

C++ Quick Refresh: Schnelleinstieg/Auffrischung - Live-Online-Training

Ziele - Ihr Nutzen

In den vergangenen 30 Jahren schon oftmals totgesagt, ist C++ nach wie vor in vielen Softwareprojekten im Einsatz - teils im Rahmen einer bestehenden Code-Basis, aber auch oft für Neuentwicklungen (z.B. im Embedded-Linux-Umfeld).

Dieses Training frischt grundlegende C++-Kenntnisse auf bzw. vermittelt solche Kenntnisse im Schnelleinstieg an Softwareentwickler, die bereits über solide, praxisgestützte Erfahrungen in anderen Programmiersprachen verfügen.

Teilnehmer

Software-Entwickler, Software-Entwicklungsleiter, Systemarchitekten, Software-Architekten. Dieses Training wendet sich an zwei Zielgruppen: Neueinsteiger ohne wesentliche Vorkenntnisse in C++, jedoch mit Programmier-Erfahrung z.B. in Java, C#, Python, ... sowie an Wiedereinsteiger, welche C++ aus dem Studium oder einem länger zurückliegenden Projekt kennen und dieses Wissen für eine aktuell anstehende Aufgabe reaktivieren möchten.

Voraussetzungen

Programmierkenntnisse in C oder einer ähnlichen (prozeduralen) Sprache sowie Kenntnis grundlegender Konzepte der objektorientierten Programmierung (Kapselung in Klassen, Wiederverwendung durch Komposition und Vererbung).

Live Online Training

* Preis je Teilnehmer, in Euro zzgl. USt.

Anmeldecode: L-C++/REF

Präsenz-Training - Deutsch

Dauer

2 Tage

C++ Quick Refresh: Schnelleinstieg/Auffrischung - Live-Online-Training

Inhalt

Klassen und Objekte

- Kapselung von (Member-) Daten und Funktionen
- Zugriffsschutz
- Konstruktor und Destruktor
- Virtuelle Member-Funktionen
- Klassen-Daten und -Funktionen

Zusammenspiel von Klassen

- Überblick zur UML-Notation
- Assoziation, Komposition, Vererbung
- Liskovsches Ersetzungsprinzip (LSP)
- Interfaces (dynamischer Polymorphismus)

Einführung zu Templates

- Parametrisierung von Typen
- Weitere Möglichkeiten

Speicher-Modell

- Statische und automatische Bereitstellung
- Dynamische Anforderung/Freigabe (new und delete)
- RValue-Referenzen und "Copy vs. Move"

Einführender Überblick zu C++-Spezifika

- Operator-Überladung
- Typumwandlungen
- Exceptions
- Präprozessor

Standard-Bibliothek

- Verwendung von Zeichenketten
- Konzept der I/O-Streams
- Überblick zu weiteren Komponenten/Ergänzungen

Ausblick / Überblick

- Parallelisierung / Multi-Threading
- C-Kompatibilität (Prinzipien, Vor- und Nachteile)
- C++ für Embedded-Programmierung
- "Laufzeit" vs. "Compilezeit" Programmierung

Mikro-Projekte

- Demo-Code und/oder Aufgaben zur eigenen Bearbeitung nach Wahl inkl. anschließender Erläuterung möglicher Variationen