

Spis treści

Część I. ELEMENTY JĘZYKA C++

1. Wprowadzenie	13
2. Zintegrowane środowisko programowania	17
Instalacja środowiska programowania	17
3. Aplikacje typu Win32 Console Application	20
Projekt aplikacji	20
Obiekt cout z biblioteki iostream typu run-time	23
Obiekt cout z biblioteki iostream typu Standard C++	25
4. Elementy programu	28
Funkcja main	28
Składnia funkcji	29
Strumień wyjściowy	31
5. Wydruk na ekran	33
Operator sizeof	33
Łańcuch	34
Kolor wydruku	36
Formatowanie wydruku	38
Formatowanie łańcucha za pomocą funkcji gcvt	39
Druk do bufora i do pliku	40
Odczyt pliku w pętlach while oraz do while	42
6. Transfer danych pomiędzy funkcjami	46
Odczyt pliku i obsługa wyjątku CFileException	46
Odczyt danych z klawiatury	50
Zwrot wskaźnika przez funkcję	52
Wskaźnik do funkcji	55
Tablica wskaźników do funkcji	56
Tablice wielowymiarowe typów int	57

Tablice wielowymiarowe typów char	59
Wskaźnik do wskaźnika i przełącznik switch	61
Wskaźnik do funkcji na liście argumentów	64
Argument domniemany i dyrektywa #define	65
Instrukcja continue	66
Przeładowanie funkcji	68
7. Klasy i struktury	70
Konstruktor	70
Konstruktor domniemany	73
Operatory new i delete	74
Konstruktor w roli konwertera	77
Konstruktor kopiujący i kopiowanie głębokie	79
Operator dwuargumentowy i generacja dźwięku	81
Lista inicjalizatorów	84
Tablice obiektów definiowanych	86
Dziedziczenie	87
Dziedziczenie dwóch klas	89
Funkcja wirtualna	90
Typ enum i instrukcja typedef	92
Wskaźnik this	93
Funkcja z modyfikatorem friend	96
Dyrektywa #ifndef w pliku nagłówkowym	97
Klasy w różnych przestrzeniach nazw	100
Funkcja getline oraz klasy string i vector	101
8. Grafika w oknie konsoli	105
Działanie przykładowej aplikacji	105
Projekt przykładowej aplikacji	106
9. Aplikacje graficzne	112
Projekt typu Single Document Interface	112
Pozycjonowanie obiektu za pomocą myszy	116
Kopiowanie wycinków obrazu do pamięci	122
Aplikacja dialogowa z kontrolkami typu Static, Slider i Animate	127
10. Wywołanie programu z argumentami	138
Funkcja main z listą argumentów	138