

Wprowadzenie (7)

Rozdział 1. Nasz programistyczny warsztat (11)

Rozdział 2. Nasz pierwszy program (15)

- Czy to działa? (15)
- Sposób na znikanie okienka konsoli (18)
- Podsumowanie (22)

Rozdział 3. Pliki źródłowe w języku C++ (23)

- Pliki jako nośniki programów (23)
- Nośniki programów w C++ (24)
- Dyrektywa #include i scalanie plików cpp i h (25)
- Podsumowanie (29)

Rozdział 4. Więcej o strumieniach cin i cout (31)

- Standardowe strumienie wejścia i wyjścia (31)
- Kaskadowe posługiwanie się strumieniami (34)
- Odrobina formatowania (36)
- Odrobina koloru w konsoli (41)
- Dźwięk w konsoli (42)
- Podsumowanie (42)

Rozdział 5. Przestrzeń na Twoje algorytmy (45)

- Początek - najlepsze miejsce na dyrektywy #include (45)
- Po nagłówkach - dostęp do biblioteki standardowej (47)
- Po bibliotece standardowej - nasze własne deklaracje (48)
- Funkcja main() - centrum programu (50)
- Po funkcji main() - definicje innych funkcji (53)
- Podsumowanie (54)

Rozdział 6. Algorytmy (57)

- Zwrotnica if() ... else ... (57)
- Zwrotnica switch{...} (63)
- Pętla for(...; ...; ...) (69)
- Pętla while(...) (75)
- Pętla do {...} while(...) (78)
- Instrukcje break i continue (80)
- Podsumowanie (85)

Rozdział 7. Funkcje (87)

- Deklarowanie funkcji (87)
- Definiowanie funkcji (88)
- Argumenty funkcji i referencja (96)
- Trochę zabawy z dźwiękiem (101)
- Podsumowanie (102)

Rozdział 8. Dane (103)

- Typy danych (103)
- Deklarowanie oraz inicjowanie prostych danych (106)
- Deklarowanie oraz inicjowanie danych tablicowych (108)
- Deklarowanie oraz inicjowanie danych wskaźnikowych (113)
- Operacje na danych (119)
- Podsumowanie (126)

Rozdział 9. Klasy i obiekty (127)

- Klasa jako nowy typ danych (127)
- Wewnętrzny ustrój klasy - dane (129)
- Wewnętrzny ustrój klasy - algorytmy (133)
- Pewien specjalny algorytm, zwany konstruktorem (137)
- Podsumowanie (145)

Rozdział 10. Kontenery na dane (147)

- Podsumowanie (157)

Zakończenie (159)