1. FILOSOFÍA DE LA PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS

**2. FUNCIONES**

**3. SOBRECARGA DE FUNCIONES Y DE OPERADORES**

**4. PASO DE PARÁMETROS POR VALOR Y POR REFERENCIA**

**5. VARIABLES DINÁMICAS**

**6. PUNTEROS, OPERADORES NEW Y DELETE**

<http://www.cplusplus.com/doc/tutorial/pointers/>

7. PROGRAMACIÓN EFICIENTE

**8. MACROS, FUNCIONES INLINE**

[**http://codigomaldito.blogspot.com.es/2005/12/funciones-inline.html**](http://codigomaldito.blogspot.com.es/2005/12/funciones-inline.html)

<http://c.conclase.net/curso/?cap=023#inicio>

<https://es.ccm.net/faq/2823-la-funcion-inline-en-c>

**9. CLASES Y OBJETOS**

**10. CLASES, OBJETOS, MIEMBROS: ATRIBUTOS Y MÉTODOS**

**11. CREACIÓN DE INICIALIZACIÓN DE OBJETOS**

**12. RETORNOS DE \*THIS POR VALOR Y POR REFERENCIA**

13. HERENCIA Y POLIMORFISMO

14. COMPOSICIÓN VERSUS HERENCIA

15. HERENCIA MÚLTIPLE, FUNCIONES VIRTUAL, CLASES ABSTRACTAS

16. TEMPLATES

17. FUNCIONES GENÉRICAS, HERENCIAS DE CLASES GENÉRICAS

18. PREPROCESADOR Y MODULARIDAD.

19. DIRECTIVAS, FICHEROS DE CABECERA EN C++, LIBRERÍAS DE CLASES

20. ENTRADA Y SALIDA

21. **STREAMS, CIN Y COUT**, SOBRECARGA DE LOS OPERADORES << Y >>

22. FORMATOS Y AJUSTES DE CAMPOS

**23. MANEJO DE EXCEPCIONES: ERRORES Y EXCEPCIONES EN C++, THROW, TRY**