

SPIS TREŚCI

1. Wstęp do programowania

1.1.	Pojęcia podstawowe	6
1.2.	Reprezentacje algorytmów	8
1.3.	Klasyfikacja algorytmów i ich przykłady	11

2. Podstawy języka C++

2.1.	Środowisko programistyczne	18
2.2.	Struktura prostego programu w C++	25
2.3.	Typy zmiennych w C++	27
2.4.	Operatory w C++	30
2.5.	Instrukcje wejścia/wyjścia	32

3. Instrukcje sterujące

3.1.	Instrukcja warunkowa	36
3.2.	Instrukcja SWITCH	41
3.3.	Pętla WHILE	43
3.4.	Pętla DO...WHILE	45
3.5.	Pętla FOR	47

4. Funkcje

4.1.	Budowa funkcji	52
4.2.	Wywoływanie funkcji i przekazywanie argumentów do funkcji	55
4.3.	Przeładowanie funkcji	59
4.4.	Argumenty domniemane	61

5. Tablice

5.1.	Tablice jednowymiarowe	64
5.2.	Przekazywanie tablicy do funkcji	68
5.3.	Tablice wielowymiarowe	70

6. Tablice znakowe (łańcuchy)

6.1.	Inicjalizacja łańcucha znaków	76
6.2.	Podstawowe funkcje działające na tablicach znaków	78

7. Wskaźniki

7.1.	Definiowanie wskaźników	82
7.2.	Przypisywanie wartości za pomocą wskaźnika	84
7.3.	Zastosowanie wskaźników	85

8. Operacje na plikach

8.1.	Otwieranie pliku do odczytu	90
8.2.	Zapisywanie danych do pliku	93

9. Programowanie obiektowe

9.1.	Definicja klasy	98
9.2.	Klasa, obiekt i funkcje w klasach	101
9.3.	Konstruktor i destruktor	103
9.4.	Tablice obiektów klasy	107
9.5.	Dziedziczenie	111
9.6.	Polimorfizm	114

10. Projektowanie i dokumentowanie programów

10.1.	Projektowanie i dokumentowanie programów	118
	Wykaz podstawowych pojęć w językach: polskim, angielskim i niemieckim	124
	Literatura	126