

КЛАССИКА COMPUTER SCIENCE

Р. ЛАФОРЕ

ОБЪЕКТНО-ОРИЕНТИРОВАННОЕ
ПРОГРАММИРОВАНИЕ

В C++

4-Е ИЗДАНИЕ

 ПИТЕР®

Москва · Санкт-Петербург · Нижний Новгород · Воронеж
Екатеринбург · Самара · Минск

2019

ББК 32.973-018.1
УДК 681.3.06
Л29

- Лафоре Р.**
Л29 Объектно-ориентированное программирование в C++. Классика Computer Science. 4-е изд. — СПб.: Питер, 2019. — 928 с.: ил. — (Серия «Классика computer science»).

ISBN 978-5-4461-0927-2

Благодаря этой книге тысячи пользователей овладели технологией объектно-ориентированного программирования в C++. В ней есть все: основные принципы языка, готовые полномасштабные приложения, небольшие примеры, поясняющие теорию, и множество полезных иллюстраций. Книга пользуется стабильным успехом в учебных заведениях благодаря тому, что содержит более 100 упражнений, позволяющих проверить знания по всем темам.

Читатель может вообще не иметь подготовки в области языка C++. Необходимо лишь знание начальных основ программирования.

16+ (В соответствии с Федеральным законом от 29 декабря 2010 г. № 436-ФЗ.)

ББК 32.973-018.1
УДК 681.3.06

Права на издание получены по соглашению с Sams Publishing.

Все права защищены. Никакая часть данной книги не может быть воспроизведена в какой бы то ни было форме без письменного разрешения владельцев авторских прав.

Информация, содержащаяся в данной книге, получена из источников, рассматриваемых издательством как надежные. Тем не менее, имея в виду возможные человеческие или технические ошибки, издательство не может гарантировать абсолютную точность и полноту приводимых сведений и не несет ответственности за возможные ошибки, связанные с использованием книги.

ISBN 0-672-32308-7 (англ.)
ISBN 978-5-4461-0927-2

© 2002 by Sams Publishing

© Перевод на русский язык ООО Издательство «Питер», 2019

© Издание на русском языке, оформление ООО Издательство «Питер», 2019

© Серия «Классика computer science», 2019

Краткое содержание

Предисловие	24
Введение	25
Глава 1. Общие сведения	32
Глава 2. Основы программирования на C++	48
Глава 3. Циклы и ветвления	92
Глава 4. Структуры	142
Глава 5. Функции	168
Глава 6. Объекты и классы	217
Глава 7. Массивы и строки	261
Глава 8. Перегрузка операций	312
Глава 9. Наследование	361
Глава 10. Указатели	411
Глава 11. Виртуальные функции	476
Глава 12. Поток и файлы	536
Глава 13. Многофайловые программы	596
Глава 14. Шаблоны и исключения	640
Глава 15. Стандартная библиотека шаблонов (STL)	681
Глава 16. Разработка объектно-ориентированного ПО	752
Приложение А. Таблица ASCII	796
Приложение Б. Таблица приоритетов операций C++	803
Приложение В. Microsoft Visual C++	806
Приложение Г. Borland C++ Builder	814

Приложение Д. Упрощенный вариант консольной графики	824
Приложение Е. Алгоритмы и методы STL	836
Приложение Ж. Ответы и решения	847
Приложение З. Библиография	899
Алфавитный указатель	902