

Obsah	1
Úvod	3
1. Základy objektově orientovaného programování	4
1.1. Obalení - datová abstrakce	5
1.2. Dědičnost a hierarchie tříd	7
1.3. Mnohotvárnost	8
2. Od C k C++	10
2.1. Komentáře	10
2.2. Konstanty, typy a deklarace	11
2.3. Operátory a výrazy	13
2.4. Ukazatele a odkazy	15
2.4.1. Předávání argumentů hodnotou	19
2.4.2. Předávání argumentů adresou	19
2.4.3. Předávání argumentů odkazem	20
2.5. Prototypy funkcí	20
2.6. Přetěžování identifikátorů funkcí	22
2.7. Implicitní hodnoty argumentů funkcí	24
2.8. Inline funkce	24
2.9. Operátory new a delete	25
3. Třídy a objekty	30
3.1. Obalení a přístup ke členům třídy	30
3.1.1. Inline metody	32
3.1.2. Odkaz na volající objekt	33
3.1.3. Statické členy tříd	33
3.1.4. Přátelé	34
3.1.5. Vnořené typy	35
3.2. Konstruktory a destruktory	36
3.2.1. Konstruktory	36
3.2.2. Inicializace členů	37
3.2.3. Copy konstruktor	38
3.2.4. Použití operátorů new a delete v konstruktorech a destruktorech	38
3.3. Přetížení operátorů	40
3.3.1. Přetížené operátory jako členské metody	41
3.3.2. Přetížení new a delete	42
3.3.3. Přetížení operátoru funkčního volání ()	42
3.3.4. Přetížení operátoru []	43
3.3.5. Přetížení operátoru členského přístupu ->	43
3.3.6. Přetížení unárních operátorů	43
3.3.7. Přetížení operátoru přiřazení =	44
3.4. Pole objektů	46
3.5. Šablony	47
3.5.1. Funkční šablony	47
3.5.2. Šablony tříd	48
3.6. Dynamické objekty	49
4. Dědičnost a odvozené třídy	52
4.1. Tvorba odvozených tříd	52

4.2.	Hierarchie tříd	54
4.2.1.	Pořadí volání konstruktorů	54
4.2.2.	Pořadí volání destruktoreů	54
4.2.3.	Volání rodičovských konstruktorů	54
4.3.	Násobná dědičnost	57
4.3.1.	Pořadí volání konstruktorů	58
5.	Mnohotvárnost	62
5.1.	Virtuální metody	62
5.1.1.	Čisté virtuální metody	64
5.1.2.	Abstraktní třídy	64
5.2.	Kontejner tříd	66
6.	Proudy C++	71
6.1.	Výstup a jeho formátování	72
6.1.1.	Formátování výstupu pomocí stavových vlajek	72
6.1.2.	Formátování výstupu s pomocí manipulátorů	73
6.2.	Vstup	76
6.3.	Práce se soubory	78
7.	Uživatelská rozhraní	84
7.1.	Turbo Vision	85
7.1.1.	Základní prvky aplikací TV	85
7.1.2.	Viditelné objekty	86
7.1.3.	Skupiny - složené viditelné objekty	86
7.1.4.	Vztahy mezi viditelnými objekty	87
7.1.5.	Vybrané a zaostřené viditelné objekty	87
7.1.6.	Událostmi řízené programování	88
7.1.7.	Zpracování událostí	89
7.1.8.	Směrování událostí	90
7.2.	Object Windows	93
7.2.1.	Tvorba aplikací pro Windows	94
7.2.2.	Hlavní okno	95
7.2.3.	Chod aplikace	96
7.2.4.	Propojovací objekty	97
7.2.5.	Zpracování zpráv	97
	Použitá a doporučená literatura	101

Použitá a doporučená literatura

- Stroustrup, B. The C++ Programming Language
Reading, MA: Addison-Wesley, 1986
- Weiner, R.S. and Lewis, J.P. An Introduction to Object-Oriented Programming in C++
Reading, MA: Addison-Wesley, 1988
- Schildt, H. Using Turbo C++
Berkeley, CA: Osborne/McGraw-Hill, 1990
- Eckel, B. Using C++
Berkeley, CA: Osborne/McGraw-Hill, 1990
- BORLAND C++, Getting Started
BORLAND International Inc., CA: 1991
- The World of C++
BORLAND International Inc., CA: 1991
- Voss, G and Chui, P. Turbo C++, DiskTutor
Borland Osborne/McGraw-Hill, 1990
- Microsoft C/C++, C++ Tutorial
Microsoft Corporation, WA: 1991
- Microsoft C/C++, C++ Language Reference
Microsoft Corporation, WA: 1991
- Herout, P., Rudolf, V., Šmrha, P.: ABC programátora v jazyce C
nakladatelství KOPP, České Budějovice, 1992