

Посвящение

Соне за ее безоговорочную любовь и поддержку и моему сыну Каю, который часто отрывал меня от работы, напоминая, что в жизни важнее.

— Николас А. Солтер

Марни, чья непредсказуемая притягательность наполняла радостью каждый мой день.

— Скотт Дж. Клепер

Благодарности

Мы в долгу перед многими людьми, кто сделал эту книгу реальностью. Хотим поблагодарить Дэвида Фугейта (David Fugate) из компании Waterside Productions за все его советы и рекомендации и Роберта Эллиота (Robert Elliot) из издательства Wiley за то, что он дал двум неизвестным авторам возможность рассказать повесть о C++ на новый лад. Эта книга еще долго бы не увидела свет без помощи редактора проекта Адаоби Оби Тултон (Adaobi Obi Tulton). Выражаем благодарность также Катрин Малм Бургон (Kathryn Malm Bourgoine) за ее редакторскую работу. Фотография на обложке, на которой искусно скрыта наша нефотогеничность, была сделана Адамом Тоу (Adam Tow).

Мы также хотим выразить признательность всем коллегам и учителям, которые благоприветствовали нашему развитию в правильном направлении в течение многих лет. В частности, говорим огромное спасибо Майку Хэнсону (Mike Hanson), Мэгги Джонсон (Maggie Johnson), Адаму Нэшу (Adam Nash), Нику Паленту (Nick Parlante), Бобу Пламмеру (Bob Plummer), Эрику Робертсу (Eric Roberts), Мехрану Сахами (Mehran Sahami), Биллу Уолкеру (Bill Walker), Дэну Волковски (Dan Walkowski), Патрику Янгу (Patrick Young) и Джулии Зеленски (Julie Zelenski). Мы будем вечно благодарны Джерри Кейну (Jerry Cain), который не только научил нас в свое время программировать на C++, но также выполнял роль технического редактора, скрупулезно анализирующего код, приведенный в этой книге, как если бы это был один из наших последних экзаменов.

Сердечно благодарим также всех, кто рецензировал одну или несколько глав: Роба Бесмана (Rob Baesman), Аарона Брэдли (Aaron Bradley), Элейн Чонг (Elaine Cheung), Марни Клепер (Marni Kleper), Толи Кузнец (Toli Kuznets), Акшея Рангнекара (Akshay Rangnekar), Элтефаата Шокри (Eltefaat Shokri), Алета Солтера (Aletha Solter), Кена Солтера (Ken Solter) и Соню Солтер (Sonja Solter). Все оставшиеся в книге ошибки, конечно же, на нашей совести. Мы признательны нашим семьям за их терпение и поддержку.

Наконец, мы бы хотели поблагодарить наших читателей за проверку нашего подхода к профессиональной C++-разработке.

Об авторах

Николас А. Солтер (Nicholas A. Solter) изучал теорию вычислительных систем в Стэнфордском университете (Stanford University), где получил дипломы бакалавра и магистра наук. Будучи студентом, он уже работал ассистентом преподавателя по нескольким предметам (от вводного в теорию вычислительных систем для первокурсников до разработки программного обеспечения для студентов старших курсов).

Ныне как специалист по программному обеспечению компании Sun Microsystems Ник программирует (в основном, на C и C++) системы с высоким коэффициентом готовно-

сти. До этого он получил опыт работы в индустрии компьютерных игр. В компании Digital Media International он занимал должность ведущего программиста по мультимедийной образовательной игре “The Land Before Time Math Adventure”. Во время учебы в интернатуре (Electronic Arts) он участвовал в разработке средства редактирования компьютерного поля для игры в гольф Course Architect 2000, используемого для игры Tiger Woods PGA Tour 2000.

Помимо опыта работы на производстве, Ник в течение одного года преподавал программирование на C++ в качестве адъюнкт-профессора на кафедре теории вычислительных систем в Фаллертонском колледже (Fullerton College). В свободное от работы время Ник любит читать, играть в баскетбол, проводить время в кругу семьи.

Скотт Дж. Клепер (Scott J. Kleper) начал свою карьеру программиста еще в школе, создавая приключенческие игры на языке BASIC для компьютера Tandy TRS-80. В средней школе Скотт перешел к языкам более высокого уровня и выпустил несколько приложений в виде испытательных версий, которые удостоились специальных наград.

Окончив Стэнфордский университет, Скотт получил дипломы бакалавра и магистра наук в области теории вычислительных машин и систем, специализируясь на теме человеко-машинного взаимодействия. Еще учась в колледже, Скотт работал ассистентом преподавателя в классах, где читались такие предметы, как введение в программирование, объектно-ориентированное проектирование, структуры данных, GUI-оболочки, групповые проекты и Internet-программирование.

По окончании университета Скотт работал ведущим инженером в нескольких компаниях, а в настоящее время занимает должность старшего специалиста по программному обеспечению в компании Reactivity, Inc. Во вне рабочее время Скотт замечен в роли маниакального Internet-покупателя, страстного читателя и фанатичного гитариста.

Ждем ваших отзывов!

Вы, уважаемый читатель, и есть главный критик этой книги. Мы ценим ваше мнение и хотим знать, что было сделано нами правильно, что можно было сделать лучше и что еще вы хотели бы увидеть изданным нами. Нам интересно услышать и любые другие замечания, которые вам хотелось бы высказать в наш адрес.

Мы ждем ваших комментариев и надеемся на них. Вы можете прислать нам бумажное или электронное письмо либо посетить наш Web-сервер и оставить там свои замечания. Одним словом, любым удобным для вас способом дайте нам знать, нравится ли вам эта книга, а также выскажите свое мнение о том, как сделать наши книги более интересными для вас.

Посылая письмо или сообщение, не забудьте указать название книги и ее авторов, а также ваш обратный адрес. Мы внимательно ознакомимся с вашим мнением и обязательно учтем его при отборе и подготовке к изданию последующих книг. Наши координаты:

E-mail: info@dialektika.com
WWW: <http://www.dialektika.com>

Адреса для писем:

из России: 115419, Москва, а/я 783
из Украины: 03150, Киев, а/я 152