Zmienne tablicowe

1. W funkcji Maksimum wszystkie wprowadzane liczby były zapamiętywane w zmiennej **a**
2. Każda następna wprowadzona liczba zastępowała wcześniejszą. Więc komputer nie pamięta już wcześniej wprowadzanych.
3. Aby np. uporządkować wszystkie wprowadzone liczby (np. od najmniejszej do największej) konieczne jest zapamiętanie wprowadzonych liczb.
4. A więc każda wprowadzona liczba musi mieć swoją nazwę – np. a0, a1, a2, a3 …. an. Otrzymujemy zatem tzw. **zmienne indeksowane.**
5. Każdej zmiennej indeksowanej przydzielona jest oddzielna komórka pamięci.
6. Aby utworzyć zmienne indeksowane w C++ musimy zdeklarować tzw. TABLICĘ.
7. Aby zdeklarować tablicę należy podać: typ, nazwę i liczbę elementów.
 **opis\_typu nazwa\_tablicy [liczba\_elementów];**
 np. int dane [50];
8. Aby odwołać się do elementu tablicy trzeba podać nazwę tablicy i indeks elementu podany w nawiasach kwadratowych.
np. dane [0], dane [1], ……… dane [49] (od [0] do [n-1] dla n elementów tablicy)
9. Liczbę elementów tablicy można podać za pomocą zdefiniowanej stałej **(const) np. const int N = 10;**
 **int a[N];** //tablica o nazwie a składająca się z 10 el.
10. Const int Liczba\_el =100;
 float tab [Liczba\_el];
11. Do wprowadzania danych stosujemy funkcję niezwracającą wartości.