

Objektorientiertes Plug and Play

Ein Programmierlehrbuch für Wiederverwendbarkeit und Softwarequalität in C++

Dieses Lehrbuch vermittelt die objektorientierte Programmiermethodik nach einem neuen didaktischen Konzept, in dem Module und Datenobjekte, abstrakte Datentypen und Klassen gleich zu Anfang im Mittelpunkt stehen. Der Leser lernt zuerst die "höheren" Sprachelemente. Die üblichen Sprachkonstruktionen wie Schleifen und Verzweigungen, Bytes und Gleitpunktarithmetik werden erst in späteren Kapiteln untersucht. Die Sprache C++ spielt hierbei nur eine exemplarische Rolle. Der Programmierlehrling braucht nicht mehr die Details und Tricks der Programmiersprache zu kennen, um mächtige und komplexe Programme aus einfacheren Bausteinen zusammenzustecken: Er lernt als erstes also die Mechanismen der Komposition. Damit wird der Hauptgedanke des objektorientierten Programmierens, nämlich Wiederverwendbarkeit vor Neuprogrammierung, in den Vordergrund gerückt. Bausteine und Werkzeuge, die zum Durcharbeiten des Buches notwendig sind, sowie Beispielprogramme und Aufgabenlösungen sind online direkt und kostenlos verfügbar. Moderne Programmertechnologien und -werkzeuge werden durch Umkehrung der Unterrichtsreihenfolge des "Programmierens im Kleinen" und des "Programmierens im Großen" transparenter und leichter zu handhaben.

Dieses Lehrbuch vermittelt die objektorientierte Programmiermethodik nach einem neuen didaktischen Konzept, in dem Module und Datenobjekte, abstrakte Datentypen und Klassen gleich zu Anfang im Mittelpunkt stehen. Der Leser lernt zuerst die "höheren" Sprachelemente. Die üblichen Sprachkonstruktionen wie Schleifen und Verzweigungen, Bytes und Gleitpunktarithmetik werden erst in späteren Kapiteln untersucht. Die Sprache C++ spielt hierbei nur eine exemplarische Rolle. Der Programmierlehrling braucht nicht mehr die Details und Tricks der Programmiersprache zu kennen, um mächtige und komplexe Programme aus einfacheren Bausteinen zusammenzustecken: Er lernt als erstes also die Mechanismen der Komposition. Damit wird der Hauptgedanke des objektorientierten Programmierens, nämlich Wiederverwendbarkeit vor Neuprogrammierung, in den Vordergrund gerückt. Bausteine und Werkzeuge, die zum Durcharbeiten des Buches notwendig sind, sowie Beispielprogramme und Aufgabenlösungen sind online direkt und kostenlos verfügbar. Moderne Programmertechnologien und -werkzeuge werden durch Umkehrung der Unterrichtsreihenfolge des "Programmierens im Kleinen" und des "Programmierens im Großen" transparenter und leichter zu handhaben.



49,95 €

46,68 € (zzgl. MwSt.)

Lieferfrist: bis zu 10 Tage

Artikelnummer: 9783528055691

Medium: Buch

ISBN: 978-3-528-05569-1

Verlag: Vieweg+Teubner Verlag

Erscheinungstermin: 28.05.1997

Sprache(n): Deutsch

Auflage: 1997

Serie: Lehrbuch Informatik

Produktform: Kartoniert

Gewicht: 615 g

Seiten: 338

Format (B x H): 170 x 244 mm

