1. Що е това ООП? ***Примери***
2. ООП принципи – енкапсулация, наследяване, полиморфизъм, абстракция ***Примери***
3. Какво е структура – организирана информация, която може да бъде описана, създадена и обработена ***Примери***
4. Достъп до елементите ( “.”)
5. Разположение в паметта

{short, int, char} vs {int, short, char}

1. Влагане на структури
2. Указатели към структури и “->”
3. Абстрактен тип данни – изисква скриване на реализацията на типа, поведението му се дефинира от множество данни и множество операции

Пример :

struct Rational {

int num;

int denom;

void makeRational(int n, int d);

int numerator();

int denominator();

void printRational();

};