



Bienvenue au C++ caché!

La dernière fois nous avons débuté avec le C++ et écrit nos tous premiers programmes. Aujourd'hui, nous allons poursuivre, et nous vous montrerons également comment exécuter vos programmes ainsi que quelques autres types de variables.

Compiler et exécuter des programmes

Après avoir écrit votre programme (vous pouvez utiliser n'importe quel éditeur de texte, comme nano ou Geany), enregistrez-le en tant que fichier .cpp, puis ouvrez une nouvelle fenêtre de terminal et tapez la ligne suivante :

```
g++ [name].cpp -o [program_name]
```

Remplacez [nom] par le nom du fichier et [nom_du_programme] par le nom que vous souhaitez donner au programme à créer.

Si vous obtenez une erreur selon laquelle le fichier est introuvable, vous devrez utiliser la commande cd pour vous placer dans le répertoire où le fichier .cpp a été enregistré, et ensuite relancer la commande. Si l'erreur indique que g++ n'a pas été trouvé (cela ne devrait pas être le cas sur les nouvelles images), tapez sudo apt-get install build-essential pour installer g++.

Une fois la compilation terminée (cela peut prendre beaucoup de temps pour les gros programmes), tapez simplement :

```
./[program_name]
```

Où [nom_du_programme] doit être identique à ce que vous avez utilisé lors de la compilation. Le programme doit alors s'exécuter, et quand il sera terminé, vous serez renvoyé sur le terminal comme avec tout autre programme en ligne de commande.

Plus de types de variables

La dernière fois nous avons vu le type de variable int qui nous permet de stocker des nombres entiers. Bien sûr, nous pouvons avoir besoin d'enregistrer autres choses, si bien qu'il existe différents types de variable. Ceux-ci sont présentés dans le tableau suivant :

Nom	Ce qu'il stocke	Exemple
int	Un nombre entier.	42
float	Un nombre décimal avec 6 chiffres après la virgule.	3.141592
double	Un nombre décimal avec 10 chiffres après la virgule.	3.1415926535
char	Un caractère unique.	c
string	Une chaîne de caractères.	Bonjour, comment ça va ?
bool	Vrai ou faux.	VRAI

Pour créer une variable, indiquez le type désiré, suivi du nom que vous voulez lui donner,