

PROGRAMMIAMO

C++

[Home](#) | [Contatti](#)

Menù di navigazione

[Home](#)
[Algoritmi](#)
[C++](#)
[Visual Basic](#)
[Internet](#)
[HTML](#)
[Javascript](#)
[PHP](#)
[Programmi](#)
[Link](#)
[Contatti](#)

Argomenti

- **L'AMBIENTE DI SVILUPPO Dev-C++**

- Introduzione
- Installazione
- Prima esecuzione e impostazioni
- Creare un progetto
- Il nostro primo programma
- Analisi di un programma (commenti, indentazioni etc)

- **VARIABILI**

- Struttura generale di un programma in C
- Dichiarazione di variabili
- Tipi di variabili
- Assegnazioni
- Espressioni e operatori

- **ISTRUZIONI DI INPUT-OUTPUT**

- Istruzione cout
- Istruzione cin

- **SELEZIONI**

- Istruzione if
- Istruzione if...else
- Sequenze di if e switch case
- L'operatore ternario '?'

- **CICLI**

- Cicli standard e non
- Ciclo while
- Ciclo for
- Cicli infiniti e istruzione break
- Ciclo do while
- Cicli annidati

- **VETTORI (ARRAY)**

- Inversione di una serie di valori
- Definizione
- Array e cicli
- Array statici, dinamici e overflow
- Ordinamento di un vettore
- Riepilogo

- **STRINGHE DI CARATTERI**

- Variabili di tipo char
- Stringhe: dichiarazione, acquisizione, visualizzazione
- Funzioni di library per le stringhe
- Esempio finale: conversione in minuscolo

- **STRUCT**

- Definizione di struct
- Un esempio di uso delle struct
- Struct e funzioni
- Vettori di struct

- **FUNZIONI**

- Definizione
- Funzioni di library
- Usare una funzione già scritta
- Classificazione delle funzioni
- Riepilogo sull'uso delle funzioni
- Funzioni grafiche e gerarchia di funzioni
- Il meccanismo della chiamata
- Il valore di ritorno
- Passaggio per valore e per argomento
- Passaggio di vettori a una funzione
- Variabili locali: visibilità e durata
- Variabili globali
- Funzioni ricorsive
- Project, compilazione e linking
- Direttive del preprocessore

- **I FILE DI TESTO**

- Definizione
- Apertura e chiusura
- Scrittura
- Lettura
- EOF

- **PROGRAMMAZIONE AD OGGETTI**

- L'incapsulamento
- Classi, attributi e metodi
- Classi e oggetti
- Figure geometriche 1
- Figure geometriche 2
- Costruttori e distruttore di classe
- Funzioni friend
- Overloading di funzioni e operatori
- Ereditarietà: classe basa e derivata
- Polimorfismo: overloading e overriding
- Il contenitore string
- Il contenitore vector

search engine by freefind

Sito realizzato in base al template offerto da

<http://www.graphixmania.it>

Segui @ElePrograMania