

4	Ukazatelé, pole, funkce	44
4.1	Ukazatelé a adresy	44
4.1.1	Ukazatelé a argumenty funkcí	45
4.2	Ukazatelé a pole	45
4.3	Ukazatelé a konstanty	47
4.4	Argumenty povelového řádku	47
4.5	Inicializace polí a polí ukazatelů	50
4.6	Ukazatelé a vícerozměrná pole	51
4.7	Ještě několik podrobností o funkcích	54
4.7.1	Vnitřní funkce	54
4.7.2	Dosazené parametry	54
4.7.3	Přetížené funkce	55
4.7.4	Funkce s nespécifikovaným počtem parametrů	56
4.8	Cvičení	56
5	Struktury, třídy, uniony, bitová pole	57
5.1	Struktury a třídy	57
5.1.1	Pole struktur	62
5.2	Typ union	65
5.2.1	Anonymní typ union	67
5.3	Příklady dynamických objektů	68
5.4	Bitová pole	70
5.5	Cvičení	72
6	Základy objektově orientovaného programování	73
6.1	Úvod	73
6.2	Příklady objektově orientovaného programování v C++	74
6.3	Spřátelené funkce a třídy	82
6.4	Přetížené operátory	85
6.5	Závěrečná poznámka k OOP	95
6.6	Cvičení	95
7	Poznámky k předpřekladači	96
7.1	Direktiva #define	96
7.1.1	Direktiva #define bez parametrů	96
7.1.2	Direktiva #define s parametry	97
7.2	Operátory # a ##	98
7.3	Podmíněný překlad	99

Obsah

1	Úvod do jazyka C++	5
1.1	Vstup a výstup	5
1.2	Příkazy cyklu for a do-while	12
1.3	Několik jednoduchých programů	14
1.3.1	Vstup a výstup po znacích	14
1.3.2	Kopírování souboru	15
1.3.3	Počítání znaků	16
1.3.4	Počítání řádků	16
1.3.5	Počítání slov	16
1.4	Pole	17
1.5	Funkce	19
1.5.1	Automatické a externí proměnné	23
1.5.2	Rekurzivní funkce	24
1.6	Závěrečné poznámky k 1. kapitole	25
1.7	Cvičení	26
2	Typy, operátory, výrazy	29
2.1	Jména, typy, konstanty	29
2.1.1	Jména	29
2.1.2	Typy	29
2.1.3	Konstanty	30
2.2	Operátory	31
2.2.1	Aritmetické operátory	31
2.2.2	Přiřazovací operátory	32
2.2.3	Podmíněný výraz	32
2.2.4	Relační a logické operátory	33
2.3	Typová konverze	34
2.3.1	Priority operací	36
3	Podrobnosti k předchozím kapitolám	38
3.1	Příkazy a bloky	38
3.2	Operátor ::	39
3.3	Operátor čárka	40
3.4	Příkaz break	41
3.5	Příkaz continue	41
3.6	Registrové proměnné	42
3.7	Cvičení	43