

Spis treści

Wstęp do III wydania	5
Rozdział 1. Proste operacje wejścia - wyjścia	9
Rozdział 2. Podejmujemy decyzje w programie	19
Rozdział 3. Iteracje	31
Rozdział 4. Tablice	61
Tablice jednowymiarowe	61
Tablice dwuwymiarowe	64
Działania na macierzach	82
Rozdział 5. Podprogramy	93
Rekurencja	111
Rozdział 6. Programowanie obiektowe	117
Klasa osoba	130
Hermetyzacja danych, dziedziczenie i polimorfizm	134
Rozdział 7. Pliki tekstowe	139
Pliki tekstowe	139
Rozdział 8. Wskaźniki, zmienne dynamiczne i struktury danych	151
Wskaźniki	151
Wskaźniki i tablice	153
Zmienne dynamiczne	158
Zmienne dynamiczne dla tablic	159
Struktury danych	160
Rozdział 9. Szablony	165
Prosty szablon dla funkcji	166
Szablon dla różnych typów	168
Szablony dla klas	169
Rozdział 10. Standardowa biblioteka szablonów STL – wybrane zagadnienia	173
Kontenery, algorytmy i iteratory	173

Pętla zakresowa	175
Kontener sekwencyjny klasy vector	176
Kontener sekwencyjny klasy deque	184
Kontener sekwencyjny klasy list	188
Rozdział 11. Podążając w kierunku funkcyjnego paradygmatu programowania	191
Wstęp	191
Co to jest paradygmat programowania?	192
Co to jest programowanie funkcyjne?	193
Bibliografia	199
Darmowe zasoby internetu	199
Zbiory zadań z programowania	200

oprac. BPK