

Obsah

Předmluva	5
1 Zásady dobrého programování v jazyce C	6
1.1 Konstanty	6
1.2 Proměnné	7
1.3 Ukazatele	7
1.4 Funkce	8
2 Načítání vstupních dat	9
2.1 Načtení čísla ze standardního vstupu	10
2.2 Načtení znaku ze standardního vstupu	10
2.3 Načtení řetězce ze standardního vstupu	11
3 Špatné návyky - ostatní	13
4 Typické příklady	15
4.1 Třídění pole	15
4.2 Načtení statického a dynamického řetězce	16
4.3 Funkce vracející více hodnot – argumenty předané adresou	17
4.4 Dynamické pole	19
4.5 Práce s řetězcem	21
4.6 Pole ukazatelů na řetězce (pole řetězců)	22
4.7 Dynamické řetězce	23
4.8 Statická struktura	25
4.9 Struktura s přístupem přes ukazatele	28
4.10 Argumenty programu	32
4.11 Ukazatel na funkci	34
4.12 Měřič strojového času	35
4.13 Funkce vracející řetězec	36
5 Ladění programů	38
5.1 Kompilace programu pro ladění	39
5.2 Ladicí nástroje programu Visual studio	40
5.2.1 Základní ladicí okna	41
5.2.2 Rozšířená ladicí okna	42
5.2.3 Ladicí body (breakpoints)	45
5.3 Příklad ladění programu	46
5.3.1 Jednoduché krokování	47

5.3.2 Ladění s pomocí ladicích bodů (breakpoints).....	48
6 Ukázky použití ladicích technik.....	50
6.1 Příklad 1 – vstup dat.....	50
6.2 Příklad 2 – hledání logické chyby.....	52
6.3 Příklad 3 – hledání chyby ukryté v cyklu	55
6.4 Příklad 4 – chyby v ukazatelích	59
6.5 Závěr k ladění programů.....	64