

Wprowadzenie (5)

Rozdział 1. Pisziesz pierwsze programy (9)

- Instalacja środowiska programistycznego (9)
- Funkcja main() i ogólny szkic programu (11)
- Słowo kluczowe namespace, czyli przestrzeń nazw (14)
- Podsumowanie (16)

Rozdział 2. Operacje na plikach (17)

- Otwieranie plików do zapisu i odczytu (17)
- Modyfikowanie standardowych operacji wejścia i wyjścia (20)
- Podsumowanie (23)

Rozdział 3. Klasy, czyli Twoje własne typy danych (25)

- Deklarowanie i definiowanie klasy (25)
- Funkcje zaprzyjaźnione z klasami (28)
- Statyczne składniki klasy (30)
- Funkcje statyczne klasy (32)
- Pola bitowe w klasach (33)
- Słowo kluczowe this (34)
- Podsumowanie (35)

Rozdział 4. Konstruktory i destruktor (37)

- Konstruktor bezargumentowy, zwany domyślnym (37)
- Konstruktory merytoryczne (38)
- Lista inicjalizacyjna konstruktora (39)
- Konstruktor kopiujący (40)
- Konstruktory konwertujące (42)
- Konstruktor a składniki stałe klasy (42)
- Destruktor (43)
- Gdy w klasie brakuje konstruktora... (44)
- Podsumowanie (46)

Rozdział 5. Przeciążanie operatorów (47)

- Operatory zadeklarowane w klasie (47)
- Operator przypisania = (50)
- Operatory zadeklarowane poza klasą (52)
- Operator wyprowadzania danych << (53)
- Podsumowanie (54)

Rozdział 6. Konwersje, czyli przekształcanie danych jednych typów w inne (55)

- Operator konwersji (55)
- Niejawne konwersje za pomocą operatora konwersji (57)
- Jednoargumentowe konstruktory konwersji (58)
- Niejawne konwersje za pomocą konstruktora (58)

- Konstruktor jednoargumentowy explicit (59)
- Operator static_cast (60)
- Operator const_cast (61)
- Operator dynamic_cast (62)
- Operator reinterpret_cast (63)
- Podsumowanie (63)

Rozdział 7. Dziedziczenie, czyli hierarchie klas (65)

- Dziedziczenie po klasie a zawieranie klasy (65)
- Rodzaje dziedziczenia (67)
- Konstruktory klasy pochodnej (70)
- Konstruktor kopiujący klasy pochodnej (72)
- Operator przypisania w klasie pochodnej (73)
- Destruktor w klasie pochodnej (74)
- Funkcje wirtualne (75)
- Funkcje czysto wirtualne i klasy abstrakcyjne (76)
- Polimorfizm (77)
- Destruktor wirtualny (79)
- Podsumowanie (80)

Rozdział 8. Obsługa sytuacji wyjątkowych (83)

- Ogólny schemat obsługi wyjątków (83)
- Zgłaszanie i identyfikacja wyjątków (84)
- Klasy wyjątków (86)
- Wyjątki i nowy styl pisania nagłówków funkcji (88)
- Hierarchia klas wyjątków (90)
- Wyjątki generowane przez funkcje biblioteczne (91)
- Podsumowanie (93)

Rozdział 9. Szablony funkcji i klas (95)

- Szablony funkcji (95)
- Szablony klas (97)
- Domyślne typy - parametry szablonów (99)
- Podsumowanie (100)

Rozdział 10. Kontener vector (101)

- Rozmiary wektorów (101)
- Iteratory (104)
- Wyszukiwanie elementu w wektorze (107)
- Sortowanie elementów wektora (108)
- Tablice wielowymiarowe (109)
- Tablice klas (110)
- Zewnętrzne funkcje relacji (predykaty) (114)
- Podsumowanie (116)

Zakończenie (117)