

Inhaltsverzeichnis

I Erste Schritte mit TURBO C++	1
I.1 Installation	1
I.2 Die TURBO C++ Entwicklungsumgebung	3
II Grundlagen	7
II.1 Was ist überhaupt ein Programm?	7
II.2 Aufbau eines TURBO C++ Programms	9
II.3 Notationsregeln	13
II.4 Ein kurzer Ausflug in die binäre Arithmetik	15
II.5 Elementare Datentypen	19
II.6 Konstanten	23
II.7 Variablen	24
II.8 Zuweisungen	25
II.9 Formatierte Ein- und Ausgabe (printf() und scanf())	29
II.10 Arithmetische Operatoren	34
II.11 Datentypumwandlung	36
II.12 Bedingte Bewertung	37
II.13 Mehrfache Fallunterscheidung	44
II.14 Die for-Schleife	48
II.15 Die while-Schleife	55
II.16 Sprünge und Marken	59
II.17 Vektoren	60
II.18 Zeichenketten (strings)	64
III Strukturierte Programmierung	71
III.1 Funktionen	71
III.2 Globale Variablen und Funktionen	82
III.3 Externe Variablen und Funktionen	84
III.4 Statische Variablen	85
III.5 Register Variablen	86
III.6 Makros	89
III.7 Strukturen, Bit-Felder und Varianten	94
III.8 Eigene Datentypen (typedef)	108

III.9 Aufzählungstypen (enum)	110
III.10 Bitmanipulationen	114
III.11 Dateiverwaltung	119
IV Zeiger	123
IV.1 Zeiger und Adressen	124
IV.2 Zeiger und Funktionen	126
IV.3 Zusammenhang zwischen Zeigern und Vektoren	129
IV.4 Argumente aus der Kommandozeile	133
IV.5 Zeiger auf Strukturen	135
IV.6 Dynamische Speicherverwaltung	139
V Objektorientierte Programmierung	151
V.1 Von der Struktur zur Klasse	152
V.2 Größere Klassen	163
V.3 Vererbung	166
V.4 Erben in TURBO C++	168
V.5 Ausblick	171
VI Anhang	173
VI.1 Zahlensysteme	173
VI.2 Struktogrammsymbole	176
VI.3 Literaturhinweise	180
VI.4 ASCII-Tabelle	182
VI.5 Schlüsselworte In TURBO C++	183
VI.6 Lösungen	184
Stichwortverzeichnis	204