

6.2 Die zweite Vorstufe: struct

6.3 Klassen und Objekte

6.4 Methoden in einer Klasse

6.5 Übungen

6.5.1 Schau mir in die Augen

6.5.2 Das Auto

6.5.3 Blockbuster

6.5.4 Beehren Sie uns bald wieder

7 Weiterführende Objektorientierung

7.1 Versteckspiel mit public und private

7.2 Klassenhierarchien

7.3 virtual und override: Virtuelle Methoden

7.4 Const-Methoden

7.5 Übungen

7.5.1 Fuhrpark

7.5.2 Tierhierarchie

7.5.3 Digitales Warenhaus

7.5.4 Preismacht

8 Grafische Oberflächen: GUI-Programmierung

8.1 Bibliotheken mittels vcpkg einbinden

8.2 Ein GUI-»Hello World«

8.3 Callbacks: Auf Klicks reagieren

8.4 Zwischenprojekt:

Die Karteikasten-Lerntechnik

8.5 Einen bleibenden Eindruck hinterlassen:
Arbeiten mit Dateien

8.6 Programme ausliefern

8.7 Übungen

8.7.1 Die Ausgabe ausschalten

8.7.2 Der An- und Ausschalter

8.7.3 Maus im Haus

8.7.4 Nicht so pedantisch!

9 Fortgeschrittene Konzepte

9.1 Bitte ein Byte: Binärcodierung im Arbeitsspeicher

9.2 Zeiger

9.2.1 Zeiger definieren

9.2.2 Inhalt eines Zeiger auslesen

9.2.3 Speicher wieder freigeben

9.2.4 Zusammenfassung

9.3 ... und was man stattdessen benutzt:
Smart Pointer

9.4 Exceptions: Mit Fehlern um sich werfen

9.4.1 Besondere Rückgabewerte

9.5 Code auf mehrere Dateien aufteilen

9.6 Übungen

9.6.1 Wie viel Byte?

9.6.2 Zeigerfehler

9.6.3 Wiederholungstäter

9.6.4 Deklarationen und Definitionen

10 Fortgeschrittene Objektorientierung

10.1 Destruktor: Der Lebenszyklus eines Objekts

10.2 Zeiger und virtuelle Methoden

10.3 Abstrakte Klassen

10.4 Übungen

10.4.1 Mit besten Referenzen

10.4.2 Gigafabrik

10.4.3 Teststrecke

11 Das große weite Netz

11.1 Befehle absetzen: Wie man in den Wald hineinruft ...

11.2 ... so schallt es heraus: Antworten verarbeiten

11.3 JSON: Standardformate verarbeiten

11.4 Zwischenprojekt: Wikipedia-Viewer

11.4.1 Bilder abfragen und anzeigen

11.5 Serialisierung und Deserialisierung

11.6 Übungen

11.6.1 Fehlercodes

11.6.2 Buchladen Jason

11.6.3 Ihr freundlicher Buchladen im Internet

12 Multitasking am Computer

12.1 Berechnungen im Hintergrund: Threads

12.2 Daten zwischen Threads austauschen