



**TERMINOLOGÍA
SIMPLE DE UN
PROGRAMA EN C++**

Javier Morales Rosas

03/08/22

- Iostream: librería estándar (in – out) que permite la entrada y salida de datos. Indispensable la inicialización del programa; su nomenclatura es la siguiente:

#include<iostream>

- Stdlib.h: librería estándar de cabecera (in – out), al igual que iostream permite la salida de datos, sin embargo, por medio de ella podemos pausar el programa por medio de system(“pause”), su nomenclatura es la siguiente:

#include <stdlib.h>

- Math.h: librería matemática que permite la solución de problemas basados en $\sqrt{\quad}$, potencias, senos, cosenos, límites, diferenciales, integrales, etc.; su nomenclatura es la siguiente:

#include<math.h>

Nota: las librerías son indispensables en la creación y ejecución del programa, sin estas simplemente no es posible que funcione de una forma correcta, además que estas no llevan cierre de instrucción por medio de “;”.

- `using namespace std`: instrucción que genera una escritura simple entre el sistema y el usuario, su nomenclatura es la siguiente:

using namespace std;

- `int main`: núcleo del programa en el cual se encuentran en su interior las instrucciones, variables, solicitud de datos al usuario, etc., su nomenclatura es la siguiente:

int main () {

}

Nota: todas las instrucciones deben llevar su cierre el cual es generado por “ ;“, a excepción de las librerías e `int main`, en el caso de este último su apertura y cierre se genera por medio de las llaves { }.

- Declaración de variables: por medio de ellas damos de alta los variables que vamos a usar dentro del programa, en las cuales el usuario nos dará un valor determinado para cada una de ellas; por ejemplo, su nomenclatura es la siguiente:

float a, b, c, resultado = 0;

- cout: instrucción que permite la entrada y salida de datos, en pocas palabras le muestra al usuario lo que nosotros queramos, así como darle instrucciones y solicitarle valores, su nomenclatura es la siguiente:

cout << “ aquí ponemos lo que queremos que el usuario visualice” << endl;

- endl: instrucción que significa cierre de línea, comúnmente siempre se usa en conjunto con cout.

Nota: en la instrucción cout, todo lo que queramos que el usuario visualice debe de ir entre “”, acompañado de endl con su cierre de instrucción.

- cin: instrucción por la cual podemos almacenar un valor dado por el usuario a una variable determinada, su nomenclatura es la siguiente:

cin >> a;

- cout.precision: instrucción que permite generar una precisión decimal al resultado de un proceso por ejemplo 7.89, su nomenclatura es la siguiente:

cout.precision(2);

- endl: instrucción que significa cierre de línea, comúnmente siempre se usa en conjunto con cout.

Nota: en la instrucción `cout.precision` se coloca inmediatamente después del proceso interno del programa.

- `system("pause")`: instrucción por la cual podemos pausar el programa cuando se encuentra ejecutándose en la interfaz de consola en su modo de autoejecutable, su nomenclatura es la siguiente:

`system("pause");`

- `return 0`: instrucción que permite terminar la ejecución del programa cuando se encuentra en la interfaz de consola, su nomenclatura es la siguiente:

`return 0;`