

<<C++程序设计轻松入门>>

图书基本信息

书名：<<C++程序设计轻松入门>>

13位ISBN编号：9787111052982

10位ISBN编号：7111052986

出版时间：1996-11

出版时间：机械工业出版社

作者：(美)Jesse Liberty

译者：张文旭/等

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问：<http://www.tushu007.com>

<<C++程序设计轻松入门>>

书籍目录

目录

序

前言

第1章 C++编程入门

1.1 C++简史

1.2 程序

1.3 解决问题

1.4 C++的发展

1.5 准备编程

1.6 开发环境

1.7 编译原代码

1.8 使用链接器生成可执行文件

1.9 开发周期

1.10 HELLO.CPP 第一个C++

程序

1.11 编译错误

1.12 一个简单程序的组成部分

1.13 简单看下out

1.14 注释

1.15 函数

1.16 总结

1.17 复习

1.18 词汇

第2章 变量和常数

2.1 什么是变量？

2.2 定义变量

2.3 大小写敏感

2.4 一次建立多个变量

2.5 给变量赋值

2.6 typedef关键词

2.7 何时使用short，何时使用long

2.8 字符

2.9 常数

2.10 枚举常数

2.11 总结

2.12 复习

2.13 词汇

第3章 表达式和语句

3.1 语句

3.2 表达式

3.3 运算符

3.4 结合赋值和数学运算

3.5 增量和减量

3.6 优先级

<<C++程序设计轻松入门>>

3.7括号嵌套

3.8真假

3.9关系运算符

3.10if语句

3.11在嵌套if语句中使用括号

3.12逻辑运算符

3.13关系优先级

3.14再论真假

3.15条件（三元）运算符

3.16总结

3.17复习

3.18词汇

第4章 函数

4.1什么是函数？

4.2声明和定义函数

4.3函数的执行

4.4局部变量

4.5全局变量

4.6全局变量 小心

4.7再谈局部变量

4.8函数语句

4.9函数变量

4.10参数是局部变量

4.11返回值

4.12默认参数

4.13重载函数

4.14专题

4.15递归

4.16函数和内存

4.17抽象层次

4.18划分RAM

4.19栈和函数

4.20总结

4.21复习

4.22词汇

第5章 类

5.1创建新类型

5.2类和成员

5.3访问类成员

5.4私有和公有

5.5实现类函数成员

5.6构造函数和析构函数

5.7const成员函数

5.8接口与实现

5.9为什么使用编译器查找错误？

<<C++程序设计轻松入门>>

5.10类声明和方法定义放在什么地方

5.11内联实现

5.12以其它类作为成员数据的类

5.13结构

5.14总结

5.15复习

5.16词汇

第6章 程序流程

6.1循环

6.2WHILE循环

6.3WHILE (1) 循环

6.4DO...WHILE循环

6.5for循环

6.6高级for循环

6.7循环总结

6.8Switch语句

6.9总结

6.10复习

6.14词汇

第7章 指针

7.1什么是指针？

7.2为什么要使用指针？

7.3栈和自由存储区

7.4丢失或不稳定指针

7.5const指针

7.6const指针和const成员函数

7.7constthis指针

7.8总结

7.9复习

7.10词汇

第8章 引用

8.1什么是引用？

8.2对引用使用地址操作符

8.3什么能被引用？

8.4空指针和空引用

8.5用引用传递函数变量

8.6掌握函数头和原型

8.7返回多个值

8.8用引用返回值

8.9用引用传递提高效率

8.10何时使用引用.何时使用指针

8.11混合使用指针和引用

8.12不要返回不在作用域内的对象的引用！

<<C++程序设计轻松入门>>

8.13返回堆中对象的引用

8.14指针，指针，谁拥有指针。

8.15总结

8.16复习

8.17术语

第9章 重载

9.1重载函数成员

9.2使用默认值

9.3选择默认值或重载函数

9.4默认构造函数

9.5重载构造函数

9.6初始化对象

9.7复制构造函数

9.8运算符重载

9.9重载运算符函数中的返回类型

9.10转换运算符

9.11总结

9.12复习

9.13词汇

第10章 数组

10.1什么是数组？

10.2数组元素

10.3数组越界

10.4界桩错误

10.5初始化数组

10.6声明数组

10.7对象数组

10.8多维数组

10.9初始化多维数组

10.10有关内存问题的一点说明

10.11指针数组

10.12在自由存储区声明数组

10.13指向数组的指针与指针数组

10.14指针和数组名

10.15删除自由存储区中的数组

10.16CHAR数组

10.17STRCPY () 和STRNCPY () 函数

10.18字符串类

10.19链表和其它结构

10.20数组类

10.21总结

10.22复习

10.23词汇

第11章 继承

<<C++程序设计轻松入门>>

11.1什么是继承？

11.2私有与保护

11.3构造函数与析构函数

11.4向基类构造函数传递变量

11.5重载函数

11.6虚函数成员

11.7总结

11.8复习

11.9词汇

第12章 多继承

12.1单继承存在的问题

12.2什么是多继承？

12.3抽象数据类型

12.4总结

12.5复习

12.6词汇

第13章 特殊类和函数

13.1静态数据成员

13.2静态函数成员

13.3函数指针

13.4函数成员指针

13.5总结

13.6复习

13.7词汇

第14章 高级继承

14.1包含

14.2替代实现与委托

14.3私有继展

14.4友元类

14.5友元函数

14.6友元函数和运算符重载

14.7重载插入运算符

14.8总结

14.9复习

14.10词汇

第15章 流程文件

15.1流综述

15.2流和缓冲区

15.3标准I/O对象

15.4重定向

15.5用CIN输入

15.6用CIN的其它成员函数

15.7用COUT输出

15.8相关函数

15.9管理器、标志和格式化后

<<C++程序设计轻松入门>>

- 15.10流与PRINTF () 函数
- 15.11文件输入和输出
- 15.12OFSTREAMMM对象
- 15.13二进制文件与文本文件
- 15.14命令行处理
- 15.15总结
- 15.16复习
- 15.17词汇
- 第16章 预处理器
- 16.1预处理器和编译器
- 16.2考查中间格式
- 16.3使用 # DEFINE
- 16.4包含与防止包含
- 16.5宏函数
- 16.6内联函数
- 16.7字符串处理
- 16.8预定义宏
- 16.9ASSERT () 宏
- 16.10总结
- 16.11复习
- 16.12词汇
- 第17章 面向对象的分析与设计
- 17.1开发周期
- 17.2仿真警报系统
- 17.3邮政管理员
- 17.4三思而后行
- 17.5分而治之
- 17.6消息格式
- 17.7初始类设计
- 17.8有根层次与无根层次
- 17.9设计界面
- 17.10设计决策
- 17.11使用驱动程序
- 17.12总结
- 17.13复习
- 17.14词汇
- 第18章 模板
- 18.1什么是模板？
- 18.2参数化类型
- 18.3模板定义
- 18.4模板函数
- 18.5模板和友元
- 18.6使胜模板项
- 18.7总结
- 18.8复习
- 18.9词汇

<<C++程序设计轻松入门>>

第19章 例外和错误处理

19.1 程序错误、逻辑错误和语法错误

19.2 例外

19.3 使用TRY块和CATCH

19.4 例外中的数据 and 命名例外对象

19.5 例外和模板

19.6 没有错误的例外

19.7 程序错误和调试

19.8 总结

19.9 复习

19.10 词汇

第20章 标准库和位处理

20.1 标准库

20.2 字符串

20.3 时间和日期

20.4 STL LIB库

20.5 位处理

20.6 风格

20.7 下一步

20.8 总结

20.9 复习

附录A 运算符优先级

附录B C++ 关键词

附录C 二进制和十六进制

1 引言

2 其它数制

3 关于数制

3.1 二进制

3.2 为什么使用二进制？

3.3 位，字节和四位元组

3.4 什么是K？

4 二进制数

5 十六进制

<<C++程序设计轻松入门>>

版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问:<http://www.tushu007.com>