

Basic input and output:

BASIC OUTPUT

La instrucción para escribir en pantalla son:

```
cout << "Texto que quieran mostrar en pantalla" ;
```

En este caso el cursor de la ventana de comando (parpadeando) se coloca justo después de la palabra pantalla.

Si queremos que el cursor aparezca en una nueva línea hay que añadir:

- opción 1: el carácter de escape `\n` antes de la doble comilla "
- opción 2: añadir `<< endl;`

`cout` y `endl` son instrucciones que pertenecen a la librería `<iostream>`

Si no está definida la librería el compilador va a dar error, porque no va a conocer ni `cout` ni `endl`

BASIC INPUT

La instrucción para recoger un dato del teclado es:

```
cin >> variableName;
```

el nombre de la variable tiene que haber sido definido antes, por ejemplo:

```
int variableName;
```

Ejemplo de nombres permitidos de variables son:

Table 2-5 Some C++ Variable Names

Variable Name	Legal or Illegal
dayOfWeek	Legal.
3dGraph	Illegal. Variable names cannot begin with a digit.
_employee_num	Legal.
June1997	Legal.
Mixture#3	Illegal. Variable names may only use letters, digits, and underscores.

Legal Identifiers

Regardless of which style you adopt, be consistent and make your variable names as sensible as possible. Here are some specific rules that must be followed with all C++ identifiers.

- The first character must be one of the letters a through z, A through Z, or an underscore character (`_`).
-

- After the first character you may use the letters a through z or A through Z, the digits 0 through 9, or underscores.
- Uppercase and lowercase characters are distinct. This means `ItemsOrdered` is not the same as `itemsordered`.