

Obiektowe programowanie aplikacji
Program szczegółowy wykładu 30 h

1.	Programowanie strukturalne i obiektowe
2.	Typ wyliczeniowy, lista wyliczeniowa. Rzutowanie w C++. Wskaźniki i referencje. Działania na wskaźnikach. Wskaźniki typu const. Tablice wskaźników. Tworzenie elementów na stercie i zwalnianie pamięci.
3.	Funkcje i operatory. Wywołanie funkcji. Modyfikator const. Przekazywanie argumentów (wartość, wskaźnik, referencja) i zwracane wartości. Przeciążanie funkcji i operatorów. Szablony funkcji. Makro. Argumenty funkcji main(). Funkcje inline.
4.	
5.	Klasa, struktura, unia. Obiekty. Składowe i funkcje składowe klasy. Struktura programu przy stosowaniu programowania obiektowego. Dostęp do składowych i funkcji klasy. Umieszczenie funkcji składowych klasy. Składowe statyczne klasy i ich definicja.
6.	
7.	
8.	Tworzenie obiektów klasy. Konstruktor. Umieszczenie konstruktora. Użycie wielu konstruktorów. Likwidacja obiektu klasy. Umieszczenie destruktora. Tablice obiektów. Klasy zagnieżdżone
9.	
10.	
11.	Wskaźniki do obiektów klasy. Tworzenie i likwidacja. obiektów klasy przy użyciu wskaźników. Dostęp do składowych i funkcji składowych klasy za pomocą wskaźników. Wskaźnik this.
12.	
13.	Działania na obiektach. Przeciążanie funkcji i operatorów. Rzutowanie.
14.	
15.	Dziedziczenie. Typy dziedziczenia i dostęp do składowych i funkcji klasy.
16.	Konstruktory i destruktory. Dostęp do składowych i funkcji składowych klasy bazowej i pochodnej. Przesłanianie i ukrywanie metod klasy bazowej. Rzutowanie .
17.	
18.	
19.	Dziedziczenie wielokrotne. Konstruktory i destruktory przy dziedziczeniu wielokrotnym. Eliminacja niejednoznaczności. Dziedziczenie ze wspólnej klasy bazowej. Funkcje wirtualne i klasy abstrakcyjne. Rzutowanie.
20.	
21.	
22.	
23.	STL
24.	
25.	
26.	
27.	
28.	
29.	Zaliczenie
30.	