

A coisa útil mais simples que existe é uma pequena continha.

Então, o próximo programa vai fazer uma conta e imprimir o resultado na tela.

A coisa fica assim

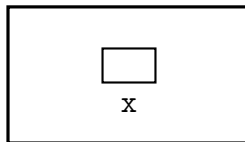
```
1.  #include <stdio.h>
2.  #include <stdlib.h>

3.  int main()
    {
4.      int  x;

5.      x  =  1 + 1;
6.      printf ("o resultado é: %d", x);
    }
```

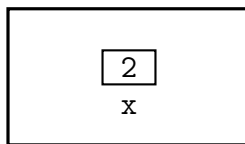
A primeira novidade aqui aparece na linha 4.

Quer dizer, na linha 4 nós dizemos que o programa vai utilizar a porção de memória **x**, para armazenar números inteiros.



Falando tecnicamente, nós dizemos que **x** é uma *variável*.

E na linha 5, nós armazenamos o resultado da conta na variável **x**



A segunda novidade aparece na linha 6, onde nós vemos como o comando **printf** imprime o valor de uma variável

```
printf ("o resultado é:  %d", x);
```

Quer dizer, a mensagem entre aspas continua lá.

Mas agora, nós colocamos o marcador **%d** para indicar o lugar da mensagem onde o valor de **x** deve aparecer.

Mas, a coisa também poderia ser assim

```
printf ("%d foi o resultado", x);
```

ou assim

```
printf ("deu %d a continha que eu fiz ...", x);
```

ou assim

```
printf ("%d mais %d é igual a %d", 1, 1, x);
```