

## <<C++程序设计>>

### 图书基本信息

书名：<<C++程序设计>>

13位ISBN编号：9787113086527

10位ISBN编号：7113086527

出版时间：2008-2

出版时间：中国铁道

作者：杨长兴，刘卫国主

页数：317

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>>

### 内容概要

本书以程序设计零基础为起点，全面介绍了包括面向过程和面向对象的c++程序设计方法。

全书共10章，各章节内容由浅入深、相互衔接、前后呼应、循序渐进。

为了提高读者对程序设计思想方法的理解，本书将程序设计语言模型与人类自然语言模型相比较，让读者对程序设计语言模型及其内容的理解有了完整的参照对象。

全书各章节选用大量程序设计经典实例来讲解基本概念和程序设计方法，同时配有大量习题供读者练习。

本书的配套教材《c++程序设计实践教程》提供了本课程的实践内容、上机指导及习题参考答案。

本书语言表达严谨，文字流畅，内容通俗易懂、重点突出、实例丰富。

适合作为高等院校各专业程序设计课程的教材，还适合作为广大计算机爱好者的自学参考用书。

## 书籍目录

第1章 C++基础知识 1.1 程序设计语言的基本概念 1.2 C++程序的基本结构 1.2.1 C++程序结构 1.2.2 c++程序的书写格式 1.3 一个应用程序的开发过程 1.3.1 Visual C++6.0开发环境 1.3.2 一个应用程序的开发过程 1.4 C++的词法规则 1.4.1 c++的字符集组成 1.4.2 c++的单词及其构词规则 1.5 C++基本数据类型 1.6 常量与变量 1.6.1 常量 1.6.2 变量 1.7 运算符与表达式 1.7.1 算术运算符与算术表达式 1.7.2 关系运算符与关系表达式 1.7.3 逻辑运算符与逻辑表达式 1.7.4 位运算符与位运算表达式 1.7.5 赋值运算符与赋值表达式 1.7.6 三目运算符与三目条件表达式 1.7.7 逗号运算符与逗号表达式 1.7.8 指针运算 1.7.9 运算符的优先级和结合性 1.7.10 类型转换 习题一第2章 程序控制结构 2.1 顺序结构 2.1.1 定义语句 2.1.2 表达式语句 2.1.3 复合语句 2.1.4 空语句 2.1.5 基本输入输出 2.2 选择结构 2.2.1 if语句 2.2.2 switch语句 2.3 循环结构 2.3.1 while语句 2.3.2 do...while语句 2.3.3 for语句 2.3.4 多重循环 2.4 控制转向语句 2.4.1 break语句 2.4.2 continue语句 2.4.3 goto语句 2.5 程序实例 习题二第3章 函数与编译预处理 3.1 函数的概念 3.2 函数的定义与调用 3.2.1 函数的定义 3.2.2 函数的声明 3.2.3 函数的返回值 3.2.4 函数的调用 3.3 函数的参数传递 3.3.1 参数的值传递 3.3.2 参数的地址传递 3.3.3 带默认值的参数 3.4 函数的嵌套调用与递归调用 3.4.1 函数的嵌套调用 3.4.2 函数的递归调用 3.5 内置函数 3.5.1 内置函数的作用 3.5.2 内置函数的定义与使用 3.6 变量和函数的属性 3.6.1 变量的作用域 3.6.2 变量的生存期 3.6.3 内部函数和外部函数 3.7 编译预处理 3.7.1 宏定义 3.7.2 文件包含 3.7.3 条件编译 习题三第4章 数组与指针 4.1 数组及其应用 4.1.1 数组的概念 4.1.2 一维数组 4.1.3 二维数组 4.1.4 数组作为函数的参数 4.2 指针及其应用 4.2.1 指针的概念 4.2.2 指针变量的定义及初始化 4.2.3 指针的运算 4.2.4 指针作函数参数 4.2.5 返回指针值的函数 4.2.6 指向函数的指针 4.3 指针与数组 4.3.1 指针与一维数组 4.3.2 数组名与指针作函数参数的进一步讨论 4.3.3 指针与二维数组 4.4 字符串 4.4.1 字符串的概念 4.4.2 字符串的存储表示法 4.4.3 字符串的输入与输出 4.4.4 字符串函数 4.4.5 字符串的简单应用举例 4.5 指针数组与多级指针 4.5.1 指针数组 4.5.2 多级指针 4.5.3 命令行参数 4.6 引用 4.6.1 变量的引用 4.6.2 引用作函数参数 4.6.3 引用作函数返回值 习题四第5章 自定义数据类型 5.1 结构体类型 5.1.1 结构体类型的定义 5.1.2 结构体变量的定义 5.1.3 结构体变量的引用与初始化 5.1.4 结构体数组 5.1.5 结构体与函数 5.1.6 链表 5.2 共用体类型 5.2.1 共用体变量的定义 5.2.2 共用体变量的引用 5.2.3 共用体与结构体的联合使用 5.3 枚举类型 5.4 自定义类型 习题五第6章 类与对象 6.1 从面向过程到面向对象 6.1.1 面向对象程序设计的基本概念 6.1.2 C++面向对象程序的结构 6.2 类与对象的定义 6.2.1 类的定义 6.2.2 对象的定义与使用 6.2.3 类与结构体的区别 6.3 对象的初始化 6.3.1 构造函数 6.3.2 析构函数 6.3.3 复制构造函数 6.4 对象数组与对象指针 6.4.1 对象数组 6.4.2 对象指针 6.4.3 指向类成员的指针 6.4.4 this指针 6.5 静态成员 6.5.1 静态数据成员 6.5.2 静态成员函数 6.6 友元 6.6.1 友元函数 6.6.2 友元类 6.7 常对象和常成员 6.7.1 常对象和常成员函数 6.7.2 常数据成员 6.8 程序实例 习题六第7章 重载与模板 7.1 重载 7.1.1 函数重载 7.1.2 运算符重载 7.2 模板 7.2.1 函数模板 7.2.2 类模板 7.3 程序实例 习题七第8章 继承与派生 8.1 继承与派生的概念 8.1.1 基类与派生类 8.1.2 继承与派生的作用 8.1.3 派生类的声明 8.2 派生类成员的访问控制 8.2.1 private、protected与public类成员 8.2.2 三种派生方式的定义 8.2.3 派生类成员访问控制规则 8.3 派生类的构造函数和析构函数 8.3.1 派生类构造函数和析构函数的声明 8.3.2 派生类构造函数和析构函数的构造规则 8.3.3 派生类构造函数和析构函数的调用顺序 8.4 多重继承 8.4.1 多重继承的声明与引用 8.4.2 虚基类 8.5 基类和派生类的转换 8.6 继承与组合 习题八第9章 多态性与虚函数 9.1 多态性的概念 9.1.1 编译时的多态性 9.1.2 运行时的多态性 9.2 虚函数 9.2.1 虚函数的作用 9.2.2 虚函数的使用 9.2.3 多重继承与虚函数 9.2.4 虚析构函数 9.3 纯虚函数与抽象类 9.3.1 纯虚函数 9.3.2 抽象类 9.4 抽象类程序实例 习题九第10章 输入输出流 10.1 c++的输入输出 10.1.1 C++流的概念 10.1.2 c++流类库 10.1.3 与iostream类库有关的头文件 10.1.4 插入与提取运算符的重载 10.2 标准输入输出流 10.2.1 标准流类 10.2.2 格式控制成员函数 10.2.3 数据输入输出成员函数 10.3 文件操作与文件流 10.3.1 文件的概念 10.3.2 文本文件的读写 10.3.3 二进制文件的读写 10.3.4 文件的随机读写 10.4 字符串流 10.4.1 字符串流的概念 10.4.2 字符串流的输出操作 10.4.3 字符串流的输入操作 习题十参考文献



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>