

CITIREA/AFISAREA STANDARD

1.CITIREA DATELOR DE LA TASTATURA

Se utilizeaza instructiunea cin>>

Sintaxa: cin >> var; unde var este o variabila.

Exemple:

```
cin >> a; // se citeste de la tastatura valoarea unei variabile a;  
  
cin >> x >> y; // se citesc de la tastatura valorile a doua variabile x si y.
```

2.AFISAREA DATELOR PE ECRAN

Se utilizeaza instructiunea cout<<

Sintaxa: cout<<var;

Exemple:

```
cout << a; // se afiseaza valoarea variabilei a;  
  
cout << x << y; // se afiseaza valorile variabilelor x si y  
  
cout << x+y; // se afiseaza suma valorilor celor doua variabile x si y  
  
cout<< "a"; // se afiseaza litera a
```

Pentru utilizarea citirilor/scrierilor standard utilizam directiva #include <iostream> Ex: Programul va citi doua numere de la tastatura si va afisa cele doua numere separate printr-un spatiu si pe randul urmator produsul lor

```
#include <iostream>  
  
using namespace std;  
  
int main()
```

```
{  
  
    int a,b;  
  
    cout << "a="; cin >> a;  
  
    cout << "b="; cin >> b;  
  
    cout << a << " " << b<<endl;  
  
    cout << a*b;  
  
return 0;  
  
}
```

Daca se doreste ca, la scriere , datele sa fie separate prin unul sau mai multe spatii, acestea se tiparesc separat.

Ex: `cout<<a<< " " <<b;`

Daca se doreste ca dupa fiecare variabila sau constanta afisata sa se treaca la randul urmator, folosim constanta `endl`

Ex: `cout<<a<<endl<<b;`