

# PRAKTIKA 7- C LENGOAIA Sarrera/Irteera

- 1) Landu beharrekoa
- 2) Ariketak



[http://commons.wikimedia.org/wiki/File:In-N-Out-Burger\\_Sign\\_San\\_Francisco.jpg](http://commons.wikimedia.org/wiki/File:In-N-Out-Burger_Sign_San_Francisco.jpg)



## 1.2 LANDU BEHARREKOA

Pr 7  
Sarrera Irteera

- Dev-C++ internetetik deskargatu eta ordenagailuan instalatu ezazu
- Garapenerako Ingurune Bateratua (GIB) honako gaitasunak ditu. Identifikatu itzazu Dev-C++ tresnan:
  - Editatu: programa idatzi
  - Konpilatu: testatu eta makina-lengoiara itzuli
  - Egikaritu: programa martxan jarri
  - Araztu (debug, depurar): exekuzioaren jarraipena

## 1.1 LANDU BEHARREKOA

Pr 7  
Sarrera Irteera

- C lengoaiarako Garapenerako Ingurune Bateratu bat erabiliko da
- Dohainekoa aukeratu da: Dev-C++
- C lengoia:
  - Sinplea, ahalsua eta eraginkorra
  - Erdi mailakoa:
    - Goi mailakoa: datu egiturak, kontrol egiturak, azpiprogramak ...
    - Behe mailakoa: erakusleak, ...

## 2.1 ARIKETA I

Pr 7  
Sarrera Irteera

- Idatzi lehen programa hau eta exekutatu

```
//LIBURUTEGIAK
#include <conio.h>
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>

void main ()                //PROGRAMA NAGUSIA
{
    system ("cls");         //PANTAILA GARBITU
    puts ("Kaixo mundua");
    puts ("Sakatu tekla bat");
    getch();                // EXEKUZIOA GELDI ARAZI
}
```

## 2.1 ARIKETA II

- Aurreko programari aldagai batzuk gehitu
- Erabiltzaileari balioak eskatu aldagai horietan gordetzeko
- Aldatu bere balioak esleipenaren bitartez eta pantailaratu
- Erabili GIB-aren pausuz pausuko exekuzioa, eta ikusi aldagaien balioak nola aldatzen diren