

## INDICE

<b>Capitulo 1. El Turbo C++ y el Lenguaje C</b>	<b>1</b>
Introducción	1
Introducción al turbo C++	2
Instalación de la versión 3 del turbo C++	4
Carga del editor turbo C++ para crear programas	6
Opciones: File, Edit, Search, Run, Compile, Debug, Project; Options, Window, Help	7
Edición y ejecución de un programa ejemplo	8
Compilación de un programa turbo C++	10
La función MAIN ( )	13
Funciones secundarias	15
Punto y coma, llaves y bloques, explicaciones o comentarios	16
Resumen de instrucciones para crear un programa turbo C++	20
Resumen del capítulo y ejemplos varios	22
Generalidades sobre el editor de turbo C++	24
<b>Capitulo 2. Declaración e inicialización de variables</b>	<b>27</b>
Tipos de datos utilizados en un programa	27
Declaración e inicialización de variables caracteres tipo char	28
Variables tipo INT	32
Variables tipo FLOAT y DOUBLE	32
Declaración de una variable	34
Lugar donde se declaran las variables	38
Identificador de variables	40
Palabras reservadas en C y C ++	41
Tipo de variables	42
Variables globales y locales en turbo C ++	44
<b>Capitulo 3. Funciones de entrada y salida</b>	<b>47</b>
Printf ( )	47
Secuencias de Escape	50
Especificador para enteros sin signo	52
Conversiones de números enteros en diferentes bases	53
Conversión de caracteres en su correspondientes código ASCII	54
Especificadores especiales para la sentencia PRINTF()	57
Longitud del campo impreso	59
Modificadores para indicar el signo de un valor numérico	61
SCANF()	63
Sintaxis de la función SCANF()	65
Funciones de entrada/salida aplicarlas a un solo carácter: GET-CHAR(), PUTCHAR()	69
Lectura de un fichero de texto	72
Creación, lectura y copia de ficheros de texto	73
Creación de un nuevo programa	74
Visionado en pantalla de un programa ya existente	74
Copia de un fichero ya existente	75
Diferencias existentes entre Turbo C ++ y C	78
Ejemplo sencillo de programación turbo C++	80
Variables globales y locales en Turbo C++	81

<b>Capítulo 4. Sentencias de control del programa</b>	85
El bucle WHILE	85
Sintaxis de WHILE	90
El bucle FOR()	91
Sintaxis de la sentencia FOR()	95
Bucles FOR() para Mostar arrays	99
La sentencia IF()	102
La función IF() aplicada a mas de dos opciones	103
Sintaxis de la sentencia IF()	104
El SE-IF	106
La sentencia SWICH()	109
La sentencia BREAK	111
La sentencia # DEFINE	112
Sintaxis de la sentencia # DEFINE	114
Sentencias para controlar los comandos # DEFINE y # INCLUDE	115
Operadores relacionales o símbolos comparativos	117
Operadores lógicos	119
El operador condicional (?:)	120
Operador incremento(+ +) y decremento (- -)	121
Programas obsoletos escritos en Turbo C versión 2	122
<b>Capítulo 5. Punteros</b>	127
Asignación de punteros que apuntan a números enteros	131
Puntero entero flotante	134
Asignación de punteros	137
Puntero tipo flotante	140
Ejemplo sobre matrices y punteros	149
Polimorfismo: sobrecadena dentro de una cadena	153
Función que devuelve un puntero	155
Plantilla de una estructura	157
Asignación de valores y punteros a una estructura	160
Creación de una clase y de sus correspondientes objetos	162
Entrada y salida de datos en turbo C ++	167
El mandato cin. Get ( )	169
Un ejemplo clásico sobre clases y objetos	171
Variables públicas y privadas	176
La herencia dentro de una clase	176
El concepto enum para numerar una lista de datos	180
Creación de objetos en clases que contienen funciones matemáticas	182
Creación de varios objetos	184
Creación de una clase amiga (Friend)	185
Herencia y clase amiga (Friend)	188
Otro caso de función amiga (Friend)	190
Herencia múltiple y función amiga	192
Transferencia de una estructura a una función	195
Transferencia de una estructura tipo array a una función	197
Estructuras anidadas en una clase	200
<b>Capítulo 6: Cadenas o Tiras de Caracteres</b>	205
Cadenas de caracteres (STRING)	205

Las tiras de caracteres en la memoria del ordenador	208
Cadenas estáticas o globales	214
Asignación de tiras a un puntero	217
Los punteros en los arrays de tiras	219
Los punteros en los arrays de dos dimensiones	223
Introducción de tiras en una matriz	230
Funciones de entrada y salida de cadenas creadas por el propio usuario	231
Escribe una tira de caracteres en pantalla	234
Arrays de cadenas	236
Manipulación de tiras	239
Funciones que devuelven cadenas	242
Matrices de punteros	245
Ordenes incluidas en los elementos de una matriz	246
Matrices que contienen punteros	247
Funciones estándar para manejar cadenas o Springs	249
La función Strcpy ()	250
La función strcat ()	250
La función Strscmp ()	251
Ejercicios sobre funciones que manejan cadenas	252
Terminador nulo y cadena invertida	253
Punterio que apunta a otro puntero	255
Funciones que definen el tipo de carácter teclado	257
<b>Capítulo 7. Funciones creadas para Facilitar el Trabajo del Programador</b>	
Programa tipo con biblioteca C ++ incorporada	263
LPRINT(): Función creada para imprimir instrucciones	266
Buffer para la empresa	271
Movimiento del cursor en pantalla	275
Introducción de datos por pantalla: SAYGET()	275
Cadenas y subcadenas	282
Derecha y centro de una cadena	286
Selección de partes de una cadena	289
Eliminar espacios vacíos situados en los extremos de la cadena	296
Ajuste de cadenas a los márgenes de su propio campo	300
Cadena formada por caracteres repetidos	303
Código numérico (ASCII) de las teclas	305
Color en pantalla	309
<b>Capítulo VIII. Ficheros de datos en Turbo C ++</b>	313
Introducción	313
Diferentes tipos de ficheros de datos TURBO C++	315
Turbosistema para manipulación de archivos en TURBO C++	316
Organización de los datos	318
Asignación de nombres a los ficheros	319
Creación de un fichero	320
Apertura de un fichero de texto	321
Funciones mas usuales para un fichero de disco	322
Crear un fichero nuevo	327
Nomenclatura general de ficheros creados	329

Características de los ficheros de base de datos creados por el usuario	329
Sentencias utilizadas para crear un fichero	335
Activar un fichero existente	336
Descripción de la función USA(ARCHI)	337
Introducción de los primeros datos en un fichero	340
Introducción de campos de datos en un fichero	343
Mostrar todos los registros de un fichero	347
Hallar el numero de registros de un fichero	350
Desglosar los registros en sus correspondientes campos	354
Agrupar los campos formando registros	357
Tipos de campos	359
Filtrado de errores en el campo fecha	363
Invertir el formato fecha	369
Copiar ficheros	369
Copiar dos ficheros con distinto nombre	370
Los argumentos de la función MAIN()	373
Búsqueda de registros	375
Corrección de registros	381
Entrada y salida de ficheros	386
Ordenación de registros	387
Listado condicionado de ficheros	395
Inserción de registros	398
Borrar, depurar, blanquear ficheros	403
Depurar los ficheros	407
Blanquear ficheros	409
El puntero en los ficheros	411
Reemplazar campos de un registro	413
Condicionales en la búsqueda de registros	417
Seleccionar registros creando un nuevo fichero	424
Modificar la estructura de un fichero	428
Ejemplos de programación directa aplicando funciones creadas por el propio usuario	437
Resultados obtenidos	441
<b>Capitulo IX. Ejemplo de programación estructurada por medio de menús</b>	445
Introducción al programa de ejemplo: FASE 4.CPP	445
Carga del programa FASE 4.CPP que se adjunta en este libro	447
Colores en pantalla	450
Activación de FASE 4. CPP estructurado en forma de menú	453
Opción (R) nombre del fichero	455
Opción (X) creación de un fichero	456
Opción (J) inicia la entrada de datos	457
Ampliar registros, ordenar y mostrar el fichero	458
Opción (I) insertar registros ordenados	460
Búsqueda de registros en modo interactivo	461
Filtrado de registros	464
Listado y configuración del programa FASE 4. CPP	466
<b>Apéndice A. manual de instrucciones para la programación en TURBO C</b>	473

sentencias y funciones creadas	473
Nomenclatura general	474
Añadir registros	475
Listado de registros	475
Búsqueda de registros	476
Hallar el numero de registros de un fichero	477
Listar determinados campos de un fichero	477
Reemplazo de los campos de un registro	477
Búsqueda condicionada de registros	477
Copiar a un nuevo fichero los registros seleccionados	477
Desdoblar registros y agrupar campos	478
<b>Apéndice B. Resumen General de Mandatos y Ejercicios en Turbo C ++</b>	479
Configuración de una estructura	479
Declaración de una Strutt	480
Acceso a los primeros miembros de una estructura	482
Estructuras y punteros	483
Creación de una clase y de sus correspondientes objetos operador de resolución (::)	485
Clase definida con Strutt, unión o class	488
Declaración de una Strutt	489
Declaración de una unión	489
Declaración de una class	489
Entrada y salida de datos en Turbo C++	490
Turbo C ++ y el mandato cin.get ()	492
Sobre clases y objetos	492
La herencia dentro de una clase	492
El concepto enum para enumerar una lista de datos	494
Funciones turbo C ++ que manejan cadenas	495
La función strcpy ()	496
La función Strcat ()	497
La función strcmp ()	499
Ejercicios sobre funciones que manejan cadenas	500
Ejemplos prácticos sobre manejo de string	508
Funciones que definen el tipo de carácter teclado	509
Funciones para convertir matemáticas	513
Funciones fecha y tiempo	520
Funciones de entrada y salida (I/O) (E/S)	524
Apéndice C. Paralelismo Existente entre las Funciones Turbo C++ Creadas y dBASE IV o Clipper	529
Índice temático	539