

;

Quelques langages les utilisent. Pensez à la façon dont nous écrivons dans les langues tel le français. Nous terminons nos phrases avec un point final. De manière similaire, nous terminons l'action en cours avec un point-virgule. Ceci nous permet d'utiliser des caractères d'espacement, comme des espaces ou des retours à la ligne, où nous le souhaitons.

```
return 0;
```

Cela permet au programme de savoir que la fonction principale est terminée, qu'elle est finie. Passé ce point, l'exécution s'arrête.

Avec ces informations, voyons maintenant quelques autres exemples. Essayez ça :

```
#include <iostream>
using namespace std;

int main()
{
    //Création de 2 variables
    int a, b;
    a = 1;
    b = 2;

    //Affiche la somme de ces variables
    cout << "a + b = " << a + b << endl;
    return 0;
}
```

Ici, nous avons défini deux variables, a et b. Ce sont des int, c'est-à-dire des nombres entiers. Nous avons créé les deux, puis affiché leur somme.

Tout cela est bien beau, mais l'affichage sera toujours 3 à moins que nous ne changions le code, qui n'est pas très utile. Au lieu de ça, nous pouvons modifier le programme pour que l'utilisateur saisisse les variables, puis que le programme fasse la somme. Essayez ceci :

```
#include <iostream>
using namespace std;

int main()
{
    //Création de 2 variables
    int a, b;

    //Saisie et enregistrement de l'entrée de l'utilisateur
    cout << "Entrez le premier nombre : ";
    cin >> a;

    cout << "Entrez le second nombre : ";
    cin >> b;

    //Affiche la somme des variables
    cout << a << " + " << b << " = " << a + b << endl;
    return 0;
}
```

Cela vous permettra de lire les entrées de l'utilisateur et d'additionner les deux.