NOVA EDIÇÃO ATUALIZADA

C++ COMO PROGRAMAR

— 5ª Edição —

INTRODUÇÃO ANTECIPADA A CLASSES/OBJETOS/POO
- Classes, Objetos, Encapsulamento
- Herança, Polimorfismo
- Estudos de Caso POO Integrados: Time, Chaveador, Employee

FUNDAMENTOS
- História, Hardware, Software
- E/S de Fluxo, Tipos, Operadores
- Instruções de Controle, Funções
- Arrays, Vetores
- Ponteiros, Referências
- Classe String, Strings no Estilo C
- Sobrecarga de Operador
- Exceções, Arquivos
- Programação Web
- Manipulação de Bit e Caracteres
- Depuradores [illegible]

ESTRUTURAS DE DADOS
- Recursão, Pesquisa, Classificação
- Listas, Filas, Pilhas, Árvores
- Templates
- Standard Template Library: Contêineres, Iteradores e Algoritmos

ESTUDO DE CASO OOD/UML™ 2 ATM (OPCIONAL)
- Determinar Classes, Atributos, Estados, Atividades, Operações, Colaborações
- Diagramas: Caso de Uso, Classe, Estado, Atividade, Comunicação, Seqüência

DEITEL
DEITEL

PEARSON
Prentice Hall

DEITEL®

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