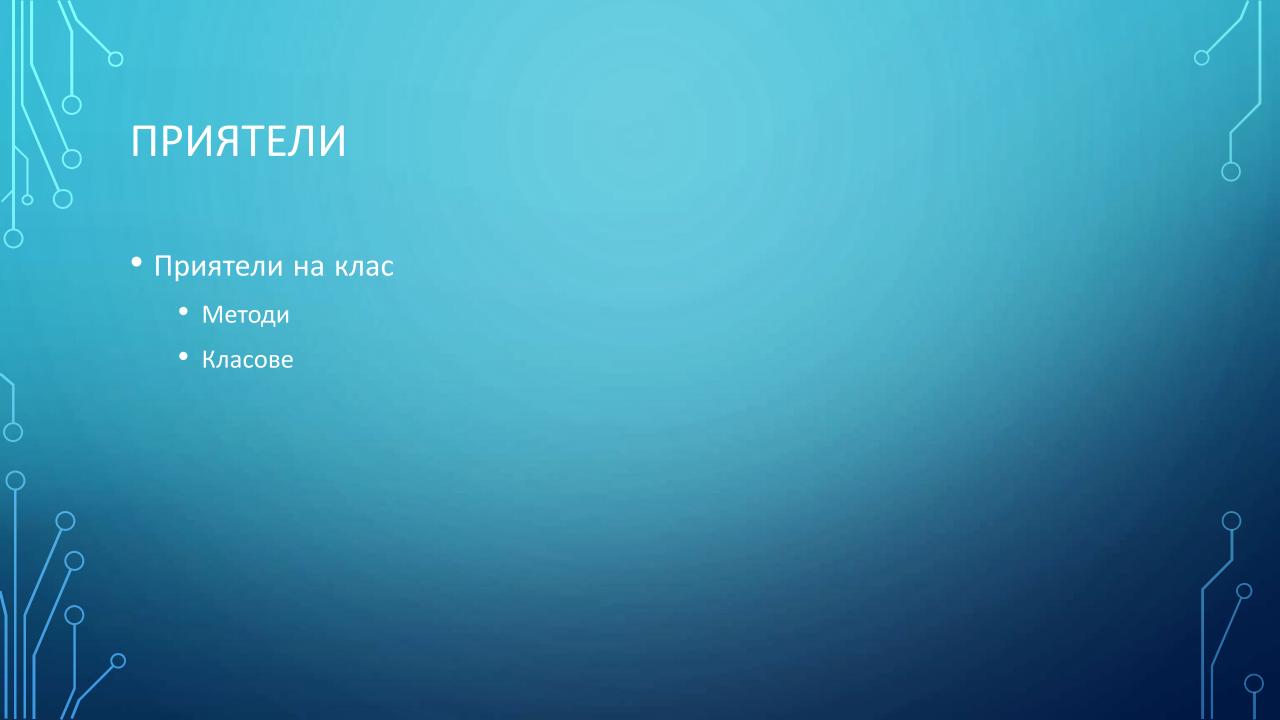


ПРОСТРАНСТВА ОТ ИМЕНА

- Идея
- Дефиниране и Използване
 - Синтаксис
 - Пример



СТАТИЧНИ ЧЛЕНОВЕ

- Статични данни
 - Декларация
 - Дефиниция !!
 - Използване
- Статични константи
- Статични методи
 - Декларация
 - Използване

ПРИМЕРИ ЗА СТАТИЧНИ ДАННИ

- Броене на инстанции
- Басейн с обекти (object pool)
- Клас с единствена инстанция (Singleton)

ОСНОВИ НА UML

- Идея на нотацията
- Основни категории диаграми
- Основи на диаграмите на класове

ШАБЛОНИ ЗА ПРОЕКТИРАНЕ

- Що е то?
- Категории шаблони
 - За създаване
 - За структура
 - За поведение
 - Други
- Плюсове и минуси

ПРИМЕРИ Singleton Object Pool



ПОЛЕЗНИ ВРЪЗКИ

- http://en.cppreference.com/w/cpp/language/namespace
- http://www.learncpp.com/cpp-tutorial/4-3a-namespaces/
- https://en.cppreference.com/w/cpp/language/static
- http://stackoverflow.com/questions/185844/initializing-private-static-members
- https://en.wikipedia.org/wiki/Software design pattern#Creational patterns
- https://refactoring.guru/design-patterns
- https://en.wikipedia.org/wiki/Class_diagram
- https://stackoverflow.com/questions/38043442/how-do-inline-variables-work
- https://en.cppreference.com/w/cpp/language/inline