

Inhalt

VORWORT.....	3
INHALT	5
ABBILDUNGEN	6
METHODIK.....	9
KONVENTIONEN	10
1 EINFÜHRUNG	11
1.1 Der Computer als Instrument zur Problemlösung.....	11
1.2 Programmiersprachen und Übersetzer	13
1.3 Programmierung und Modellierung.....	15
1.4 Imperative und objektorientierte Sprachen	17
1.5 Entwicklung der Sprachen C++, Java und PROLOG.....	19
2 SPRACHKONSTRUKTE	23
2.1 Sprachstandards	23
2.2 Programmaufbau.....	24
2.3 Sprachelemente.....	25
2.4 Kontrollstrukturen	40
2.5 Datenstrukturen.....	45
2.6 Unterprogramme	57
2.7 Modulare Dateibehandlung.....	67
3 ELEMENTE DER OBJEKTORIENTIERTEN PROGRAMMIERUNG.....	75
3.1 Klasse.....	75
3.2 Objektbeziehungen.....	80
3.3 Vererbung.....	82
3.4 Polymorphismus	87
3.5 Schnittstellenvererbung	90
3.6 Assoziationen.....	93
3.7 Überladen	98
3.8 Generizität	103
3.9 Generische Dateibehandlung	105
4 AUFGABEN UND LÖSUNGEN	111
4.1 Aufgaben zum Kapitel 2.....	111
4.2 Lösungen zum Kapitel 2.....	120
4.3 Aufgaben zum Kapitel 3.....	130
4.4 Lösungen zum Kapitel 3.....	134
LITERATURVERZEICHNIS.....	144
SACHVERZEICHNIS	145