

Obsah

Předmluva k aktuálnímu vydání	16
Předmluva k prvnímu vydání prvního dílu	18
1 Úvod	20
1.1 C – vznik, vývoj, charakteristika	20
1.2 Typografické a syntaktické konvence	21
1.3 Styl psaní programů	22
2 Základní pojmy	23
2.1 Způsob zpracování programu	23
2.2 Základní pojmy v jazyce C	24
2.2.1 Zdrojové a hlavičkové soubory	25
2.2.2 Bílé znaky	26
2.2.3 ASCII tabulka	26
2.2.4 Identifikátory	27
2.2.5 Komentáře	28
3 První začátky s C	29
3.1 Jednoduché datové typy a přiřazení	29
3.1.1 Definice proměnných	30
3.1.2 Přiřazení	31
3.2 Hlavní program	31
3.3 Konstanty	33
3.3.1 Celočíselné konstanty	33
3.3.2 Reálné konstanty	34
3.3.3 Znakové konstanty	34
3.3.4 Řetězcové konstanty (literály)	35
3.4 Aritmetické výrazy	35
3.4.1 Unární operátory	35
3.4.2 Binární operátory	36
3.4.3 Speciální unární operátory	36
3.4.4 Přiřazovací operátory	37

4 Terminálový vstup a výstup	39
4.1 Hlavičkový soubor <code>stdio.h</code>	39
4.2 Vstup a výstup znaku	39
4.3 Formátovaný vstup a výstup	40
4.3.1 Řídící řetězec formátu	41
5 Řídící struktury	46
5.1 Booleovské výrazy	48
5.1.1 Zkrácené vyhodnocování logických výrazů	48
5.1.2 Priority vyhodnocování výrazů	49
5.2 Podmíněný výraz – ternární operátor	50
5.3 Operátor čárky	51
5.4 Příkaz <code>if</code> a příkaz <code>if--else</code>	52
5.5 Iterační příkazy – cykly	55
5.5.1 Příkazy <code>break</code> a <code>continue</code>	55
5.5.2 Příkaz <code>while</code>	56
5.5.3 Příkaz <code>do--while</code>	57
5.5.4 Příkaz <code>for</code>	58
5.6 Příkaz <code>switch</code>	60
5.7 Příkaz <code>goto</code>	65
5.8 Příkaz <code>return</code>	65
6 Vstup ze souboru a výstup do souboru	69
6.1 Začátek práce se souborem	71
6.1.1 Otevření souboru pro čtení	72
6.1.2 Otevření souboru pro zápis	72
6.2 Základní operace s otevřeným souborem	72
6.3 Ukončení práce se souborem	73
6.4 Příklady základní práce se soubory	73
6.5 Testování konce řádky	75
6.6 Testování konce souboru	77
6.6.1 Pomocí symbolické konstanty <code>EOF</code>	77
6.6.2 Pomocí standardního makra <code>feof()</code>	78
6.7 Testování správnosti otevření a uzavření souboru	78
6.8 Standardní vstup a výstup	82
6.9 Vrácení přečteného znaku zpět do vstupního bufferu	84

7	Typová konverze	87
7.1	Implicitní typová konverze	87
7.2	Explicitní typová konverze	88
8	Preprocesor jazyka C	90
8.1	Makra bez parametrů – příkaz define	91
8.2	Makra s parametry	94
8.2.1	Předdefinovaná makra	95
8.3	Vkládání souborů – příkaz include	97
8.3.1	Vkládané soubory	97
8.3.2	Standardní hlavičkové soubory	98
8.4	Oddělený překlad souborů – I.	99
8.5	Podmíněný překlad	100
8.5.1	Řízení překladu hodnotou konstantního výrazu	101
8.5.2	Řízení překladu definicí makra	103
8.5.3	Operátor defined	104
8.5.4	Direktivy #elif a #error	104
9	Funkce a práce s pamětí	107
9.1	Alokace paměti	108
9.1.1	Statická alokace	108
9.1.2	Dynamická alokace na hromadě	109
9.1.3	Dynamická alokace v zásobníku	109
9.2	Funkce	110
9.2.1	Definice funkce	110
9.2.2	Procedury a datový typ void	112
9.2.3	Rekurzivní funkce	113
9.2.4	Funkce nevracející int	113
9.2.5	Problémy s umístěním definice funkcí	113
9.2.6	Konverze návratové hodnoty funkce	116
9.2.7	Parametry funkcí	116
	Konverze skutečných parametrů	117
9.3	Oblast platnosti identifikátorů	117
9.3.1	Globální a lokální proměnné	117
9.3.2	Paměťové třídy	121
	Třída auto	121
	Třída extern	122
	Třída static	122
	Třída register	123

9.3.3	Typové modifikátory	124
	Modifikátor <code>const</code>	124
	Modifikátor <code>volatile</code>	125
9.3.4	Bloky	126
9.4	Oddělený překlad souborů – II.	127
9.4.1	Rozšíření platnosti globální proměnné	127
9.4.2	Statické globální proměnné a funkce	128
9.4.3	Jak udržet pořádek ve velkém programu	130
	Doporučený obsah <code>.c</code> souboru	131
	Doporučený obsah <code>.h</code> souboru	132
9.5	Inicializace jednoduchých proměnných	140
10	Pointery	144
10.1	Základy práce s pointery	145
10.1.1	Definice dat typu pointer na typ	145
10.1.2	Práce s adresovými operátory	146
10.1.3	Přiřazení hodnoty pointerům a pomocí pointerů	146
10.1.4	Použití pointerů v přiřazovacích příkazech	147
10.1.5	Nulový pointer <code>NULL</code>	149
10.1.6	Konverze pointerů	150
10.1.7	Zarovnávaní v paměti	150
10.2	Pointery a funkce	150
10.2.1	Volání odkazem	151
10.2.2	Pointer na typ <code>void</code>	154
	Pointer na typ <code>void</code> jako pointer na několik různých typů	154
	Pointer na typ <code>void</code> jako formální parametr funkce	155
10.2.3	Pointery na funkce a funkce jako parametry funkcí ...	155
10.3	Jak číst komplikované definice – I.	158
10.4	Definice s využitím operátoru <code>typedef</code>	159
10.5	Pointerová aritmetika	160
10.5.1	Operátor <code>sizeof</code>	161
10.5.2	Součet pointeru a celého čísla	161
10.5.3	Odečítání celého čísla od pointeru	163
10.5.4	Porovnávání pointerů	163
10.5.5	Odečítání pointerů	164
10.6	Dynamické přidělování a navracení paměti	164
10.6.1	Přidělení paměti	165
10.6.2	Uvolňování paměti	167
10.6.3	Příklady přidělování paměti	167

10.6.4	Funkce <code>calloc()</code>	168
10.7	Pointer jako skutečný parametr funkce	169
11	Jednorozměrná pole	173
11.1	Základní dovednosti	173
11.2	Pole a pointery	176
11.2.1	Dynamická pole	177
11.2.2	Podobnost statických a dynamických polí	178
11.2.3	Další zvláštnosti a dovednosti při práci s poli	179
	Práce s celým polem najednou	179
	Přístup do pole pomocí pointerů	179
	Jak zjistit velikost pole	181
11.3	Pole měnící svoji velikost	181
11.4	Pole jako parametry funkcí	183
11.5	Pole pointerů na funkce	187
11.6	Jak číst komplikované definice – II.	188
12	Řetězce	192
12.1	Základní informace a definování řetězců	192
12.2	Práce s řetězcem	196
12.2.1	Čtení řetězce z klávesnice	196
	Čtení řetězce v daném formátu	196
12.2.2	Tisk řetězce na obrazovku	198
12.2.3	Přístup k jednotlivým znakům řetězce	199
12.2.4	Standardní funkce pro práci s řetězci	200
	Délka řetězce	200
	Kopírování řetězce	200
	Spojení řetězců	200
	Nalezení znaku v řetězci	200
	Porovnání dvou řetězců	200
	Nalezení podřetězce v řetězci	201
	Práce s omezenou částí řetězce	201
	Práce s řetězcem pozpátku	201
	Převody řetězců na čísla	201
12.3	Formátované čtení a zápis z a do řetězce	202
12.4	Řádkově orientovaný vstup a výstup z terminálu	204
12.4.1	Čtení řádky z klávesnice	204
12.4.2	Výpis řádky na obrazovku	205
12.5	Řádkově orientovaný vstup a výstup ze souboru	205

12.5.1	Čtení řádky ze souboru	206
12.5.2	Zápis řádky do souboru	208
12.6	Řídící řetězec formátu pro tisk	209
12.6.1	<i>konverze</i>	209
12.6.2	<i>modifikátor</i>	210
12.6.3	<i>šířka</i>	210
12.6.4	<i>přesnost</i>	211
12.6.5	<i>příznak</i>	211
12.6.6	Příklady různých formátů tisku	212
13	Vícerozměrná pole	215
13.1	Základní definice a přístup k prvkům	215
13.2	Uložení vícerozměrných polí v paměti	216
13.3	Různé způsoby definice dvourozměrných polí	218
13.3.1	Statické dvourozměrné pole	218
13.3.2	Pole pointerů	218
13.3.3	Pointer na pole	219
13.3.4	Pointer na pointer	220
13.3.5	Výhody a nevýhody předchozích čtyř způsobů	220
13.3.6	Dvourozměrné pole jako parametr funkce	222
13.4	Inicializace polí všech rozměrů	224
13.5	Pole řetězců	225
13.6	Parametry funkce <code>main()</code>	227
13.7	Externí pole všech rozměrů	229
14	Struktury, uniony a výčtové typy	232
14.1	Struktury	232
14.1.1	Definice a základní dovednosti	232
14.1.2	Struktury a pointery	235
14.1.3	Struktury odkazující samy na sebe	236
14.1.4	Struktura v jiné struktuře	238
14.1.5	Položky struktury jsou pointery	240
14.1.6	Alokace paměti pro jednotlivé položky struktury	244
14.1.7	Struktury a funkce	245
14.1.8	Shrnutí poznatků o práci s jednotlivými strukturami	248
14.1.9	Pole struktur	249
14.1.10	Inicializace struktur	252
14.2	Výčtový typ	253
14.3	Uniony	255

15	Bitové operace a bitové pole	262
15.1	Operace s jednotlivými bity	262
15.1.1	Bitový součin	263
15.1.2	Bitový součet	263
15.1.3	Bitový exkluzivní součet	263
15.1.4	Operace bitového posunu doleva	264
15.1.5	Operace bitového posunu doprava	264
15.1.6	Negace bit po bitu	265
15.1.7	Způsoby práce se skupinou bitů	266
15.2	Bitové pole	266
16	Tabulka preferencí	269