



# **ТЕМА:**

## **Типы данных**

### **ЦЕЛЬ:**

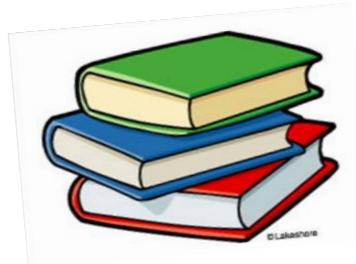
Уметь классифицировать типы данных.

**Тажиева Ш.Т.**











# Критерии успеха

1. Уметь правильно сформулировать определение переменной.
2. Уметь перечислять не менее 4 типов данных.
3. Уметь правильно записать и произносить типы данных
4. Уметь правильно выбирать тип данных для переменных используемых в программах.

Что такое переменная?

*Переменная — в языках программирования именованная часть памяти, в которую могут помещаться разные значения.*

<b>a</b>	<b>b</b>	<b>c</b>
5	-3,5	'f'



Определите место каждой  
вещи в шкафах

# Сгруппируйте данные по общему признаку

5	'ok'
-3,5	36,6
37000	-40
'A'	'C++'
625	65565
$\frac{3}{8}$	'123'



**<тип данных> <имя переменной>;**

**int a;**

Назовите имя переменной

**Int b;**

**Int summa\_4;**

**Int chis32\_otv;**



# ТИПЫ ДАННЫХ

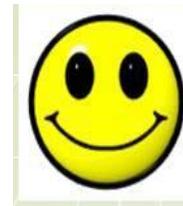
тип	байт	диапазон принимаемых значений
целочисленный (логический) тип данных		
bool	1	0 / 255
целочисленный (символьный) тип данных		
char	1	0 / 255
целочисленные типы данных		
int	4	-2 147 483 648 / 2 147 483 647
типы данных с плавающей точкой(дробные)		
float	4	-2 147 483 648.0 / 2 147 483 647.0



# Работа с учебником.

- Найти в таблице целые и вещественные типы данных
- Правильно их произносить
- Запомнить диапазон принимаемых значений
- Найти самый короткий диапазон . Назвать тип данных
- Найти самый длинный диапазон. Назвать тип данных
- Найти отличие типа unsigned от остальных

# Работа в парах. Указать тип данных



Тип данных	Диапазон
	-2147483648/2147483647
	0/4294967295
	0/255
	-32768/32767
	-2147483648,0/2147483647,0

# Групповая работа. Взаимопроверка

## Выбрать типы данных для выходных данных

- 1) Нахождения периметра треугольника со сторонами  
3 см, 4 см, 5 см?
- 2) Среднее арифметическое значение трех чисел?
- 3) Количество автомобилей в Казахстане ?
- 4) Количество компьютеров в кабинете?
- 5) Текст «Hello, World»

# ЛЕСТНИЦА УСПЕХА

Найди своё место на лестнице успеха



1. <code>#include &lt;iostream.h&gt;</code>	}	Раздел подключения библиотек
2. <code>#include &lt;conio.h&gt;</code>		
3. <code>using namespace std;</code>	}	Подключение стандартной библиотеки функций
4.		
5. <code>int a, b, c;</code>	}	Объявления переменных
6.		
7. <code>int main()</code>	}	Ввод данных и запись их в переменные
8. {		
9. <code>cin &gt;&gt; a &gt;&gt; b;</code>	}	Вывод ответа из переменной
10. <code>c = a + b;</code>		
11. <code>cout &lt;&lt; c;</code>	}	
12. <code>getch();</code>		
13. <code>return 0;</code>	}	
14. }		

