

# Inhaltsverzeichnis

<b>1</b>	<b>Grundzüge der objektorientierten Programmierung</b>	<b>11</b>
1.1	Paradigmen der Softwareentwicklung	11
1.2	Erste Motivation für die Einführung des Klassenkonzeptes	13
1.3	Klasse und Objekt	16
1.4	Member-Funktionen einer Klasse	18
1.5	Initialisierung der Objekte einer Klasse	20
1.6	Löschen von Objekten einer Klasse	24
1.7	Anwendung der Klassen point, line, circle	25
1.8	Einfache Vererbung	27
1.9	Datenkapselung abgeleiteter Klassen	33
1.10	Polymorphie	37
1.11	Virtuelle Member-Funktion	42
1.12	Mehrfachvererbung	49
1.13	Generische Datentypen	57
1.14	Nebenläufigkeit	59
1.15	Speicherrepräsentation von Klassenobjekten	60
1.16	Sprachen zur objektorientierten Programmierung	68
<b>2</b>	<b>Turbo-Pascal und Objektorientierung</b>	<b>75</b>
2.1	Einführung	75
2.2	Klassen und Objekte	76
2.3	Vererbung	84
2.4	Polymorphie	91
2.5	Beispiel	98

---

<b>3</b>	<b>Objektorientierte Programmierung in C++</b>	<b>105</b>
3.1	Charakterisierung und Entwicklung der Sprache	105
3.2	Neuerungen und Erleichterungen	111
3.3	Konstante Datenobjekte	117
3.4	Referenztypen	122
3.5	Klassen und Objekte	126
3.6	Vererbung	134
3.7	Zugriffsschutz	135
3.8	Zeiger auf Klassen-Member	144
3.9	Überladung	150
3.10	Konstruktoren und Destruktoren	164
3.11	Nutzerdefinierte Typumwandlungen	177
3.12	Virtuelle Funktionen	182
3.13	Mehrfachvererbung	188
3.14	Templates	202
3.15	Ein- und Ausgabe	209
	<b>Anhang</b>	<b>225</b>
	Anhang 1: Prioritäten von C++ -Operatoren	226
	Anhang 2: Eigenschaften von C++ -Member-Funktionen	227
	Anhang 3: C++ -Syntaxdiagramme	228
	Anhang 4: Glossar	241
	<b>Quellen- und Literaturverzeichnis</b>	<b>249</b>
	<b>Sachwörterverzeichnis</b>	<b>253</b>