

Obsah

1	Úvod do programování	
1.1	Základní pojmy	1-1
1.2	Proměnné a konstanty.....	1-4
1.3	Základní datové typy	1-5
2	Základní funkce a operátory	
2.1	Funkce printf.....	2-1
2.2	Základní operátory	2-3
2.3	Základní funkce	2-6
3	Podmíněné příkazy	
3.1	Podmíněný příkaz if.....	3-1
3.2	Relační operátory (porovnávací operátory)	3-2
3.3	Logické operátory	3-2
3.4	Použití bloku společně s podmíněným příkazem	3-6
3.5	Podmíněný příkaz switch.....	3-7
4	Iterační příkazy – cykly, pole	
4.1	Cyklus s podmínkou na začátku – while.....	4-1
4.2	Cyklus s podmínkou na konci – do..while.....	4-2
4.3	Cyklus s konečným počtem kroků – for.....	4-3
4.4	Pole	4-5
5	Datový typ ukazatel, funkce scanf	
5.1	Základní pojmy	5-1
5.2	Dynamická alokace paměti.....	5-2
5.3	Ukazatelová aritmetika	5-4
5.4	Funkce scanf	5-6
6	Funkce – základní rysy	
6.1	Základy používání funkcí.....	6-1
6.2	Volání hodnotou	6-2
6.3	Volání přes ukazatel.....	6-3
6.4	Příklady	6-4
6.5	Dopředná deklarace (forward declaration)	6-7
7	Funkce – pokročilé rysy	
7.1	Ukazatel na funkci	7-1
7.2	Rekurze	7-2
7.3	Řetězce	7-4
8	Datové typy	
8.1	Definice nového datového typu	8-1
8.2	Přehled datových typů	8-1
8.3	Enum – výčet.....	8-2
8.4	Struct – struktura	8-4
8.5	Union – sjednocení, unie	8-7
8.6	Bitové pole.....	8-9
9	Vstup a výstup programu	
9.1	Standardní soubory	9-1
9.2	Vstup a výstup do řetězce	9-2
9.3	Souborový vstup a výstup	9-3
9.4	Příklady práce se soubory	9-6
9.5	Parametry programu (příkazový řádek).....	9-10
10	Základní algoritmy řazení	
10.1	Selectsort (přímý výběr)	10-2
10.2	Bubblesort (řazení „probubláváním“).....	10-4
10.3	Insertsort (přímý výběr)	10-7

PROGRAMOVÁNÍ V JAZYCE C V PŘÍKLADECH

11	Dynamické datové struktury	
11.1	Spojivé struktury	11-1
11.2	Příklad PROG_11-01	11-2
11.3	Příklad PROG_11-02	11-6
12	Paměťové třídy a modulární programování	
12.1	Paměťové třídy.....	12-1
12.2	Základní příkazy preprocesoru.....	12-3
12.3	Modulární programování	12-5
13	Dodatky	
13.1	Operátory	13-1
13.2	Příkazy	13-5
13.3	Typová konverze.....	13-6
A	Vývojová prostředí	
A.1	Dev-C++.....	A-1
A.2	C++ Builder (Turbo C++).....	A-4
A.3	Microsoft Visual Studio.....	A-6
B	Číselné soustavy a vnitřní reprezentace proměnných	
B.1	Bit, bajt, slovo, dvojslovo	B-1
B.2	Číselné soustavy.....	B-1
B.3	Reprezentace celočíselných hodnot v paměti počítače	B-4