

**Страуструп, Бьярне.**

Программирование: принципы и практика использования С++, испр. изд. : Пер. с англ. — М.: ООО "И.Д. Вильямс", 2011. — 1248 с.: ил. — Парал. тит. англ.

## Оглавление

### **Предисловие**

Глава 0. Обращение к читателям

Глава 1. Компьютеры, люди и программирование

### **Часть I. Основы**

Глава 2. Hello, World!

Глава 3. Объекты, типы и значения

Глава 4. Вычисления

Глава 5. Ошибки

Глава 6. Создание программ

Глава 7. Завершение программы

Глава 8. Технические детали: функции и прочее

Глава 9. Технические детали: классы и прочее

### **Часть II. Ввод и вывод**

Глава 10. Потоки ввода и вывода

Глава 11. Настройка ввода и вывода

Глава 12. Вывод на экран

Глава 13. Графические классы

Глава 14. Проектирование графических классов

Глава 15. Графические функции и данные

Глава 16. Графические пользовательские интерфейсы

### **Часть III. Данные и алгоритмы**

Глава 17. Векторы и свободная память

Глава 18. Векторы и массивы

Глава 19. Векторы, шаблоны и исключения

Глава 20. Контейнеры и итераторы

Глава 21. Алгоритмы и ассоциативные массивы

### **Часть IV. Дополнительные темы**

Глава 22. Идеалы

история

Глава 23. Обработка

текста Глава 24. Числа

Глава 25. Программирование встроенных систем

Глава 26. Тестирование

Глава 27. Язык программирования C

### **Часть V. Приложения**

Приложение А. Краткий обзор языка

Приложение Б. Обзор стандартной библиотеки

Приложение В. Начало работы со средой разработки Visual Studio

Приложение Г. Установка библиотеки FLTK

Приложение Д. Реализация графического пользовательского интерфейса

Глоссарий

Библиография

Предметный указатель