

Obsah

Obsah	5
Úvodem	9

Úvod do programování v C,C++,C#

1	Proměnné	12
2	Funkce	13
3	Statické objekty	14
4	Ukazatelé	15
5	Třídy	17
6	Dynamické objekty	19

Začínáme programovat v C,C++,C# - neobjektové vlastnosti jazyků

1	Základní typy a operátory	22
1.1	Komentáře	22
1.2	Identifikátory	22
1.3	Základní typy	23
1.4	Proměnné základních typů	24
1.5	Operátory	25
1.6	Konstanty	26
1.7	Konverze	28
1.8	Převody	28
1.9	Zabalení a vybalení hodnot	29
1.10	Příklady	30
2	Řídící struktury	37
2.1	Podmínky a větvení	37
2.2	Cykly	39
2.3	Příkazy skoku	42
2.4	Příklady	44
3	Funkce	50
3.1	Deklarace a definice funkce	50
3.2	Funkce Main()	51
3.3	Lokální, globální a statické proměnné	52
3.4	Prostory jmen	53
3.5	Parametry funkcí	54
3.6	Přetěžování funkcí	55
3.7	Bezpečné ukazatele na funkce	56
3.8	Funkce inline	57
3.9	Příklady	59

4	Ukazatelé a odkazy	66
4.1	Ukazatelé.....	66
4.2	Reference	67
4.3	Dynamické přidělování paměti.....	67
4.4	Parametry funkcí	68
4.5	Návratové hodnoty	70
4.6	Příklady	71
5	Odvozené datové typy.....	78
5.1	Uživatelsky definované typy	78
5.2	Výčtový typ.....	78
5.3	Typ pole	79
5.4	Struktury.....	84
5.5	Union.....	85
5.6	Příklady	86

Začínáme programovat v C,C++,C# - objektové vlastnosti jazyků

6	Třídy.....	98
6.1	Atributy třídy.....	98
6.2	Přetížování operátorů	104
6.3	Konverze	106
6.4	Některé systémové třídy	107
6.5	Příklady	109
7	Zapouzdření	120
7.1	Konstruktory a destruktory.....	120
7.2	Kompozice objektů	123
7.3	Vnořené třídy	125
7.4	Zapečetěné třídy	126
7.5	Přátelé třídy	126
7.6	Příklady	127
8	Dědičnost	144
8.1	Konstruktory a destruktory.....	146
8.2	Přístupová práva ke členům třídy	146
8.3	Překrývání a přepisování metod	148
8.4	Vícenásobná dědičnost.....	150
8.5	Rozhraní	151
8.6	Příklady	156
9	Polymorfismus	172
9.1	Implicitní konverze	172
9.2	Statická a dynamická vazba.....	173
9.3	Abstraktní třída.....	175
9.4	Abstraktní datové typy	177
9.5	Příklady	179

10	Ošetření výjimečných stavů.....	196
10.1	Zachytávání výjimek	196
10.2	Vytváření vlastních výjimek	199
10.3	Seznam výjimek v deklaraci funkce	201
10.4	Příklady	203

Programujeme v C,C++,C#

1	Indexování.....	216
2	Ukazatelé.....	220
3	Object.....	225
4	Rozhraní.....	229
5	Abstraktní datový typ.....	233
6	Šablony	244
7	Události.....	253

Příloha k jednotlivým kapitolám

1	Základní typy a konverze	262
2	Řídicí struktury	264
3	Funkce.....	266
4	Ukazatelé a odkazy	268
5	Odvozené datové typy	270
6	Třídy.....	273
7	Zapouzdření	276
8	Dědičnost	278
9	Polymorfismus	280
10	Ošetření výjimečných stavů	283
	Závěr	285
	Literatura.....	287
	Rejstřík	289