

Obsah

Úvod.....	3
Pre koho je táto kniha určená	5
Obsahová štruktúra kníhy	6
Typografické konvencie	6
Pod'akovanie.....	7
1. Teoretické základy objektovo orientovaného programovania.....	10
1.1 Vývojové vetvy a paradigmy programovania.....	10
1.1.1 Štruktúrované programovanie	10
1.1.2 Objektovo orientované programovanie.....	15
1.1.2.1 Hybridné a objektovo orientované programovacie jazyky	24
1.1.3 Komponentové programovanie.....	24
2. Objektovo orientované programovanie v jazyku C# 3.0	30
2.1 Trieda ako abstraktný objektový dátový typ	30
2.1.1 Deklarácia triedy.....	31
2.1.2 Vizualizácia deklarácie triedy a Návrhár tried (Class Designer)	34
2.1.3 Inštanciácia triedy a použitie zrodenej inštancie	36
2.1.4 Konštruktory	40
2.1.5 Statický konštruktor a statické členy inštančných tried.....	42
2.1.6 Mechanizmus typovej inferencie (MTI).....	45
2.1.7 Skalárne inštančné vlastnosti triedy.....	47
2.1.8 Automaticky implementované skalárne inštančné vlastnosti triedy.....	49
2.1.9 Indexované inštančné vlastnosti triedy	52
2.1.10 Finalizér.....	56
2.1.11 Deštruktory v jazyku C++ a finalizéry v jazyku C# 3.0	57
2.2 Analýza životných cyklov inštancií tried	59
2.2.1 Finalizácia inštancií tried	62
2.2.2 Stavba riadenej haldy a radiace algoritmy automatického správcu pamäte....	62
2.3 Agregáčno-kompozičné vzťahy medzi triedami	68
2.4 Dedičnosť	71
2.5 Abstraktné triedy.....	74

2.6 Zapečatené triedy	77
2.7 Parciálne triedy	80
2.8 Statické triedy	83
2.9 Anonymné triedy a inicializátory inšancií anonymných a pomenovaných tried ...	85
2.10 Polymorfizmus implementovaný pomocou verejnej jednoduchovej dedičnosti	89
2.11 Polymorfizmus implementovaný pomocou rozhrania	91
2.12 Delegáti	98
2.12.1 Spojenie inšancie delegáta s anonymnou cieľovou metódou	105
2.12.2 Kovariancia a kontravariancia delegátov	106
2.13 λ -výrazy a λ -kalkul	109
2.14 λ -výrazy v jazyku C# 3.0	112
2.15 Praktická aplikácia λ -výrazov v jazyku C# 3.0	115
2.16 λ -príkazy v jazyku C# 3.0	116
Záver	119
O autorovi	120
Použitá literatúra	122