεταβλητών
    Εκτελέσιμες εντολές
}
```

Η εντολή `#include` ζητάει από τον μεταγλωττιστή να ενσωματώσει ένα αρχείο (το header file) από την βιβλιοθήκη της C++ στο πρόγραμμά μας, π.χ.

```
#include <iostream>
```

# Η εντολή εκτύπωσης `cout` (**character output**, βλ. ([stroustrup.com](http://stroustrup.com) FAQ))

Γενική μορφή:

```
cout<<a;
```

```
cout<<a<<b<<c<<...<<x;
```

όπου **a,b,c,...,x** μπορεί να είναι σταθερές  
(αριθμητικές, χαρακτήρων ή συμβολοσειρές),  
μεταβλητές ή παραστάσεις της C++.



## Παράδειγμα

```
#include <iostream>
using namespace std;
int main( )
{
    cout <<“This is my first program in C++. ”<<“It is
    really simple!”;
    return 0;
}
```

Αποτέλεσμα: Θα εκτυπωθεί το μήνυμα:

This is my first program in C++. It is really simple!

```
#include <iostream>
using namespace std;
int main( )
{
    cout <<“This is my first program in C++. ”;
    cout <<“It is really simple!”;
    return 0;
}
```

Αποτέλεσμα: Πάλι θα εκτυπωθεί το μήνυμα:

This is my first program in C++. It is really simple!

Πως θα τυπώσουμε τις δύο προτάσεις σε ξεχωριστές σειρές;

Το σύμβολο `\n` και η λέξη `endl`

```
#include <iostream>
using namespace std;
int main( )
{
    cout <<“This is my first program in C++.\nIt is
    really simple!”;
    return 0;
}
```

Αποτέλεσμα: Θα εκτυπωθεί το μήνυμα:

This is my first program in C++.

It is really simple!

Την ίδια εκτύπωση θα δώσει και η εκτέλεση των παρακάτω προγραμμάτων:

```
#include <iostream>
using namespace std;
int main( )
{
    cout <<“This is my first program in C++.”;
    cout <<“\nIt is really simple!”;
    return 0;
}
```

```
#include <iostream>
using namespace std;
int main( )
{
    cout <<“This is my first program in C++.”
        <<“\n”<<“It is really simple”;
    return 0;
}
```

**Παρατήρηση:** Η C++ αντιμετωπίζει το \n σαν ένα χαρακτήρα

## Η χρήση της λέξης endl

```
#include <iostream>
using namespace std;
int main( )
{
    cout <<“This is my first program in C++.”<<endl;
    cout <<“It is really simple!”;
    return 0;
}
```

ή

```
#include <iostream>
using namespace std;
int main( )
{
    cout <<“This is my first program in C++.”<<endl<<“It is
    really simple!”;
return 0;
}
```

Τι αποτέλεσμα θα είχε το πρόγραμμα;

```
#include <iostream>
using namespace std;
int main( )
{
    cout <<“This is my first program in C++.”<<endl;
    cout <<“\nIt is really simple!”;
    return 0;
}
```

Αποτέλεσμα:

This is my first program in C++.

It is really simple!

Μπορούμε να έχουμε διευθετημένη εκτύπωση με χρήση του χειριστή εξόδου `setw(k)`, όπου το  $k$  μπορεί να είναι ακέραιος θετικός, ή μεταβλητή ή παράσταση που παίρνουν τιμές ακέραιες θετικές. Το  $k$  καθορίζει το πλάτος (πλήθος χαρακτήρων) της επόμενης τιμής εξόδου και η τιμή αυτή θα είναι τοποθετημένη στις επόμενες  $k$  θέσεις στα δεξιά, π.χ.



```
#include <iostream>
#include <iomanip> //header file απαραίτητο για το setw(k)
using namespace std;
int main ( )
{
    cout <<setw(14)<<“THESSALONIKI”<<setw(7)<<7<<endl;
    cout <<setw(14)<<“ATHENS”<<setw(7)<<8<<endl;
    cout <<setw(14)<<“LARISA”<<setw(7)<<9;
    return 0;
}
```

Αποτέλεσμα:

THESSALONIKI	7
ATHENS	8
LARISA	9

Με το επόμενο πρόγραμμα «υπολογίζουμε» τις λύσεις της εξίσωσης δευτέρου βαθμού:

```
#include <iostream>
#include <math.h> //header file απαραίτητο για τις
//μαθηματικές συναρτήσεις. Προσοχή στην επέκταση h του
//ονόματος!
using namespace std;
int main ( )
{
    float a,b,c;
    float x1,x2;
    a=1;
    b=-5;
    c=6;
    x1=(-b+sqrt(pow(b,2)-4*a*c))/(2*a);
    x2=(-b-sqrt(pow(b,2)-4*a*c))/(2*a);
    cout <<“The solutions are:”<<“\nx1=”
        <<x1<<“\nx2= ”<<x2;
    return 0;
}
```

```

#include <iostream>
#include <math.h>
using namespace std;
int main ( )
{
    float a=2;           //Είναι δυνατό να καταχωρούμε τιμές
    float b,c;          //σε μεταβλητές ταυτόχρονα με τη
                        //δήλωσή τους

    float x1,x2;
    b=-5;
    c=6;
    x1=(-b+sqrt(pow(b,2)-4*a*c))/(2*a);
    x2=(-b-sqrt(pow(b,2)-4*a*c))/(2*a);
    cout <<“The solutions are:”<<“\nx1=”
         <<x1<<“\nx2= ”<<x2;

    return 0;
}

```

Με ποιο τρόπο θα κάνουμε το προηγούμενο πρόγραμμα *πιο γενικό και χρήσιμο*, ώστε ο χρήστης να δίνει τιμές στις  $a$ ,  $b$ ,  $c$ , και αυτό να επιστρέφει τις λύσεις της εξίσωσης;

Χρειαζόμαστε λοιπόν ένα τρόπο με τον οποίο να καθοδηγούμε το πρόγραμμα να ζητάει από το χρήστη τα δεδομένα.

## Η εντολή **cin**

**(character input, βλ. ([stroustrup.com](http://stroustrup.com) FAQ))**

Γενική μορφή:

```
cin >>a;
```

```
cin >>a>>b>>...>>x;
```

όπου a, b, ..., x είναι μεταβλητές.

```
#include <iostream>
#include <math.h>
using namespace std;
int main ( )
{
    float a,b,c;
    float x1,x2;
    cin >>a>>b>>c;    //δοκίμασε a=1, b=0, c= -1

    x1=(-b+sqrt(pow(b,2)-4*a*c))/(2*a);
    x2=(-b-sqrt(pow(b,2)-4*a*c))/(2*a);
    cout <<“The solutions are: ”<<“\nx1=”
        <<x1<<“\nx2= ”<<x2;
    return 0;
}
```

## Μια «πιο φιλική» προς το χρήστη μορφή του προηγούμενου προγράμματος:

```
#include <iostream>
#include <math.h>
using namespace std;
int main ( )
{
    float a,b,c;
    float x1,x2;
    cout <<“Assign values to a,b,c”;
    cin >>a>>b>>c;           //δοκίμασε a=1, b=0, c= -1
    x1=(-b+sqrt(pow(b,2)-4*a*c))/(2*a);
    x2=(-b-sqrt(pow(b,2)-4*a*c))/(2*a);
    cout <<“The solutions are:”<<“\nx1=”
        <<x1<<“\nx2= ”<<x2;
    return 0;
}
```

## Μια «ακόμη πιο φιλική» προς το χρήστη μορφή του προηγούμενου προγράμματος:

```
#include <iostream>
#include <math.h>
using namespace std;
int main ( )
{
    float a,b,c;
    float x1,x2;
    cout <<“Assign value to a:”;
    cin >>a;
    cout <<“Assign value to b:”;
    cin >>b;
    cout <<“Assign value to c:”;
    cin >>c;
    x1=(-b+sqrt(pow(b,2)-4*a*c))/(2*a);
    x2=(-b-sqrt(pow(b,2)-4*a*c))/(2*a);
    cout <<“The solutions are:”<<“\nx1=”
        <<x1<<“\nx2= ”<<x2;
    return 0;
}
```



## Ασκήσεις W4.1

1) Θεωρούμε ότι ο κορμός ενός δένδρου είναι κυλινδρικός. Συνεπώς, ο όγκος του δένδρου  $V$  αν γνωρίζουμε την περίμετρό της βάσης του  $P$ , και το ύψος του  $H$ , θα δίνεται από τον τύπο :

$$V = \frac{P^2 \times H}{4 \times \pi}$$

όπου  $\pi=3.14$ .

Να γράψετε το κατάλληλο πρόγραμμα που θα υπολογίζει το  $V$  με δεδομένα τα  $H$ ,  $P$ .

## Ασκήσεις W4.2

2) Καταθέτουμε σε μια τράπεζα στην αρχή του κάθε έτους ένα σταθερό ποσό  $A$ . Αν η κατάθεση γίνεται με επιτόκιο  $E\%$ , τότε το κεφάλαιο  $K$  μετά την  $n$ -οστή κατάθεση θα είναι :

$$K = \frac{A \times (1 + E) \times \left[ (1 + E)^N - 1 \right]}{E}$$

Να γραφεί πρόγραμμα υπολογισμού του  $K$  αν είναι γνωστά τα  $A$ ,  $E$  και  $N$ .

### Ασκήσεις W4.3

3) Έστω  $d_0$ ,  $d_1$  οι διαμέτροι στη βάση και στο σημείο αποκορύφωσης ενός δένδρου. Αν το συνολικό μήκος του δένδρου είναι  $l$ , τότε ο όγκος  $V$  του δένδρου δίνεται από τον τύπο :

$$V = \frac{\pi}{4} \times l \times \left( \frac{d_0^2 + d_1^2}{2} \right)$$

Να γραφεί πρόγραμμα που να υπολογίζει τον όγκο του δένδρου, με δεδομένα το ύψος και τις δύο διαμέτρους.