

Un algoritm este conceput după o anumită STRUCTURĂ:

În limbajul de programare C++:

*** Includerea fișierelor antet

1. Declararea variabilelor
2. Citirea datelor de intrare
3. Instrucțiunile specifice programului
4. Afișarea datelor de ieșire

*** Cele mai utilizate fișiere antet sunt:

- **iostream** – conține **operații pentru citirea de la tastatură (cin>>)**
și **operații pentru afișarea pe ecran (cout<<)**
- **cmath** – conține **funcții matematice**. Cele mai folosite: **pow(a,b)** care calculează **a la puterea b** și **sqrt(a)** ce reprezintă **radical din a, \sqrt{a}**

Un fișier antet se poate insera în program astfel:

`#include <nume_fișier>` Spre exemplu: `#include <iostream>`

1. Un algoritm poate fi implementat cu ajutorul datelor.

Acestea pot fi, în funcție de momentul folosirii lor în algoritm:

- **date de intrare** – valori cunoscute;
- **date de manevră** – valori intermediare, necesare pentru obținerea rezultatului;
- **date de ieșire** – rezultat așteptat/rezultatul algoritmului.

Datele pot fi:

- **VARIABLE** (pentru care valoarea se poate modifica)
- **CONSTANTE** (pentru care valoarea se nu poate modifica)

DATA reprezintă O ZONĂ DE MEMORIE, care are o DENUMIRE și O VALOARE. Față de reprezentarea prin blocuri grafice, în C++, înainte de folosire, se declară toate aceste date, numite variabile.

