

Wstęp (5)

Rozdział 1. Konfiguracja projektu (7)

- Kompatybilność wersji Buildera (8)
- Podsumowanie (9)

Rozdział 2. C++ w pigułce (11)

- Pliki nagłówkowe (11)
- Przestrzenie nazw standardowych (14)
- Klasy wejścia-wyjścia języka C++ (14)
 - o Obsługa plików z wykorzystaniem klasy ios (17)
- Struktury w C++ (18)
 - o Samodzielne tworzenie plików nagłówkowych (21)
- Klasy w C++ (22)
 - o Konstruktor i destruktor (27)
 - o Inne spojrzenie na klasy. Własności (29)
- Funkcje przeładowywane (31)
 - o Niejednoznaczność (33)
- Funkcje ogólne (34)
 - o Przeładowywanie funkcji ogólnych (36)
- Typ wyliczeniowy (37)
- Dziedziczenie (38)
- Funkcje wewnętrzne (42)
- Realizacja przekazywania egzemplarzy klas funkcjom (43)
- Tablice dynamicznie alokowane w pamięci (45)
- Tablice otwarte (48)
- Wskaźniki do egzemplarzy klas (50)
- Wskaźnik this (51)
- Obsługa wyjątków (52)
- Podsumowanie (56)

Rozdział 3. Środowisko programisty - IDE (57)

- Biblioteka VCL (59)
 - o Karta Standard (59)
 - o Karta Additional (61)
 - o Karta Win32 (63)
 - o Karta System (65)
 - o Karta Dialogs (66)
- Biblioteka CLX (67)
 - o Karta Additional (67)
 - o Karta Dialogs (68)
- Podsumowanie (68)

Rozdział 4. C++ w wydaniu Buildera 6 (69)

- Formularz (69)
- Zdarzenia (71)
- Rzutowanie typów danych (78)

- Klasa TObject (78)
- Wykorzystujemy własne funkcje (79)
- Wykorzystujemy własny, nowy typ danych (81)
- Widok drzewa obiektów - Object Tree View (84)
 - o Komponenty TActionManager i TActionMainMenuBar (84)
- Typy wariantowe (89)
 - o Tablice wariantowe (91)
- Klasy wyjątków (93)
- Więcej o wskaźniku this (96)
- Podsumowanie (98)

Rozdział 5. Biblioteka CLX (99)

- Komponenty TTimer i TLCDNumber (99)
- Podsumowanie (103)

Rozdział 6. Tworzymy własne komponenty (105)

- Podsumowanie (110)

Rozdział 7. Aplikacje wielowątkowe (111)

- Funkcja BeginThread() (111)
- Komponent TChart (114)
- Podsumowanie (116)

Rozdział 8. C++Builder jako wydajne narzędzie obliczeniowe (119)

- Obliczenia finansowe (119)
- Podsumowanie (126)