

## Identyfikatory

Nazwy stałych, zmiennych, funkcji, obiektów są oznaczane za pomocą identyfikatorów. Są to określone ciągi znaków alfabetu łacińskiego oraz cyfr. Najważniejsze zasady w nadawaniu nazw:

- nazwa nie może być słowem kluczowym języka (czyli takim, które są mają jakieś znaczenie w danym języku programowania),
- pierwszy znak musi być literą lub znakiem podkreślenia,
- pozostałe znaki muszą składać się z liter, cyfr lub znaków podkreślenia..

Przykładowe identyfikatory: **liczba1**, **suma\_liczb**, **x**, **min**, **\_anim** itp.

## Deklaracja zmiennej

Jest to nadanie zmiennej nazwy, określenie typu wartości, jaka będzie przechowywana oraz rezerwacja pamięci na jej przechowywanie.

**typ\_zmiennej nazwa\_zmiennej;**

Przykładowo deklaracja **int liczba;**

oznacza, że została zadeklarowana zmienna o nazwie **liczba** typu integer.

Można też podczas deklaracji nadać zmiennej jej wartość początkową, np. **int liczba=12;**

Oto przykładowe deklaracje zmiennych wraz z ich inicjalizacją (nadaniem wartości początkowych):

**int x=123;** - deklaracja zmiennej całkowitej

**float y=876.9;** - deklaracja zmiennej rzeczywistej

**char znak='t';** - deklaracja zmiennej znakowej

## Deklaracja stałej:

**const typ\_stalej nazwa\_stalej=wartość;**

Przykładowo deklaracja **const int N=99;**

oznacza, że w programie jest zadeklarowana stała typu całkowitego o nazwie **N** (zwyczajowo do stałych używa się wielkich liter) i wartości 99, wartości tej nie można zmienić.

## Instrukcja przypisania

Za pomocą instrukcji przypisania można nadać zmiennej pewną wartość, oczywiście po zadeklarowaniu jej.

**zmienna=wyrażenie;**

np. **a=5;**

**b=a+5;**