

Wprowadzenie (9)

- Dlaczego właśnie język C? (10)
- Sposób działania języka C (11)
- Co będzie potrzebne? (12)
- O książce (13)
- Uzyskanie pomocy (15)

Rozdział 1. Zaczynamy przygodę z językiem C (17)

- Składnia podstawowa (18)
- Wyświetlanie tekstu (21)
- Kompilacja i uruchomienie programu (23)
- Unikanie zamknięcia aplikacji (28)
- Dodanie komentarzy do kodu źródłowego (30)
- Stosowanie białych znaków (33)

Rozdział 2. Typy danych (35)

- Poprawna składnia zmiennych (36)
- Przypisanie wartości do zmiennej (40)
- Wyświetlanie zmiennych (41)
- Znaki (44)
- Ciągi znaków (46)
- Stałe (48)

Rozdział 3. Liczby (51)

- Wybór odpowiedniego typu danych numerycznych (52)
- Operacje arytmetyczne (55)
- Operatory inkrementacji i dekrementacji (60)
- Kolejność wykonywania operatorów (63)
- Przepełnienie i niedomiar (66)
- Konwersja zmiennych (70)

Rozdział 4. Struktury sterujące (73)

- Instrukcja warunkowa if (74)
- Operatory logiczne i porównania (77)
- Klauzule else i else if (81)
- Operator trójargumentowy (84)
- Instrukcja switch (87)
- Pętla while (90)
- Pętla for (94)

Rozdział 5. Standardowe wejście i wyjście (97)

- Pobranie pojedynczego znaku (98)
- Pobranie całego słowa (103)
- Odczyt danych liczbowych (107)

- Odczyt wielu wartości (111)
- Walidacja otrzymanych danych (116)
- Zaawansowane wykorzystanie funkcji printf() (120)

Rozdział 6. Tablice (123)

- Wprowadzenie do tablic (124)
- Przypisywanie wartości do tablicy (126)
- Dostęp do wartości tablicy (131)
- Definiowanie tablic za pomocą stałych (134)
- Przechodzenie przez elementy tablicy w pętli (136)
- Tablice znaków (139)
- Tablice wielowymiarowe (144)

Rozdział 7. Tworzenie własnych funkcji (149)

- Tworzenie prostych funkcji (150)
- Funkcje przyjmujące argumenty (154)
- Tworzenie funkcji zwracającej wartość (159)
- Tworzenie funkcji typu inline (165)
- Rekurencja (168)
- Zasięg zmiennych (172)

Rozdział 8. Preprocesor języka C (177)

- Wprowadzenie do preprocesora języka C (178)
- Wykorzystanie stałych (185)
- Makra przypominające funkcje (188)
- Makra jako funkcje i przyjmowanie argumentów (191)
- Tworzenie i dołączanie plików nagłówkowych (196)
- Dołączanie plików nagłówkowych (200)
- Tworzenie warunków (203)

Rozdział 9. Wskaźniki (207)

- Program w pamięci komputera (208)
- Operator pobrania adresu zmiennej (210)
- Przechowywanie i pobieranie adresów ze zmiennych wskaźnikowych (214)
- Inne spojrzenie na zmienne wskaźnikowe (218)
- Dereferencja zmiennych wskaźnikowych (220)
- Przekazanie adresu do funkcji (224)
- Tablice, wskaźniki i arytmetyka wskaźnikowa (228)
- Tablice wskaźników (233)

Rozdział 10. Zarządzanie pamięcią (239)

- Pamięć statyczna i dynamiczna (240)
- Rzutowanie typów (245)
- Alokacja tablic o rozmiarze dynamicznym (249)
- Zmiana rozmiaru bloku pamięci (253)

- Zwracanie pamięci z funkcji (262)
- Zapobieganie wyciekom pamięci (268)

Rozdział 11. Ciągi znaków (271)

- Podstawowa składnia wskaźników na ciągi znaków (272)
- Znajdowanie długości ciągu znaków (277)
- Łączenie ciągów znaków (konkatenacja) (281)
- Porównywanie ciągów znaków (285)
- Kopiowanie ciągów znaków (291)
- Sortowanie ciągów znaków (296)

Rozdział 12. Tworzenie napisów i plansz tytułowych (303)

- Otwarcie i zamknięcie pliku (304)
- Zapis danych do pliku (310)
- Odczyt danych z plików (317)
- Przetwarzanie danych odczytanych z pliku (321)
- Zapis danych binarnych (323)
- Odczyt plików binarnych (329)
- Poruszanie się po pliku binarnym (332)

Rozdział 13. Stosowanie efektów (337)

- Wprowadzenie do struktur (338)
- Konstrukcja typedef (345)
- Tablice struktur (350)
- Wprowadzenie do list (356)

Dodatek A Instalacja i obsługa narzędzi programistycznych (369)

- Dev-C++ dla systemu Windows (370)
- Korzystanie ze środowiska Dev-C++ (372)
- Aplikacja Xcode z systemu Mac OS X (375)
- Narzędzia dostępne w systemach uniksowych (377)
- Znajdowanie błędów za pomocą programu uruchomieniowego GDB (378)
- Inne narzędzia (380)

Dodatek B Materiały dodatkowe (381)

- Witryny internetowe (382)
- Tabele (384)

Skorowidz (387)