

INDICE

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 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 homónimas	243
Lección 25. Función estática y miembros datos	253
Sección V.	
Herencia y platillas (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. Empleo avanzado de E/S con archivos en C++	339
Lección 35. Funciones inline y codificación en lenguaje ensamblador	351