

Obsah

1	Úvod	8
2	Úvodní slovo o C++	9
3	Neobjektové vlastnosti C++	12
3.1	Komentáře	12
3.2	Deklarace versus definice	13
3.3	Prototypy funkcí	13
3.4	Funkce inline	15
3.5	Implicitní parametry	16
3.6	Parametry volané odkazem	17
3.7	Nezávislé reference	19
3.8	Nový význam const	20
3.9	Znakové konstanty	21
3.10	Inicializace pole	22
3.11	Ukazatel typu void *	22
3.12	Přetížení funkcí	23
3.13	Přetížení operátorů	24
3.14	Definice dat na místě	26
3.15	Typové přizpůsobení	27
3.16	Operátory new a delete	28
4	Objektové vlastnosti	30
4.1	Třída	30
4.2	Deklarace třídy	31

4.3	Instance třídy	33
4.4	Deklarace versus definice v souvislosti se třídou	34
4.4.1	Umístění deklarací a definic	35
4.5	Operátor příslušnosti ::	36
4.6	Inline metody	40
4.7	Přetížené metody	41
4.8	Přetížené operátory jako metody	43
4.9	Konstruktor a destruktory	44
4.9.1	Konstruktor	44
4.9.2	Implicitní konstruktor	46
4.9.3	Konstruktor copy	47
4.9.4	Použití konstruktoru k typovému přizpůsobení	49
4.9.5	Destruktor	50
4.10	Objekty v dynamické paměti	51
4.10.1	Mělký versus hluboký konstruktor copy	52
4.11	Metoda operator=()	57
4.12	Použití operátoru *new	58
4.13	Výčtový typ enum ve třídě	60
4.14	Statický datový člen třídy	61
4.15	Statické metody třídy	64
4.16	Metody s označením const	65
4.17	Funkce friend	66
4.18	struct a union jako třída	69
4.19	Předdefinovaná třída stream	69
4.19.1	Vytvoření vlastních funkcí třídy stream	72
4.20	Využití existujícího kódu	74
4.20.1	Kompozice objektů	74

4.20.2	Dědičnost tříd	78
4.20.3	Zděděné datové členy a metody	82
4.20.4	Inicializace odvozené třídy	84
4.20.5	Vícenásobná dědičnost	85
4.21	Statická vazba	88
4.22	Virtuální metody	90
4.22.1	Princip implementace virtuálních metod	92
4.23	Abstraktní třída	94
4.24	Čistá virtuální funkce	95
4.25	Použití virtuálních metod	96
5	Příklad univerzální fronty v C++	102