

Przedmowa (7)

Rozdział 1. Programowanie uogólnione i biblioteka standardowa języka C++ (13)

- Zagadnienie 1. Poprawne i niepoprawne używanie klasy vector (14)
- Zagadnienie 2. Folwark metod formatowania. Część 1. sprintf (21)
- Zagadnienie 3. Folwark metod formatowania. Część 2. Standardowe (lub olśniewające) alternatywy (26)
- Zagadnienie 4. Funkcje składowe biblioteki standardowej (36)
- Zagadnienie 5. Smaczki programowania uogólnionego. Część 1. Podstawy (sic!) (40)
- Zagadnienie 6. Smaczki programowania uogólnionego. Część 2. Wystarczająco ogólne? (43)
- Zagadnienie 7. Dlaczego nie należy specjalizować szablonów funkcji? (49)
- Zagadnienie 8. Zaprzyjaźnianie szablonów (55)
- Zagadnienie 9. Ograniczenia słowa kluczowego export. Część 1. Podstawy (64)
- Zagadnienie 10. Ograniczenia słowa kluczowego export. Część 2. Interakcje, użyteczność i wskazówki (72)

Rozdział 2. Zagadnienia i techniki związane z bezpieczną obsługą wyjątków (83)

- Zagadnienie 11. Bloki try i catch (84)
- Zagadnienie 12. Bezpieczna obsługa wyjątków - czy warto? (88)
- Zagadnienie 13. Specyfikacja wyjątków z praktycznego punktu widzenia (91)

Rozdział 3. Projektowanie klas, dziedziczenie i polimorfizm (101)

- Zagadnienie 14. Proszę zachować porządek! (102)
- Zagadnienie 15. Używanie i nadużywanie prawa dostępu (105)
- Zagadnienie 16. (W większości) prywatne (110)
- Zagadnienie 17. Hermetyzacja (118)
- Zagadnienie 18. Funkcje wirtualne (127)
- Zagadnienie 19. Wymuszanie przestrzegania reguł w klasach pochodnych (135)

Rozdział 4. Zarządzanie pamięcią i zasobami (147)

- Zagadnienie 20. Kontenery w pamięci. Część 1. Poziomy zarządzania pamięcią (147)
- Zagadnienie 21. Kontenery w pamięci. Część 2. Ile miejsca zajmują naprawdę? (150)
- Zagadnienie 22. O new, a przy okazji o throw. Część 1. Oblicza new (157)
- Zagadnienie 23. O new, a przy okazji o throw. Część 2. Praktyczne zagadnienia dotyczące zarządzania pamięcią (164)

Rozdział 5. Optymalizacja i wydajność (173)

- Zagadnienie 24. Optymalizacja za pomocą const? (173)
- Zagadnienie 25. Powrót inline (178)
- Zagadnienie 26. Format danych i wydajność. Część 1. Kiedy w grę wchodzi kompresja (186)
- Zagadnienie 27. Format danych a wydajność. Część 2. Zabawa z bitami (190)

Rozdział 6. Pułapki, zasady i łamigłówki (199)

- Zagadnienie 28. Słowa kluczowe, których nie ma (lub, inaczej mówiąc, komentarze) (199)
- Zagadnienie 29. Czy to inicjalizacja? (206)
- Zagadnienie 30. Podwójna lub żadna (210)
- Zagadnienie 31. Kod w amoku (213)
- Zagadnienie 32. Literówki? Język graficzny i inne ciekawostki (218)
- Zagadnienie 33. Operatory, wszędzie operatory (220)

Rozdział 7. Studia przypadku (227)

- Zagadnienie 34. Tablice indeksujące (227)
- Zagadnienie 35. Uogólnione wywołania zwrotne (238)
- Zagadnienie 36. Unie konstrukcyjne (246)
- Zagadnienie 37. Rozciąganie monolitów. Część 1. Spojrzenie na `std::string` (263)
- Zagadnienie 38. Rozciąganie monolitów. Część 2. Rozkład klasy `std::string` na czynniki (267)
- Zagadnienie 39. Rozciąganie monolitów. Część 3. Odchudzanie klasy `std::string` (276)
- Zagadnienie 40. Rozciąganie monolitów. Część 4. Powrót klasy `std::string` (279)

Bibliografia (289)

Skorowidz (293)