

<<C++编程你也行>>

图书基本信息

书名：<<C++编程你也行>>

13位ISBN编号：9787111211969

10位ISBN编号：7111211960

出版时间：2007-5

出版时间：机械工业出版社

作者：Francis Glassborow

页数：316

译者：荣耀

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++编程你也行>>

内容概要

本书是一本优秀的C++教材，内容包括：基础类型、操作符和简单变量，循环和决策，命名空间和C++标准库，用C++编写函数，行为、序列点和求值顺序，泛型函数，用户自定义类型、指针、智能指针、迭代器和动态实例，动态对象创建和多态对象，流、文件和持久性，异常，重载操作符和转换操作符，容器、迭代器和算法等。

作者重点介绍类、模板、操作符重载、异常、命名空间等从事现代C++编程不可或缺的语言特性，以及容器、算法、迭代器等重要的标准库组件。

本书通过例子代码和“代码详解”，将C++的精华展示给读者。

本书可供完全不同的读者群体使用。

无论你是否具有编程基础，都可以从本书中受益。

<<C++编程你也行>>

作者简介

Francis Glassborow，曾任ACCU(Association of C & C++ Users)的主席，编辑了该团体20世纪90年代的主要出版物。

他对市场上数百本C++书籍发表过评论，但他的智慧和兴趣不仅仅局限于这门语言。

他还是EXE的定期专栏作家，并且是著名的ACCU大会最初七年的主席。

他领导着C和C++方面

<<C++编程你也行>>

书籍目录

译者序 序言 致谢 前言 C++概观 第1章 起步走 1.1 创建“HelloWorld”程序 1.2 代码的含义 1.3 第二个程序：空Playpen 1.4 代码的含义 1.5 其他尝试 1.6 总结 第2章 基础类型、操作符和简单变量 2.1 一个简单的程序 2.2 什么是类型 2.3 何谓基础类型 2.4 负整数的表示 2.5 派生类型 2.6 声明和定义 2.7 C++中的名字 2.8 操作符 2.9 一个简单的程序 2.10 异常——处理无效的输入 2.11 编写正确的代码 2.12 在处理异常前获得输出 2.13 再谈一点Playpen 2.14 默认的Playpen颜色名字 2.15 字符和文本 2.16 浮点数 2.17 第一个浮点程序 2.18 参考 第3章 循环和决策 3.1 一些库类型 3.2 决策 3.3 循环 3.4 关于魔数 3.5 参考 第4章 命名空间和c++标准库 4.1 宽字符集支持vs.窄字符集支持 4.2 命名空间 4.3 从std::cin输入 4.4 用std::cout输出 4.5 标准控制台输出对象 4.6 Playpen绘图模式 4.7 进一步的实践 4.8 参考 第5章 用C++编写函数 5.1 C++函数的概念 5.2 按其他顺序排列 5.3 设计函数 5.4 C++过程 5.5 纯函数 5.6 重载函数 5.7 重置istream和ostream对象 5.8 匿名参数 5.9 分别编译和头文件 5.10 参考 第6章 行为、序列点和求值顺序 6.1 行为的类型 6.2 序列点 6.3 求值顺序 6.4 方针 第7章 泛型函数 7.1 哪个值较大 7.2 获取最大值 7.3 使用typedef获取最大值 7.4 使用模板获取最大值 7.5 二义性 7.6 函数模板特化 7.7 特化max() 7.8 重载函数模板 7.9 C++迭代器 7.10 使用了迭代器的max(std::vector)版本 7.11 fgw::read函数模板 7.12 参考 第8章 用户自定义类型，第1部分：typedef和enum 8.1 typedef：旧类型的新名字 8.2 阅读声明 8.3 enum 8.4 操作符重载 8.5 参考 第9章 用户自定义类型，第2部分：简单类(值类型) 9.1 ISBN作为一个class类型 9.2 测试代码 9.3 重载操作符 9.4 扑克牌的值类型 9.5 publicvs.private 9.6 特殊成员函数：构造函数 9.7 特殊成员函数：析构函数 9.8 特殊成员函数：复制赋值operator= 9.9 普通成员函数 9.10 实现构造函数 9.11 实现析构函数 9.12 实现复制赋值operator 9.13 实现成员函数 9.14 分别编译 9.15 发展card—value类型 9.16 改变实现 9.17 指针和数组 9.18 巩固——点类 9.19 在类定义中定义成员函数 9.20 参考 第10章 用户自定义类型，第3部分：简单类(同质实体类型) 10.1 值类型和实体类型的例子 10.2 一个简单的扑克牌实体 10.3 另一个实体类型：一副牌 10.4 deck的输出 10.5 从文件创建deck实例 10.6 参考 第11章 指针、智能指针、迭代器和动态实例 11.1 原始指针 11.2 危险的特殊情况 11.3 数组 11.4 数组和指针 11.5 动态实例 11.6 智能指针 11.7 迭代器 11.8 参考 第12章 用户自定义类型，第4部分：类层次结构、多态、继承和子类型 12.1 国际象棋棋子的接口 12.2 实现basic—chesspiece 12.3 实现马(knight) 12.4 获得多态行为 12.5 获得身份 12.6 移除刺激物 12.7 移动至被占据的方格 12.8 另一个棋子 12.9 参考 第13章 动态对象创建和多态对象 13.1 在运行期选择子类型 13.2 匿名命名空间 13.3 一个棋子类型 13.4 实现chesspiece 13.5 定义和实现子类型 13.6 构造特定的棋子 13.7 chesspiece构造函数和transform 13.8 实现chesspiece的其余部分 13.9 对象的集合 13.10 chessboard类型的设计和实现 13.11 参考 第14章 流、文件和持久性 14.1 C++流层次结构 14.2 追加数据 14.3 巩固 14.4 字符串流 14.5 将数字值转换为字符串 14.6 持久性 14.7 将文本转换为枚举成员 14.8 参考 第15章 异常 15.1 什么是异常 15.2 可抛出的异常类型 15.3 异常安全的复制赋值惯用法 15.4 重新抛出异常 15.5 异常规范：失败的思想 15.6 异常与析构函数 15.7 参考 第16章 重载操作符和转换操作符 16.1 为算术类型重载操作符 16.2 转换操作符 16.3 函数对象 16.4 结论 16.5 参考 第17章 容器、迭代器和算法 17.1 使用Set 17.2 使用数值算法 17.3 使用Multimap 17.4 预载容器 17.5 结论 17.6 参考 第18章 温故知新 18.1 代码布局 and 一致性 18.2 const放在哪里 18.3 函数风格初始化vs.赋值风格初始化 18.4 使用using 18.5 关闭多态 18.6 操作符的替代拼写法 18.7 匈牙利命名法 18.8 常量的名字 18.9 注释 18.10 结构中的多出口 18.11 重构和对象的威力 18.12 使用遗留库 18.13 最后的话 附录A 前言 往行参考文献

<<C++编程你也行>>

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>