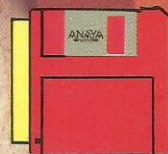


Programación orientada a **OBJETOS** con **Borland C++**

Francisco Charte



**INCLUYE
DISQUETE
DE 3½**

**Incluye programas en Borland C++
de rablosa actualidad (Incluso aplicaciones
multimedia, con el uso de CD-ROM)**



Programación orientada a OBJETOS con Borland C++

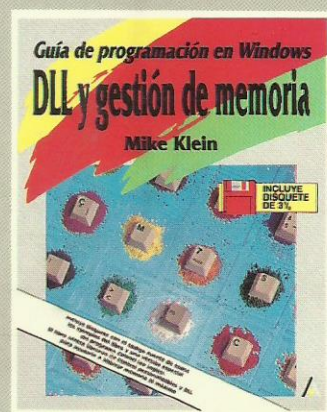
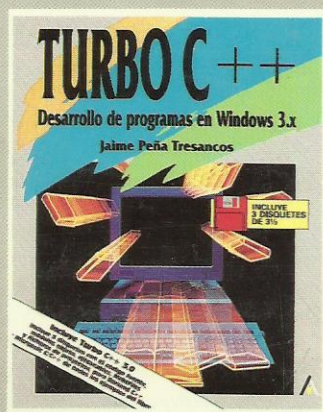
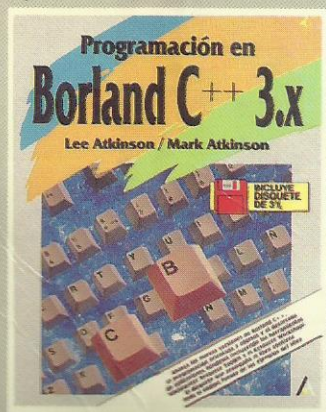


Programación orientada a objetos con Borland C++ ofrece todo un mundo de aplicaciones y programas en C++, mediante la filosofía de programación orientada a objetos, que es sin duda alguna la forma de programar hacia la que tienden todos los lenguajes (algo reconocido por todos los expertos en el tema). Este libro le ofrece la posibilidad de llegar a ser un experto en este campo de la programación con infinitas posibilidades.

Mediante los programas desarrollados en Programación orientada a objetos con Borland C++, cuyas fuentes están incluidas en el disquete que acompaña al libro para evitar así la tediosa labor de teclearlos, el autor, Francisco Charte, nos conduce poco a poco en el mundo de la programación orientada a objeto mediante ejemplos atractivos, didácticos e impresionantes, a la par que útiles, llegando incluso a tocar temas de tan rabiosa actualidad como son los programas MULTIMEDIA, incluyendo la posibilidad de utilizar una unidad CD-ROM con ellos.

Además, con Programación orientada a objetos con Borland C++ disfrutará la posibilidad de aprender a manejar un lenguaje tan potente y tan cómodo de usar como es el Borland C++, ya que el libro muestra las numerosas funciones y librerías que el lenguaje posee para poder desarrollar la programación orientada a objeto, que son utilizadas para el desarrollo de los programas.

OTRAS OBRAS DE INTERES



ISBN 84-7614-480-6



9 788476 144800

Introducción

Historia de C++

1 Estructura de un programa C++

Creación de identificadores

Funciones

Función main()

Tipos de datos

Constantes

Declaración y uso de variables

Matrices

Operadores aritméticos

Operadores relacionales

Operadores lógicos

Operadores de bits

Estructuras de control

Punteros

Referencias

Creación de tipos de datos

Recepción y devolución de parámetros

Los parámetros de main()

Uso de funciones y clases ya definidas

Otros usos de los punteros

El preprocesador

2 Borland C++

Entrada en el IDE

Edición

Compilación

Depuración

Gestión de proyectos

Los overlays

Configuración del IDE

El lenguaje TEMPL

3 Términos y conceptos de OOP

¿Qué significa OOP?

Encapsulación

Herencia

Polimorfismo

Constructores y destructores

4 OOP con C++

Clases

Miembros públicos, protegidos y privados

Definición completa de una clase

Métodos inline

Valores por defecto

5 Entrada y salida básica

6 Sobrecarga

- Sobrecarga de funciones
- Sobrecarga de operadores
- Sobrecarga de métodos no miembros

7 Constructores y destructores

- Constructor de inicialización
- Constructor de copia y asignación
- Constructor de conversión
- Destructores
- Asignación dinámica de memoria
- Errores en asignación de memoria
- Sobrecarga de new y delete

8 Herencia

- Herencia pública o privada
- Problemas de accesibilidad
- Conversión de clase derivada a base
- Herencia, constructores y destructores
- Herencia múltiple
- Otras consideraciones

9 Polimorfismo

- Funciones virtuales
- Clases abstractas

10 Amistad

- Funciones amigas
- Clases amigas

11 Plantillas

- Plantillas de funciones
- Plantillas de clases

12 Otros conceptos

- Miembros static
- El modificador const
- El objeto this
- Problemas de ámbito
- Un truco útil

13 Creación de librerías de clases

- Archivos de cabecera
- Realización
- Enlace seguro

14 Streams

- ¿Qué es un stream?
- Tipos de stream

- Operadores de inserción y extracción
- Formateo de la entrada/salida
- Otros métodos de entrada y salida
- Los streams y los buffers
- Streams en disco
- Streams en memoria
- Control de estado del stream
- Jerarquía de clases
- Definición de insertadores y extractores
- Definición de manipuladores
- Manipuladores más cómodos
- Derivar de las clases iostream
- Caso práctico
- Streams en pantalla

15 Estructuras de datos

- Lista doblemente enlazada
- Lista simple
- Lista circular
- Cola
- Pila
- Matrices
- Estructuras de datos genéricas

16 Mejora de la entrada/salida

- Gestión del teclado
- Gestión del ratón
- Gestión de eventos
- Salida a pantalla
- Diseño y gestión de menús
- Entradas de datos

17 Directorios y archivos

- Trabajar con directorios
- Unidades de disco
- Manipulación de archivos
- Búsquedas y seccionamientos
- Espacio en el disco
- Ejecutar un archivo
- Archivos más directorios más unidades

18 Números y matemáticas

- Funciones matemáticas generales
- Funciones trigonométricas
- Funciones exponenciales y logarítmicas
- Funciones geométricas
- Funciones polinómicas
- Funciones específicas para complejos
- Algo más que números sueltos

19 Gráficos

- Inicialización y control
- Dibujo de entidades simples
- Colores
- Áreas de trabajo
- Páginas de gráficos
- Texto en modo gráfico
- Entidades más complejas
- Mapas de bits
- Ventanas en modo gráfico
- Representación gráfica de listas de datos

20 Objetos residentes

- DOS, un sistema monotarea
- Instalación de un objeto residente
- El diseño de Residente
- Depuración de programas residentes

21 Turbo Debugger

- Carga del depurador
- Carga del programa que se va a depurar
- Inicio de la depuración
- Puntos de ruptura
- Más información
- Macros

22 Turbo Profiler

- Inicio del análisis
- ¿Qué información mostrar?
- Un análisis más complejo
- Más información
- Otras funciones

23 Programación para Windows

- Fundamentos de programación Windows
- Opciones de compilación Windows
- Turbo C++ para Windows
- Un ejemplo
- Windows fácil

24 Recursos

- Tipos de recursos
- Resource Workshop

25 WinSight

- Selección de la información
- Más ayuda

26 Borland C++ 3.1

- Borland C++ 3.1 y DOS

Borland C++ 3.1 y Windows
Modificaciones al lenguaje
Herramientas

27 API de Windows 3.1

Enlace e inserción de objetos

True Type

Common Dialogs

Tecnología PEN

ToolHelp

Stress

Descompresión de archivos

Arrastrar y soltar

Multimedia

Un ejemplo