

Użycie tekstów, zmiennych pierwsze programy:

1. Program wypisujący tekst na ekranie:

ZAD002A

Uruchom nowy projekt zapisz go w folderze **ZAD002A**.

Przepisz kod programu z poniższego obrazka i uruchom program po implementacji.

Zwróć uwagę na sposób umieszczania komentarzy w kodzie C++.
Zadanie wyślij zgodnie z procedurami z lekcji organizacyjnej.

```
1  /* program wypisujący na ekranie tekst */
2  #include <iostream>           /* linia ładująca do programu podstawowe biblioteki i pliki */
3  using namespace std;       /*linia wyłączająca potrzebę wpisywania std przed rozkazami tak jakw języku C*/
4
5  int main(int argc, char** argv) /*podstawowa funkcja programowa*/
6  {
7      cout<< "text na ekran"; /* wypisz na ekranie "text na ekran"*/
8      char c;                 /*deklaracja zmiennej znakowej o nazwie c*/
9      cin >> c;               /*przypisz do zmiennej c znak z klawiatury*/
10     return 0;
11 }
```

Od tej pory używaj komentarzy by podpisać swoje pliki i opisać zadania w nich wykonywane.

ZAD002B

Napisz program wyświetlający powitanie powiązane z imieniem wpisanym przez użytkownika.

Np.:

Imię podane przez użytkownika „**ANIA**”

Napis na ekranie : **Witaj Ania, Miłego dnia.**

Zadania umieść w jednym folderze i wyślij na pocztę **ck@ck68.pl**