

Zaawansowane techniki programowania

Dr inż. Przemysław Śliwiński 218/C-3

1. Model pamięci
 - a. Rejestry
 - b. Pamięć podręczna
 - c. Pamięć o dostępie swobodnym
 - d. Pamięć o dostępie sekwencyjnym
2. Szablony
 - a. Parametryzacja typami
 - b. Metaprogramowanie
3. Biblioteka STL
 - a. Algorytmy
 - b. Kontenery
 - c. Iteratory
4. Polimorfizm
 - a. Model obiektu
 - b. Dziedziczenie jedno- i wielobazowe
 - c. Polimorfizm czasu wykonania – wtyczki
5. Obsługa wyjątków
 - a. Alokowanie zasobów
 - b. Zmienne automatyczne
 - c. Wyjątki nieoczekiwane i nieobsłużone
6. Programowanie współbieżne
 - a. Procesy i wątki
 - b. Synchronizacja zasobów
 - c. Programowanie GPU
7. Programowanie urządzeń mobilnych i sieciowych
 - a. Programowanie smartfonów i tabletów