

Inhaltsverzeichnis

Cover

Einleitung

Über dieses Buch

Konventionen in diesem Buch

Törichte Annahmen über den
Leser

Wie dieses Buch aufgebaut ist

Symbole, die in diesem Buch
verwendet werden

Wie es weitergeht

Teil I: Wir programmieren

Kapitel 1: Grundgerüst
eines Programms

[Die Funktion main\(\)](#)

[Kommentare](#)

[Ausgabe für Anfänger](#)

[Zahlenspielereien](#)

[Übungen](#)

[Kapitel 2: Variablen und Verarbeitung](#)

[Variablendefinition](#)

[Namensregeln](#)

[Ganze Zahlen](#)

[Zeichen](#)

[Fließkommazahlen](#)

[Symbolische](#)

[Konstanten](#)

[Aufzählungstyp enum](#)

[Typen umbenennen](#)

[Fallstricke beim](#)

[Umgang mit Typen](#)

Automatische
Typbestimmung

Zahlen ein- und
ausgeben

Übungen

Kapitel 3: Abfrage und Wiederholung

Verzweigungen

Boolesche Ausdrücke

Immer diese
Wiederholungen:
Schleifen

Der Sprung als Feind
der Struktur

Beispiel: Größter
gemeinsamer Teiler

Mitmachbeispiel:
Schleifende Hunde und
Füchse

Übungen

Teil II: Datentypen und -strukturen

Kapitel 4: Das Array

Definition und Zugriff auf ein Array

Grenzen und Größen

Arrays lieben die for-Schleife

Lottozahlen sollten zufällig sein

Keine Doppelten beim Lotto

Sortierte Lottozahlen

Mehrere Dimensionen

Beispiel: Bermuda

Übungen

Kapitel 5: Zeiger und dessen Möglichkeiten

Der Zeiger und die

Adresse

Arrays und Zeiger

Zeigerarithmetik

Konstante Zeiger

Der Zeiger auf gar
nichts: void*

Übungen

Kapitel 6:

Variablenverbund struct

Ein Verbund mehrerer
Variablen

Arrays von Strukturen

Zeiger auf Strukturen

Beispiel: Bermuda

Objekte dynamisch
erzeugen und löschen:
new und delete

Zur Laufzeit erzeugte
Arrays