

Spis treści

Wstęp	5
-------------	---

I. Podstawy programowania

1. Edytor i kompilator Dev-C++	8
2. Edytor programu Dev-C++	12
3. Tworzenie kodu źródłowego i budowa programu	16
4. Identyfikatory w C/C++	20
5. Typy proste	23
6. Zmienne i deklaracje	28
7. Stałe i definicje	31
8. Operatory arytmetyczne i logiczne	34
9. Operatory przypisania i inkrementacji/dekrementacji	37
10. Konwersja typów w wyrażeniach	41
11. Instrukcje proste - zmieniamy wartość naszych zmiennych	43
12. Instrukcje warunkowe - rozgałęziamy działania	47
13. Instrukcja wielokrotnego wyboru - switch	51
14. Instrukcje powtarzania (pętla) - powtarzamy działania w programie - while	55
15. Instrukcje powtarzania (pętla) - powtarzamy działania w programie - do.. while	58
16. Instrukcje powtarzania (pętla) - powtarzamy działania w programie - for	60
17. Operator warunkowy i przecinkowy	63
18. Priorytet operatorów	66
19. Tablice - zaczynamy definiować swoje własne typy (złożone)	69
20. Tablice - definiujemy własne typy (złożone)	72
21. Wskaźniki	75
22. Wskaźniki i tablice	79
23. Funkcje - piszemy własne podprogramy	82
24. Funkcje - zmienne lokalne i globalne, przesłanianie zmiennych	87
25. Podprogramy - przekazywanie parametrów	89
26. Struktury - grupujemy dane w jedną całość	96
27. Struktury - zmienne strukturalne	99
28. Operacje wejścia i wyjścia - strumienie i pliki	104
29. Operacje wejścia i wyjścia - wykonujemy działania na plikach	108
30. Operacje wejścia i wyjścia - wykonujemy działania na plikach tekstowych	113
31. Operacje wejścia i wyjścia - wykonujemy działania na plikach	118
32. Wykrywamy błędy (debugowanie)	122

II. Dynamiczne struktury danych

1. W świecie wskaźników	128
2. Odwołujemy się do zmiennych dynamicznych.....	131
3. Tworzymy pierwsze zmienne dynamiczne	134
4. Co jeszcze należy wiedzieć o wskaźnikach	138
5. Dynamiczne struktury danych.....	140
6. Dynamiczne struktury danych - zapis kodu.....	143
7. Stos - ostatni wchodzi, pierwszy wychodzi - Last In, First Out (LIFO)	145
8. Kolejka - pierwszy wchodzi, pierwszy wychodzi - First In, First Out (FIFO).....	149
9. Lista jednokierunkowa.....	151
10. Lista dwukierunkowa, a nawet cykliczna	154
11. Drzewo	158

III. Bazy danych

1. Tabele, wiersze i klucze	166
2. Projektujemy bazę danych. Pierwsza i druga postać normalna.....	170
3. Projektujemy bazę danych. Trzecia i czwarta postać normalna	174
4. Projektujemy bazę danych. Określamy relacje między tabelami	177
5. Pierwsze chwile z bazą danych	179
6. Tworzymy tabele	182
7. Tworzymy i modyfikujemy tabele	187
8. Indeksujemy i określamy relacje	191
9. Budujemy kwerendy z kreatora.....	194
10. Budujemy kwerendy bez kreatora	199
11. Budujemy kwerendy za pomocą SQL.....	202
12. Kreujemy formularze	207
13. Drukujemy raporty.....	211
Tablice	214
Zestaw dodatkowych zadań	217