
Sadržaj

Uvod		xi
Poglavlje 0	Prvi koraci	1
0.1	Komentari	1
0.2	#include	2
0.3	Funkcija main	2
0.4	Vitičaste zagrade	2
0.5	Korišćenje standardne biblioteke za ispisivanje	3
0.6	Iskaz return	3
0.7	Ozbiljnija analiza	3
0.8	Detalji	5
	Vežbe	6
Poglavlje 1	Rad sa znakovnim nizovima	9
1.1	Ulaz	9
1.2	Uokvirite ime	11
1.3	Detalji	14
	Vežbe	15
Poglavlje 2	Petlje i brojanje u petljama	17
2.1	Problem	17
2.2	Globalna struktura programa	18
2.3	Ispisivanje nepoznatog broja redova	18
2.4	Pisanje reda	21
2.5	Ceo program za uokvirenu poruku	26
2.6	Brojanje u petlji	29
2.7	Detalji	31
	Vežbe	33
Poglavlje 3	Rad sa grupama podataka	35
3.1	Računanje ocena	35
3.2	Korišćenje srednje ocene umesto proseka	40
3.3	Detalji	47
	Vežbe	48

Poglavlje 4	Organizovanje programa i podataka	51
4.1	Organizovanje formula za računanje	51
4.2	Organizovanje podataka	60
4.3	Sklapanje slagalice	65
4.4	Organizovanje programa za ocene	67
4.5	Nova verzija programa za ocene	69
4.6	Detalji	71
	Vežbe	73
Poglavlje 5	Sekvencijalni kontejneri i analiziranje znakovnih nizova	75
5.1	Kategorije studenata	75
5.2	Iteratori	79
5.3	Iteratori umesto indeksa	82
5.4	Strukture podataka i performanse programa	83
5.5	Liste	84
5.6	Razlaganje znakovnih nizova	86
5.7	Ispitivanje funkcije <code>split</code>	89
5.8	Sastavljanje znakovnih nizova	91
5.9	Detalji	95
	Vežbe	98
Poglavlje 6	Algoritmi iz biblioteke	101
6.1	Analiza znakovnih nizova	101
6.2	Poređenje šema ocenjivanja	109
6.3	Raspoređivanje studenata, drugi put	116
6.4	Algoritmi, kontejneri i iteratori	119
6.5	Detalji	120
	Vežbe	121
Poglavlje 7	Asocijativni kontejneri	123
7.1	Kontejneri koji se mogu efikasno pretraživati	123
7.2	Brojanje reči	124
7.3	Pravljenje tabele unakrsnih referenci	126
7.4	Generisanje rečenica	129
7.5	Napomena o performansama	136
7.6	Detalji	136
	Vežbe	137
Poglavlje 8	Opšte funkcije	139
8.1	Šta su opšte funkcije?	139
8.2	Nezavisnost od strukture podataka	143
8.3	Ulazni i izlazni iteratori	150
8.4	Poboljšavanje prilagodljivosti programa pomoću iteratora	151
8.5	Detalji	153
	Vežbe	153

Poglavlje 9	Definisanje novih tipova	155
9.1	Struktura Student_info, drugi put	155
9.2	Klase	156
9.3	Zaštita	159
9.4	Klasa Student_info	163
9.5	Konstruktori	163
9.6	Kako da koristite klasu Student_info	166
9.7	Detalji	167
	Vežbe	168
Poglavlje 10	Upravljanje memorijom i osnovne strukture podataka	169
10.1	Pokazivači i nizovi	169
10.2	Literali znakovnih nizova, drugi put	176
10.3	Inicijalizovanje niza pokazivača na znakove	177
10.4	Argumenti funkcije main	178
10.5	Čitanje i upisivanje u datoteke	179
10.6	Tri načina za upravljanje memorijom	182
10.7	Detalji	185
	Vežbe	186
Poglavlje 11	Definisanje apstraktnih tipova podataka	187
11.1	Klasa Vec	187
11.2	Realizacija klase Vec	188
11.3	Kontrola kopiranja	195
11.4	Dinamički objekti tipa Vec	202
11.5	Prilagodljivo upravljanje memorijom	203
11.6	Detalji	209
	Vežbe	210
Poglavlje 12	Objekti kao vrednosti	213
12.1	Pojednostavljena klasa string	214
12.2	Automatsko pretvaranje	215
12.3	Operacije koje podržava klasa Str	216
12.4	Neke konverzije su rizične	223
12.5	Operatori konverzije	223
12.6	Konverzija i upravljanje memorijom	225
12.7	Detalji	227
	Vežbe	227
Poglavlje 13	Nasleđivanje i dinamičko povezivanje	229
13.1	Nasleđivanje	229
13.2	Polimorfizam i virtuelne funkcije	234
13.3	Rešavanje problema pomoću nasleđivanja	239
13.4	Jednostavna upravljačka klasa	245
13.5	Korišćenje upravljačke klase	250
13.6	Začkoljice	251
13.7	Detalji	252
	Vežbe	254

Poglavlje 14	(Skoro) automatsko upravljanje memorijom	257
14.1	Klase koje kopiraju svoje objekte	257
14.2	Upravljačke klase sa brojačem referenci	264
14.3	Upravljačke klase koje omogućavaju da odredite kada su podaci zajednički ²⁶⁷	
14.4	Poboljšanje upravljačkih klasa koje kontrolišu korisnici	269
14.5	Detalji	272
	Vežbe	272
Poglavlje 15	Pogled na znakovne slike iz drugog ugla	273
15.1	Dizajn	273
15.2	Realizacija	281
15.3	Detalji	292
	Vežbe	293
Poglavlje 16	Šta sad?	295
16.1	Koristite apstraktne oblike koji su vam dostupni	295
16.2	Nastavite da učite	297
	Vežbe	298
Dodatak A	Jezički detalji	299
A.1	Deklaracije	299
A.2	Tipovi	303
A.3	Izrazi	309
A.4	Iskazi	312
Dodatak B	Pregled biblioteke	315
B.1	Ulaz/izlaz	315
B.2	Kontejneri i iteratori	318
B.3	Algoritmi	326
Indeks		331