
63	8 2 Příklad Anz
62	8 2 Příklad Anz
80	9 Struktury ve Windows
88	9.1 Borland C++ Builder – první pohled
17	9.2 Vývoj aplikace pro Windows
Obsah		
1 Úvod.....	7	
1.1 Programování.....	7	
1.2 Borland C++ Builder – první pohled.....	10	
2 Jazyk C.....	13	
3 Identifikátory, typy dat, proměnné.....	14	
3.1 Lokální a globální proměnné.....	14	
3.2 Pravidla deklarování proměnných.....	15	
3.3 Základní typy proměnných.....	16	
3.4 Ukazatele.....	17	
3.5 Pole.....	18	
4 Výrazy, operátory, konverze.....	22	
4.1 Aritmetické konverze.....	22	
4.2 Priorita operací.....	23	
4.3 Aritmetické operátory.....	24	
4.4 Relační operátory.....	25	
4.5 Logické operátory.....	27	
4.6 Bitové operátory.....	28	
4.7 Operátory inkrementování a dekrementování.....	29	
4.8 Přřazovací operátory.....	30	
5 Řetězce, ukazatele.....	31	
6 Příkazy.....	38	
6.1 Příkazy pro větvení programu.....	39	
6.2 Příkazy pro cykly.....	41	
6.3 Příkazy pro přenos řízení.....	43	
6.4 Příklad.....	44	
6.5 Abecední seznam příkazů.....	47	
7 Funkce.....	48	
7.1 Programové jednotky, hlavičkové soubory.....	54	
7.2 Rekurze funkcí.....	57	
8 Pokročilé datové typy.....	59	
8.1 Struktury.....	59	
8.2 Unie.....	60	
8.3 Výčtové typy.....	61	
8.4 Dynamické proměnné.....	62	

8.5 Příklad Auta.....	63
8.6 Příklad Žáci	65
9 Struktury ve Windows.....	68
9.1 Borland C++ Builder – druhý pohled.....	68
9.2 Vývoj aplikace pro Windows	71
9.3 Seznam počítačů.....	76
9.4 Struktury v C++.....	82
10 Matice ve Windows.....	83
10.1 Sčítání a inverze	83
10.2 Uživatelské rozhraní.....	85
11 Grafika ve Windows.....	88
11.1 Kreslení grafů.....	93
11.2 Tvary	95
12 MDI aplikace.....	97
13 Práce se soubory.....	100
14 Příklady	103
14.1 Stavový automat.....	103
14.2 Interaktivní vykreslování přenosové charakteristiky filtru	106
15 Literatura.....	113