

Contenido

Prólogo 5

Introducción 7

Sección I

Introducción a los elementos básicos 11

Lección 1	Cómo crear su primer programa	13
Lección 2	Examinando de cerca al C++	23
Lección 3	Cómo escribir mensajes en la pantalla	31
Lección 4	Los programas almacenan información en variables	41
Lección 5	Cómo realizar operaciones sencillas	53
Lección 6	Cómo leer la entrada del teclado	67
Lección 7	Cómo enseñar al programa a tomar decisiones	75
Lección 8	Repetición de una o más declaraciones	91

Sección II

Construcción de programas utilizando funciones 101

Lección 9	Introducción a las funciones	103
Lección 10	Cómo cambiar los valores de los parámetros	117
Lección 11	Cómo aprovechar la biblioteca en tiempo de ejecución	127
Lección 12	Variables locales y alcance	133
Lección 13	Funciones homónimas	143
Lección 14	Cómo usar las referencias del C++	149
Lección 15	Cómo dar valores predefinidos al parámetro	157

Sección III**Cómo almacenar información utilizando arreglos y estructuras 163**

Lección 16	Cómo almacenar muchos valores en arreglos	165
Lección 17	Qué son las cadenas de caracteres	175
Lección 18	Cómo almacenar en estructuras la información relacionada	185
Lección 19	Qué son las uniones	195
Lección 20	Qué son los apuntadores	203

Sección IV**Empleo de las clases del C++ 211**

Lección 21	Introducción a las clases del C++	213
Lección 22	Interpretación de los datos privados y públicos	221
Lección 23	Funciones constructoras y destructoras	231
Lección 24	Operadores homónimos	243
Lección 25	Función estática y miembros datos	253

Sección V**Herencia y plantillas (modelos) 261**

Lección 26	La herencia	263
Lección 27	Herencia múltiple	275
Lección 28	Miembros private y friends	283
Lección 29	Plantillas de función	293
Lección 30	Empleo de las plantillas de clase	301

Sección VI**Conceptos avanzados del C++ 311**

Lección 31	Empleo del almacenamiento libre del C++	313
Lección 32	Control de las operaciones del almacenamiento libre	321
Lección 33	Empleo avanzado de cin y cout	329
Lección 34	Operaciones de E/S con archivos en C++	339
Lección 35	Funciones inline y codificación en lenguaje ensamblador	351