C++-Guru Seminar

Vortragsreihe

Hans Pabst Jan P. Springer Bernd Fröhlich
Benno Stein Sven Meyer zu Eissen

Bauhaus-Universität Weimar · Fakultät Medien · Systeme der Virtuellen Realität

Projektbörse SS'05

Voraussetzungen und Leistungsnachweis

- Limitierung auf ungefähr zwölf aktive Teilnehmer
  - Erfolgreiche Teilnahme an PLSE ist Voraussetzung
  - Vorträge und Diskussionen sind offen für Zuhörer
- Scheinerwerb durch mehrere Vorträge
  - Präsentation, Vortrag mit anschließender Diskussion
  - Dokumentation der eigenen Themen
  - Abschlussgespräch (fremde Themen)

Termine und Ort

- Dienstag 17.00–18.30 Uhr (wöchentlich)
- Raum 014, Bauhausstraße 11

- Erste Veranstaltung: 12. April 2005

Gliederung

1 Einführung

2 Themen

Einführung

Warum C++?

- Multiple Paradigmen:
  Objektorientiert, Prozedural, Generativ, Funktional, ...
- Nicht für etwas bezahlen, dass man nicht braucht (à la C)

Einführung

Motivation

Es reicht nicht, dass es funktioniert!

Gliederung

1 Einführung

2 Themen

Themen I

Base

- STL Design and Usage
- RAII, Smart Pointer

Design

- Liskov, NVI
- Pimpl Idiom
- Policy-Based Design
- Open-Closed Principle

Extended

- Template Member Function Specialization vs. Overloading
- Dark Corners
- Plugins

News

- 64-bit Safety
- Model-Driven Architecture

Themen II

Safety

- Buffers/Pools, Overflows
- Exceptions

Practical

- `boost::serialization`
- `boost::thread`
- `boost::test`

Weitere Informationen

- Projektseite 2004

  http://typo3.medien.uni-weimar.de/index.php?guru

- Kontakt

  hans.pabst@medien.uni-weimar.de
  jan.springer@medien.uni-weimar.de