

序	xi
謝辞	xiii
イントロダクション	xvii

第1章 C++に慣れよう..... 1

1 項 C++を複数の言語の連合と見なそう	1
2 項 #define より、const、enum、inline を使おう	3
3 項 可能ならいつでも const を使おう	8
4 項 オブジェクトは、使う前に初期化しよう	18

第2章 コンストラクタ、デストラクタ、コピー代入演算子..... 27

5 項 C++が自動で書き、自動で呼び出す関数を知ろう	27
6 項 コンパイラが自動生成することを望まない関数は、使用を禁止しよう	31
7 項 ポリモーフィズムのための基底クラスには仮想デストラクタを宣言しよう	34
8 項 デストラクタから例外を投げないようにしよう	39
9 項 コンストラクタやデストラクタ内では決して仮想関数を呼び出さないように しよう	44
10 項 代入演算子は *this への参照を戻すようにしよう	48
11 項 operator= の実装では、自己代入に備えよう	50
12 項 コピーするときは、オブジェクトの全体をコピーしよう	54

第3章 リソース管理 59

- 13 項 リソース管理にオブジェクトを使おう 60
- 14 項 リソース管理クラスのコピーの振る舞いはよく考えて決めよう 65
- 15 項 リソース管理クラスには、リソースそのものへのアクセス方法を付けよう 69
- 16 項 対応する new と delete は同じ形のものを使おう 73
- 17 項 new で生成したオブジェクトをスマートポインタに渡すのは、独立したステートメントで行うようにしましょう 75

第4章 デザインと宣言 78

- 18 項 インタフェースは、正しく使うときには使いやすく、間違った使い方では使いにくいものにしよう 78
- 19 項 クラスのデザインを型のデザインとして考えよう 85
- 20 項 値渡しより const 参照渡しを使おう 87
- 21 項 オブジェクトを戻すべき時に参照を戻そうとしないこと 91
- 22 項 データメンバは private 宣言しよう 96
- 23 項 メンバ関数より、メンバでも friend でもない関数を使おう 100
- 24 項 すべての引数に型変換が必要なら、メンバでない関数を宣言しよう 104
- 25 項 例外を投げない swap を考えよう 108

第5章 実装 117

- 26 項 変数の定義は可能な限り先延ばししよう 117
- 27 項 キャストは最小限にしよう 120
- 28 項 オブジェクト内部のデータへの「ハンドル」を戻さないようにしましょう 128
- 29 項 コードを例外安全なものにしよう 132
- 30 項 インラインをよく理解しよう 140
- 31 項 ファイル間のコンパイル依存性をなるべく小さくしよう 146

第6章 継承とオブジェクト指向設計 157

- 32 項 public 継承は is-a 関係を表すようにしましょう 158

- 33 項 継承した名前を隠蔽しないようにしましょう 164
- 34 項 インタフェースの継承と実装の継承の区別をしよう 170
- 35 項 仮想関数の代わりになるものを考えよう 179
- 36 項 非仮想関数を派生クラスで再定義しないこと 188
- 37 項 継承された関数のデフォルト引数値を再定義しない 190
- 38 項 コンポジションを使って has-a 関係、is-implemented-in-terms-of 関係を作ろう 194
- 39 項 private 継承は賢く使おう 198
- 40 項 多重継承は賢く使おう 203

第7章 テンプレートとジェネリックプログラミング 212

- 41 項 暗黙のインタフェースとコンパイル時ポリモーフィズムを理解しよう 212
- 42 項 typename の 2 つの意味を理解しよう 217
- 43 項 テンプレート化された基底クラス内の名前へのアクセス方法を知っておこう 222
- 44 項 パラメータに依存しないコードはテンプレートから外に出そう 227
- 45 項 「すべての互換型」を受け取るためにメンバ関数テンプレートを使おう 234
- 46 項 型変換をさせたいなら、メンバでない関数をクラステンプレートの中で定義しよう 239
- 47 項 型の情報に関しては traits クラスを使おう 244
- 48 項 テンプレートメタプログラミングを意識しよう 251

第8章 new と delete のカスタマイズ 258

- 49 項 new-handler を理解しよう 259
- 50 項 どういうときに new と delete の定義を自分で書くときよいか理解しよう 267
- 51 項 new と delete の定義を自分で書く場合はコンベンションに従おう 272
- 52 項 プレースメント new の定義を書いたらプレースメント delete の定義も書こう 276

第9章 いろいろな事 284

- 53 項 コンパイラの警告に注意を払おう 284

54 項	TR1 を含む標準ライブラリになじもう.....	285
55 項	Boost に親しもう	291
付録A	Effective C++ を超えて	295
付録B	第2版と第3版の対応表.....	299
	第2版と第3版の対応表.....	300
	第3版と第2版の対応表.....	301
	索引	302
	訳者後書き	315