

索引

[記号]	
&	26
*	27
[数字]	
1 対 1	37
1 対多	37
[A]	
A c t i v e X	101
A O	100
[C]	
C	1
C ++	12
C ++ 言語	12
C F	99
C L O S	98
C O B O L	1
C O M	100
C O R B A	98
C O R B A サービス	99
C O R B A ファシリティ	99
[D]	
D C O M	100
delete	18
D I	100
D O S / V	3
[E]	
E i f f e l	12
[F]	
F O R T R A N	1
friend	26
[H]	
has a	35
[I]	
is a	34
[J]	
J a v a	12, 103
J I T	104
[L]	
L A N	3
[M]	
M F C	31
[N]	
new	18
[O]	
O b j e c t i v e C	12
O L E	100
O L E 2	100
O M G	100
O O A	33
O O D	33
O O P	33
O p e n D O C	100
O R B	99, 100
O S	99
O W L	31
[P]	
P C 9 8	3
private	18, 32
private継承	20, 32
protected	18, 33
public	18, 32
public継承	20, 32
[S]	
S i m u l a	1
S m a l l t a l k	12
[U]	
U N I X	98
[V]	
virtual	27
[W]	
W i n d o w s 9 5	3
W i n d o w s N T 4 . 0	101
[あ]	
アクセス属性	18
アスタリスク	27
アセンブラー	2
アプリケーション・オブジェクト	100

アルゴリズム	14
アンパサンド	26
[い]	
インスタンス	15
インターネット	7
インフラストラクチャ	4
[う]	
ウォーターフォールモデル	34, 35
[お]	
オブジェクト	2, 10, 17
オブジェクト・サービス	99
オブジェクト指向	1
オブジェクト指向設計	33
オブジェクト指向分析	35
オブジェクト指向プログラミング	1, 33
オブジェクト・リクエスト・ブローカー	99
親クラス	19
オーバライティング	26
[か]	
仮想関数	27
仮想クラス	30
仮想CPU	103
カット・アンド・ペースト	4
関数プロトタイプ	24
関連	37
画面表示クラス	46, 48, 83
画面表示クラス・ヘッダファイル	59
[き]	
基底クラス	19
基本関数ラップクラス	39, 42, 46, 48, 58, 82, 96
基本関数ラップクラス・ヘッダファイル	58
共通ヘッダファイル	62
[く]	
クラス	10, 13
クラス候補	36
クラス図	38
[け]	
クラス名	38
クラスライブラリ	31, 102
グローバル変数	11
[け]	
継承	6, 19
結合	27
[こ]	
高級言語	2
構造化プログラミング手法	2
公的属性	18
子クラス	19
古典的オブジェクト	97
コーディング規約	102
コンストラクタ	23
[さ]	
最高点クラス	45, 48, 56, 78
最高点クラス・ヘッダファイル	56
最高点保存クラス	47, 49, 61, 88
参照	26
参照型	26
[し]	
私的属性	18
シミュレーション	1, 33
遮蔽定義	26
純粹仮想関数	30
情報隠蔽	5
情報のカプセル化	5
情報の抽象化	5, 18
[す]	
スコープ演算子	25
ステージクラス	45, 48, 79, 95
ステージクラス・ヘッダファイル	57
[せ]	
静的結合	27
[そ]	
総称定義	97
総ヘッダファイル	61
[た]	
多重継承	8

多重定義	29
多対多	37
多様性	9, 21
单一継承	8
〔て〕	
手続き型プログラミング	9
デストラクタ	23
データ構造	14
データメンバ	15, 38
テーブル	37
〔と〕	
得点クラス	45, 48, 77
得点クラス・ヘッダファイル	55
導出クラス	19
動的結合	27
ドキュメント	4
ドメイン・インターフェース	100
〔は〕	
背景クラス	43, 47, 49, 63, 94
背景クラス・ヘッダファイル	49
ハンガリアン記法	103
汎用的オブジェクト	97
〔ひ〕	
引数署名	29
〔ふ〕	
ファイル入出力クラス	
39, 48, 60, 87	
ファイル入出力クラス・ヘッダファイル	60
複合ドキュメント	4
フレンド関数	26, 32
ブラックボックス	6, 34
ロッククラス	42, 44, 47, 51, 67
ロッククラス・ヘッダファイル	51
ロックゲーム	39, 40, 89, 93
ロック原形クラス	48, 54, 76, 93
ロック原形クラス・ヘッダファイル	54
分割コンパイル	24
分散オブジェクト	98
〔ほ〕	
保護属性	18
〔ま〕	
マクロ命令	25
〔め〕	
命名規則	102
メイン関数	89
メソッド	15
メッセージ	8, 21
メッセージ駆動プログラミング	9
メンバ関数	14, 39
〔り〕	
リレーションナルデータベース	37
リレーション	37