

Ein echtes Plus fürs Lernen von C++

# C++

## Alles-in-einem-Band

FÜR

# DUMMIES®

### Auf einen Blick:

- In die Programmierung mit C++ einsteigen
- Mit Objekten und Klassen umgehen lernen
- Probleme erkennen und lösen
- Die fortgeschrittene Programmierung mit C++ meistern



John Paul Mueller  
Jeff Cogswell

[Die wichtigsten Fenster](#)

[Das Fenster »Start here«](#)

[Andere Entwicklungsumgebungen verwenden](#)

## [2 Die erste C++-Anwendung erstellen](#)

[Ein Projekt mit Code::Blocks erstellen](#)

[Was sind Projekte?](#)

[Das erste Projekt definieren](#)

[Die erste Anwendung erstellen und ausführen](#)

[Den Code eingeben](#)

[Mit »main« beginnen](#)

[Informationen anzeigen](#)

[Ein bisschen Rechnen](#)

[Die Ausgabe mit Tabulatoren versehen](#)

[Lassen Sie Ihre Anwendung laufen](#)

## [3 Daten in C++ speichern](#)

[Ablageorte für Daten: Variablen](#)

[Eine Integervariable erstellen](#)

[Mehrere Variablen definieren](#)

[Werte ändern](#)

[Eine Variable mit einer anderen  
gleichsetzen](#)

[Eine Variable initialisieren](#)

[Vergeben Sie selbst großartige Namen](#)

[Mit Integervariablen rechnen](#)

[Mit Integervariablen addieren](#)

Ganzzahlige Werte subtrahieren

Integervariablen multiplizieren

Integervariablen dividieren

Allgemeine Zeichen oder Characters

Das Null-Zeichen

Nicht druckbare und andere Zeichen

Zeichenfolgen (Strings)

Einen Teil eines Strings auslesen

Einen Teil eines Strings ändern

Einen String erweitern

Zwei Strings »addieren«

Zwischen bedingten Operatoren  
entscheiden

Mit Boole'schen Variablen die Wahrheit

sagen

Die Konsole auslesen

## 4 Den Ablauf der Anwendung steuern

Dies oder jenes tun

Bedingungen in C++ auswerten

Den richtigen C++-Operator herausfinden

Mehrere Bedingungen kombinieren

Evaluierungen in bedingte C++-Anweisungen einbinden

Festlegen, was wäre wenn und was  
ansonsten wäre

Mit »if« und »else« eine Etage weiter gehen

Aktionen mit Anweisungen wiederholen

Schleifenbildung

for-Schleifen

»While«-Schleifen

Etwas tun, während ...

Unterbrechen und fortfahren

Schleifen verschachteln

## 5 Ihr Werk mit Funktionen aufteilen

Teilen Sie Ihr Werk auf

Eine Funktion aufrufen

Eine Variable übergeben

Mehrere Variablen übergeben

Eigene Funktionen schreiben

Mehrere oder keine Parameter