

---

# Obsah

<b>Předmluva</b> .....	<b>9</b>
Předpoklady .....	9
Terminologie .....	9
Typografické konvence .....	10
<b>1. Ukazatele</b> .....	<b>11</b>
1.1 Ukazatele na skalární proměnné .....	11
1.2 Ukazatele na pole, pole ukazatelů.....	16
1.3 Příklad: simulované bakterie.....	19
1.4 Aritmetika ukazatelů .....	19
Adresová aritmetika v C++.....	20
Adresová aritmetika v Pascalu .....	23
Adresování v reálném režimu procesoru 80*86.....	25
Blízké, vzdálené a normalizované ukazatele .....	26
Paměťové modely .....	30
1.5 Ukazatele na procedury a funkce .....	31
Blízké, vzdálené a robustní funkce.....	35
1.6 Dynamická alokace paměti .....	37
1.7 Konstantní ukazatele a ukazatele na konstanty .....	41
<b>2. Záznamy, struktury a množiny</b> .....	<b>43</b>
2.1 Deklarace záznamů a struktur .....	43
2.2 Příkaz with .....	46
2.3 Ukazatele na záznamy a struktury.....	47
2.4 Záznamy s variantní částí a unie .....	48
Pascal: záznamy s variantní částí.....	49
C++: unie.....	51
2.5 Inicializace strukturovaných objektů.....	56
2.6 Bitová pole .....	59
Množiny .....	59
2.7 Množiny v Pascalu .....	60
Hodnoty typu množina .....	60
Operace s množinami .....	61
<b>3. Práce se soubory a proudy</b> .....	<b>63</b>
3.1 Obecně o souborech a proudech.....	63
3.2 Práce se soubory v Pascalu .....	69
Příklad .....	77

---

3.3 Práce s datovými proudy v C++ .....	80
Režimy otevření proudu.....	83
Chybové stavy .....	83
Specifika externích datových proudů .....	84
Specifika paměťových datových proudů.....	86
Vstup dat .....	87
Výstup dat .....	88
Ostatní operace .....	89
Příklad .....	89
3.4 Formátovaný vstup a výstup v C++ .....	92
Rozšíření operátorů << a >> pro typy definované uživatelem .....	92
Šířka výstupního pole.....	93
Zobrazení znaménka u kladných čísel .....	94
Způsob zarovnávání .....	95
Výplňový znak.....	96
Základ číselné soustavy .....	97
Velikost znaku při hexadecimálním výstupu a zobrazení základu číselné soustavy .....	98
Formáty tisku reálných čísel.....	98
Přeskakování bílých znaků na vstupu .....	100
Splachování.....	101
3.5 Ladění komunikace s datovými proudy.....	103
<b>4. Podmíněný překlad a makra .....</b>	<b>104</b>
4.1 Dolarové poznámky a příkazy preprocesoru .....	104
4.2 Řízení překladače v Pascalu.....	105
Globální přepínače .....	105
Lokální přepínače.....	107
4.3 Řízení překladače v C++ .....	109
Speciální direktivy .....	109
Povolení a potlačení generování chybových hlášení.....	111
Vlastní modifikace práce překladače.....	117
4.4 Makra.....	120
Jednoduchá makra .....	120
Makra s parametry.....	122
4.5 Podmíněný překlad.....	125
Podmíněný překlad v Pascalu .....	125
Podmíněný překlad v C++ .....	127
4.6 Vkládání souborů.....	129
Vkládání souborů v Pascalu .....	129
Vkládání souborů v C++.....	129

---

<b>5. Podrobnosti o ladění programů.....</b>	<b>131</b>
Inspekční okno v prostředí Borland C++ .....	133
<b>6. Používání funkcí z jazyka C v C++ .....</b>	<b>134</b>
<b>7. Základy práce s grafikou .....</b>	<b>136</b>
7.1 Zpracování chyb .....	136
7.2 Inicializace grafického systému .....	138
Obrazovka .....	138
Ovládání celého grafického systému .....	140
7.3 Barvy .....	144
Karty a barvy .....	144
Nastavování barev .....	145
7.4 Grafický kurzor .....	149
7.5 Kreslení.....	150
7.6 Okna.....	155
7.7 Výřezy .....	156
7.8 Výstup textu .....	157
Textový kurzor v grafickém režimu.....	158
Grafický výstup textu.....	159
7.9 Práce s videostránkami.....	160
7.10 Vyplňování.....	160
Vyplněné obrazce.....	160
Způsob vyplňování .....	161
<b>8. Piškorky .....</b>	<b>163</b>
8.1 Úvodní kroky.....	163
Příprava.....	169
Zobraz Start .....	174
8.2 Hra .....	177
<b>Rejstřík .....</b>	<b>192</b>