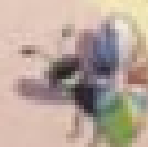


NOVA EDIÇÃO ATUALIZADA



C++ COMO PROGRAMAR

— 5ª Edição —

Antecipando
INTRODUÇÃO
A CLASSES
+ OBJETOS
COM UML-2



INTRODUÇÃO ANTICIPADA A CLASSES/OBJETOS/POO

- CLASSES, OBJETOS, ENCAPSULAMENTO
- HERANÇA, POLIMORFISMO
- EXEMPLOS DE CLASSE POO: VEHICULO, TIME, GRAFICA, TEMPLATE

FUNDAMENTOS

- VARIÁVEL, NOME, TIPO, SOFTWARE
- E/S DE FLUXO, TIPO, OPERADORES
- INSTRUÇÕES DE CONTROLE, FUNÇÕES
- ARRAYS, VETORES
- PONTeiros, REFERÊNCIAS
- CLASSE STRING, STRING NO C++ E C
- SOBRECARGA DE OPERADOR
- EXCEÇÕES, ARQUIVOS
- PROGRAMAÇÃO WEB
- MANIPULAÇÃO DE BIT E CARACTERES

ESTRUTURAS DE DADOS

- VETORES, FILAS, PILHAS, CLASSIFICAÇÃO
- LISTAS, FILAS, PILHAS, ARRAYS
- TEMPLATES
- EXEMPLO TEMPLATE LIBRARY:

ESTUDO DE CASO (OOP/POO) - 2ª EDITION (OPCIONAL)

- DETERMINAR CLASSES, ATRIBUTOS, OPERADORES, OPERAÇÕES, ORGANIZAÇÃO
- DETERMINAR COMO USAR CLASSE, EXEMPLO, ATRIBUTOS, COMUNICAÇÃO, DISTRIBUIÇÃO

DEITEL
DEITEL



PEARSON
Prentice
Hall

DEITEL

Este livro material de apoio
para professores e estudantes

Resumo de C++ Como Programar

Esta nova edição do livro-texto de C++ baseia-se na introdução a classes e objetos. 'C++ Como Programar' oferece uma cobertura abrangente sobre a programação orientada a objetos em C++ incluindo vários estudos de caso integrados de grande relevância - a classe GradeBook a classe Time a classe Employee e o opcional OOD/UML 2 ATM System.

[Acesse aqui a versão completa deste livro](#)