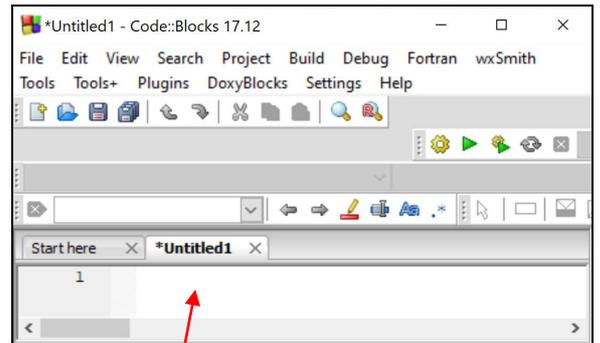
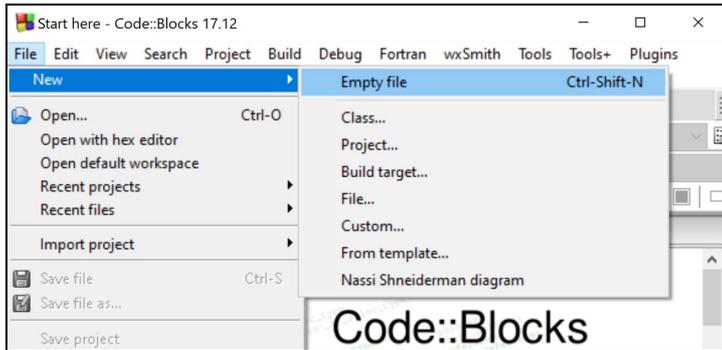


## programma in C oppure C++ creato in Code::Blocks come File Sorgente (NON come Progetto)

Creare sotto Windows sul disco rigido una cartella per salvare tutti i **programmi C** e una per i **programmi C++(Cpp)**

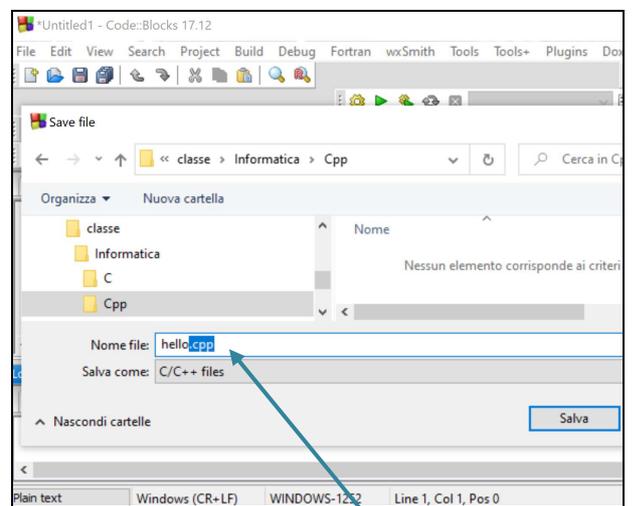
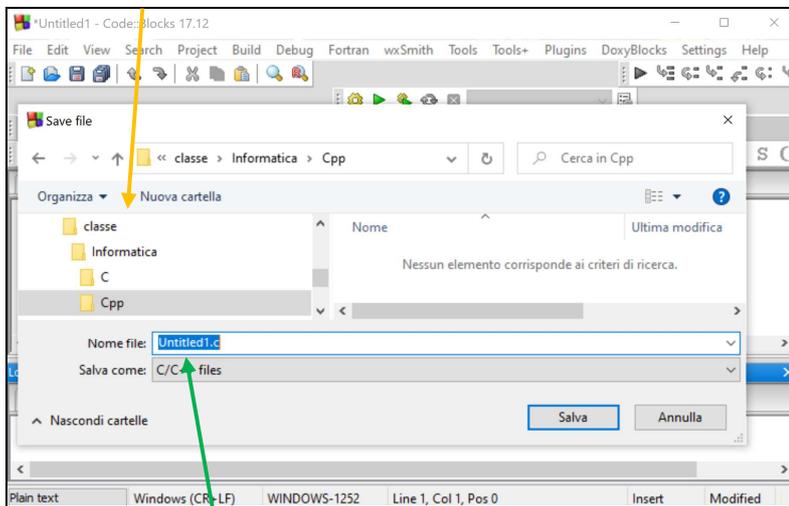
*ATTENZIONE: programmi sorgenti che hanno lo stesso nome, anche se scritti in linguaggi diversi, pur avendo estensione diversa, una volta compilati determinano lo stesso nome di file eseguibile: **progr1.cpp** e **progr1.c** determinano lo stesso eseguibile di nome **progr1.exe**. Solo se i file sorgenti vengono salvati in librerie diverse si evita di ricoprire l'eseguibile del primo programma compilato con quello dell'ultimo modificato e compilato.*

da Code::Blocks creare un nuovo file sorgente (**File** poi **New** poi **Empty file**)



si apre la scheda dell'editor sulla destra e viene assegnato un nome **temporaneo** (nell'esempio: *Untitled1*).

Anche prima di aver scritto il programma (o averlo copiato con Copia e Incolla) è bene dare subito un nome non temporaneo al file sorgente (**File** poi **Save file as...**) e salvarlo nella cartella desiderata **navigando nell'albero delle cartelle** del riquadro a sinistra (nell'esempio il sorgente viene salvato nella cartella **Cpp**)



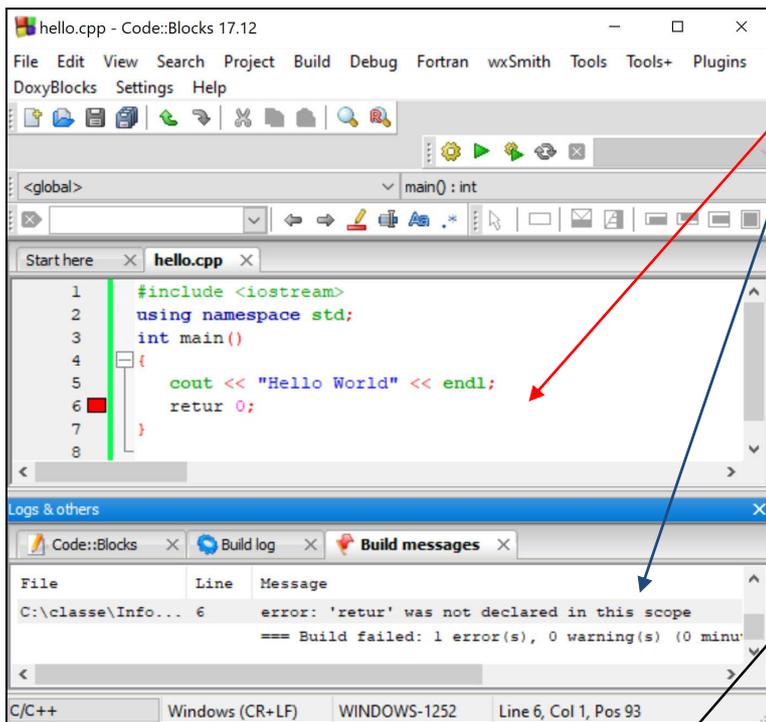
impostare il **nome** dopo *Nome file*: **ATTENZIONE!** prima di salvare controllare sempre che si stia creando un sorgente del tipo desiderato (**C++** oppure **C**) selezionando il **tipo opportuno di estensione** (**.cpp** oppure **.c**)

**Il nome del programma** sorgente deve essere composto solo da lettere dell'alfabeto e numeri e **non deve contenere caratteri speciali** (spazio, punto, virgola, etc.).

Assegnato ad esempio il nome **hello.cpp** al sorgente, e scritto il codice indicato a destra, possiamo:

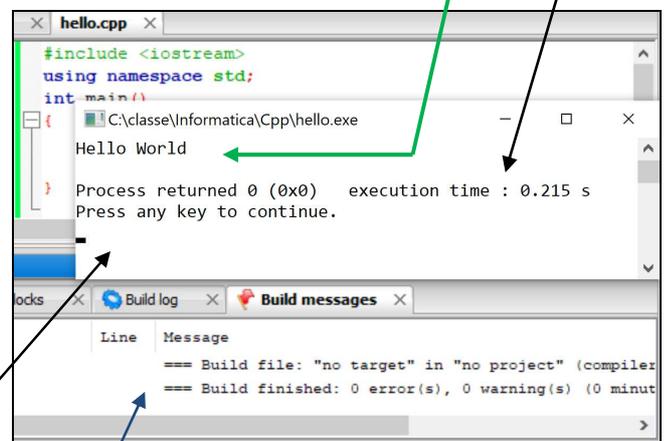
-  compilare il programma sorgente
-  eseguire il programma (se già compilato)
-  compilare ed eseguire immediatamente

```
#include <iostream>
using namespace std;
int main()
{
    cout << "Hello World" << endl;
    return 0;
}
```



Cancellando la **n** nella parola **return** e compilando, la linea di codice errata viene indicata con un **quadrato rosso** e nella zona **Build messages** viene esposto l'errore.

Se la compilazione non dà errori, si apre la **finestra di esecuzione** con **output** e **tempi**:



in **Build messages** l'esito positivo della compilazione

La **finestra di esecuzione** si chiude premendo qualsiasi tasto.

Dopo la prima compilazione con esito positivo del **programma sorgente C++ (.cpp)**, nella cartella saranno visibili il **programma oggetto (.o)** prodotto dal *compilatore C/C++* e il **programma eseguibile (.exe)** prodotto dal *linker* che collega il programma oggetto alle librerie del linguaggio C/C++ necessarie per l'esecuzione del programma.

