

## <<C++语言程序设计>>

### 图书基本信息

书名：<<C++语言程序设计>>

13位ISBN编号：9787113098674

10位ISBN编号：7113098673

出版时间：2009-5

出版时间：中国铁道出版社

作者：詹发荣

页数：312

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++语言程序设计>>

### 内容概要

《C++语言程序设计》是一本非常适合初学者学习C++编程的入门指导书，对学习面向对象程序设计有一定的帮助作用。

全书共分9章，第1章介绍了C++程序的基本结构和运行环境；第2章介绍了C++语言中的基本数据类型和表达式以及表达式的副作用；第3章介绍了程序设计中的3种基本控制结构与语句；第4章介绍了数组类型及其定义和使用方法，字符数组和字符串之间的关系；第5章介绍了函数的概念，重载函数和函数模板，函数的作用域；第6章介绍了指针的概念以及与指针相关的动态内存管理的概念；第7章介绍了用户自定义数据类型，即结构类型和联合类型的定义，以及结构的重要应用即链表的建立与遍历；第8章介绍了面向对象中的两个重要概念，即类与对象，初步引入了面向对象的思想；第9章介绍了用流类实现数据的输入/输出，以及各流类之间的继承关系。

## 书籍目录

第1章 C++程序的基本结构和运行环境1.1 C++语言简介1.1.1 C++语言的特点1.1.2 C++和C的关系和区别1.2 C++程序的基本结构和语法规则1.2.1 一个简单的C++程序1.2.2 C++程序结构及语法规则1.3 程序的编辑、编译、连接和运行1.3.1 开发C++应用程序的步骤1.3.2 VC++6.0集成开发环境简介第2章 筑牢C++语言编程基础2.1 C++数据类型2.1.1 C++数据类型的分类2.1.2 C++程序中数据的表现形式2.2 整数类型数据2.2.1 各种整型数据的基本情况2.2.2 整数常量的表示2.2.3 整型变量的定义和初始化2.3 字符型数据2.3.1 字符型数据的基本情况2.3.2 字符型常量的表示2.3.3 字符型和整型的关系2.4 枚举型数据2.5 实型数据2.5.1 各种实型数据的基本情况2.5.2 实型常量的表示和实型变量的定义和初始化2.6 符号常量与常值变量2.6.1 用符号代替常量的两种定义方法2.6.2 符号常量应用举例2.6.3 使用符号常量的优点及注意事项2.7 数值表达式2.7.1 算术表达式2.7.2 位运算表达式2.7.3 增1/减1运算符2.7.4 赋值表达式2.7.5 数学表达式和C++表达式2.7.6 类型的自动转换和强制转换2.8 逻辑型数据与逻辑表达式2.8.1 逻辑型数据2.8.2 逻辑表达式2.8.3 有关条件的表达2.8.4 逻辑型数据与其他类型数据的关系2.8.5 条件表达式2.9 自定义类型修饰符2.9.1 自定义类型修饰符的定义格式2.9.2 自定义类型修饰符的作用2.10 表达式的副作用与表达式语句2.10.1 表达式的副作用2.10.2 表达式副作用的应用第3章 灵活控制C++程序流程3.1 流程控制与程序结构3.2 条件分支结构3.2.1 if语句3.2.2 switch多分支结构语句3.3 循环结构3.3.1 C++中循环流程控制3.3.2 while循环3.3.3 do...while循环3.3.4 for循环3.3.5 循环嵌套3.3.6 break和continue语句的使用3.4 其他流程控制3.4.1 goto语句3.4.2 return语句第4章 解决复杂问题的工具——数组4.1 一维数组4.1.1 一维数组的引入4.1.2 一维数组4.2 多维数组4.2.1 二维数组4.2.2 三维数组4.2.3 二维数组元素的访问4.3 字符数组与字符串4.3.1 字符串的基本概念4.3.2 字符串存储空间的分配4.3.3 常用的字符串操作函数4.3.4 字符串处理应用举例第5章 解决应用问题的手段——函数5.1 函数的定义5.1.1 C++中函数的定义5.1.2 函数的分类5.1.3 函数返回值的默认类型5.2 函数的调用5.2.1 函数调用格式及调用方式5.2.2 函数的递归调用5.3 函数原型与头文件5.3.1 函数原型5.3.2 头文件5.4 函数调用中的参数传递5.4.1 值传递和地址传递5.4.2 数组参数5.4.3 可选参数5.5 内联函数5.6 函数重载与名字混成5.6.1 函数重载5.6.2 名字混成5.7 函数和变量的作用域5.7.1 函数的作用域5.7.2 变量的作用域和生存期5.7.3 符号常量的作用域和生存期5.8 函数模板5.8.1 函数模板的引入5.8.2 函数模板的定义5.8.3 函数模板的实例化第6章 指针、引用和动态空间管理6.1 指针的概念和指针变量的定义6.1.1 指针变量的定义和初始化6.1.2 常值指针6.2 指针的基本操作6.2.1 指针赋值6.2.2 取变量的地址6.2.3 间接访问6.2.4 判断指针是否是空指针6.2.5 计算两地址间数据单元的个数6.2.6 指针移动6.2.7 指针表达式的副作用6.2.8 指针类型的强制转换6.2.9 指针操作符的综合应用6.3 指针与数组6.3.1 一维数组元素的访问方式6.3.2 二维数组元素的访问方式6.3.3 关于指向数组的指针6.3.4 字符指针与字符串6.3.5 指针数组与命令行参数6.3.6 数组参数实际上是指针6.4 指针与函数6.4.1 指针参数6.4.2 指针函数6.4.3 函数指针6.5 引用6.5.1 引用的概念6.5.2 指针和引用的比较6.5.3 引用使用举例6.6 动态空间管理6.6.1 动态空间的引入6.6.2 动态空间的管理第7章 结构类型与联合类型7.1 结构的定义7.1.1 结构的基本概念7.1.2 结构类型的定义格式7.2 结构变量的定义和初始化7.3 结构成员的访问操作7.3.1 赋值运算7.3.2 直接成员运算与间接成员运算7.3.3 结构应用举例7.4 结构与函数7.4.1 结构作为函数的参数类型7.4.2 结构作为函数的返回值类型7.5 结构与链表7.5.1 链表的基本概念7.5.2 结构类型的应用——链表7.6 结构与操作符重载7.7 联合7.7.1 联合的基本概念7.7.2 联合类型使用举例第8章 学会应用面向对象编程8.1 类8.1.1 类和对象的概念8.1.2 类的定义8.1.3 类的使用说明8.2 构造函数8.2.1 构造函数的定义8.2.2 无参构造函数和有参构造函数8.2.3 复制构造函数8.2.4 赋值操作符的重载8.2.5 构造函数中的初始化表8.3 析构函数8.3.1 析构函数的定义8.3.2 默认析构函数8.3.3 析构函数研究8.4 友元函数和友元类8.4.1 友元函数8.4.2 友元类8.5 类的继承8.5.1 类继承的概念8.5.2 单继承的实现方法8.5.3 多继承的实现方法8.6 类的虚函数与多态性8.6.1 虚函数和多态性8.6.2 虚函数和多态性应用举例8.7 类的静态成员8.7.1 静态成员的基本概念8.7.2 静态成员的应用举例8.8 模板类第9章 巧用C++流进行输入/输出9.1 C++流的基本概念9.1.1 C++语言系统中的I/O流类库9.1.2 C++语言系统预定义的流对象9.2 输入/输出的格式控制9.3 文件操作9.3.1 文件的概念9.3.2 文件流对象的建立9.3.3 文件流状态的判定9.3.4 文本文件的访问操作9.3.5 二进制文件的访问操作9.4 字符串流9.4.1 对字符串流的操作9.4.2 字符串流对象应用举例参考文献



## <<C++语言程序设计>>

### 编辑推荐

《C++语言程序设计》适合作为高职高专院校“C++语言程序设计”课程的教材，也可作为面向对象程序设计的入门参考书籍。

<<C++语言程序设计>>

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>