

<<C++面向对象程序设计>>

图书基本信息

书名：<<C++面向对象程序设计>>

13位ISBN编号：9787115139436

10位ISBN编号：7115139431

出版时间：2006-4

出版时间：人民邮电出版社

作者：朱战立

页数：273

字数：426000

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++面向对象程序设计>>

内容概要

面向对象程序设计是目前软件的开发流方法。

本书讨论面向对象程序设计的基本概念，以及使用C++语言进行面向对象程序设计的基本方法。

本书的内容主要包括：C++语言基础、面向对象程序设计、类和对象、友元和运算符重载、继承、运行时的多态性和抽象类、模板、异常处理、I/O流类库、标准模板库等。

另外，为方便学生上机实践，附录中还讨论Visual C++集成开发环境的组成、编译和运行C++程序的方法、程序调试技术、C++下的Windows编程方法等。

本书既可作为大专院校计算机等专业“面向对象程序设计”课程的教材，也可作为从事计算机开发和应用的工程技术人员的自学参考书。

<<C++面向对象程序设计>>

书籍目录

第1章 C++语言基础	11.1 数据类型	11.1.1 基本数据类型	11.1.2 枚举类型	21.1.3 结构体
	21.2 基本语句	31.2.1 赋值语句	41.2.2 自加减表达式语句	41.2.3 分支语句
				41.2.4 循环语句
	51.2.5 流程控制语句	71.3 变量	81.3.1 变量的定义方法	81.3.2 const类型限定符
				81.3.3 函数形式的变量类型转换
	91.4 函数	91.4.1 返回值	101.4.2 输入型参数	101.4.3 输出型参数
	111.4.4 系统库函数和用户自定义函数	131.4.5 函数原型	131.4.6 内联函数	141.4.7 带缺省参数的函数
	151.4.8 函数重载	151.5 指针和引用	171.5.1 指针变量	171.5.2 引用变量
	181.6 自定义语句	201.7 程序预处理	211.8 名字空间	221.9 new和delete运算符
				231.10 输入和输出
24习题1	26第2章 面向对象程序设计	282.1 从面向过程到面向对象	282.1.1 设计实例对比	282.1.2 从面向过程到面向对象
				322.2 面向对象技术的基本概念
				332.2.1 类
				332.2.2 实例
				342.2.3 消息
	342.3 面向对象技术的基本特征	352.3.1 抽象性	352.3.2 封装性	352.3.3 继承性
				362.3.4 多态性
	372.4 面向对象的软件开发	382.4.1 面向对象分析	382.4.2 面向对象设计	422.4.3 面向对象实现
	432.5 面向对象程序设计的优点	43习题2	45第3章 类和对象	463.1 类
	463.1.1 类的定义	463.1.2 成员变量	493.1.3 构造函数和类的实例化	503.1.4 成员函数和对象的消息
	523.1.5 析构函数	553.1.6 const修饰符	573.1.7 成员函数重载	593.2 对象
	643.3 对象成员变量	683.3.1 整体—部分对象模式和子对象	683.3.2 子对象和构造函数设计	703.3.3 构造函数和析构函数自动调用过程
	733.4 内部类	753.5 static成员	773.6 自引用对象指针this	793.7 抽象过程与类
	823.8 设计举例——银行贷记卡系统	82习题3	87第4章 友元和运算符重载	894.1 友元的概念
				894.2 定义友元的方法
				904.3 运算符重载
				934.3.1 运算符重载的定义和规定
				934.3.2 运算符重载为类的成员函数
				944.3.3 运算符重载为类的友元函数
				974.3.4 两种运算符重载方法的比较
	1004.4 设计举例	1014.4.1 数组类设计	1014.4.2 字符串类设计	105习题4
110第5章 继承	1125.1 面向对象的重要特征：继承性	1125.2 继承	1135.2.1 基类、派生类和保护成员	1135.2.2 派生类的定义
				1135.2.3 派生类的三种继承方式
				1145.2.4 派生类的基类子对象
				1185.2.5 派生类的析构函数
				1195.2.6 派生类与基类的关系
	1205.3 赋值兼容规则	1215.4 派生类对基类成员函数的覆盖	1235.5 多重继承	1255.5.1 多重继承的意义
				1265.5.2 多重继承的设计方法
				1265.5.3 多重继承的二义性问题
				1265.5.4 虚基类
	1315.6 设计举例	1335.6.1 图书馆信息——公有继承举例	1335.6.2 链式堆栈——私有继承举例	140习题5
146第6章 运行时的多态性和抽象类	1496.1 面向对象的重要特征：多态性	1496.2 运行时的多态性	1506.2.1 虚函数和运行时的多态性	1506.2.2 滞后联编
				1526.2.3 虚函数和派生类对基类成员函数覆盖的区别
				1536.2.4 虚析构函数
	1556.3 抽象类	1576.4 设计举例	159习题6	167第7章 模板
	1687.1 参数多态性和模板	1687.1.1 参数多态性	1687.1.2 模板	1717.2 类模板
				1727.3 函数模板
				175习题7
176第8章 异常处理	1778.1 异常和异常处理	1778.1.1 异常的基本类型	1778.1.2 传统的异常处理方法以及问题	1788.2 C++的异常处理方法
				1798.2.1 基本的异常处理方法
				1808.2.2 多个异常的处理方法
				1828.3 异常类的设计
				1868.4 异常抛出和处理的两种方式
				189习题8
191第9章 I/O流类库	1939.1 基本概念	1939.2 C++的基本流类结构	1949.3 istream类和ostream类	1959.4 格式控制
	1979.4.1 格式控制成员函数	1979.4.2 操作符	2009.5 文件的读/写	2029.5.1 文件的打开和关闭
				2039.5.2 文本文件的读/写
				2059.5.3 二进制文件的读/写
				2089.5.4 随机访问文件
	2099.6 可流类	211习题9	213第10章 标准模板库	21510.1 STL
				21510.2 容器类
				21910.2.1 容器的基本概念
				21910.2.2 基本容器类
				22010.3 迭代器
				22810.3.1 基本的迭代器
				22810.3.2 迭代器和输入、输出
				23010.3.3 迭代器的分类
				23310.4 算法库
				233习题10
				239附录1 Visual C++集成开发环境
	241附录1.1 Visual C++集成开发环境的组成	241附录1.1.1 Visual C++用户界面	241附录1.1.2 菜单栏	242附录1.1.3 工具栏
				246附录1.2 编辑、编译和运行C++程序
				248附录1.2.1 建立、编译和运行一个简单C++程序的过程
				248附录1.2.2 一个项目包含头文件和C++程序
				249附录1.2.3 一个工作区包含多个项目
	252附录2 Visual C++下的程序调试	254附录2.1 发现并处理错误	254附录2.2 调试窗口	255附录2.3 调试程序
				257附录3 Visual C++下的Windows编程
				261附录3.1 MFC和应用程序框架
				261附录3.1.1 MFC
				261附录3.1.2 应用程序框架
				262附录3.1.3 开发

<<C++面向对象程序设计>>

工具 263附录3.2 用户界面程序设计 265附录3.2.1 一个用户界面程序设计实例 265附录3.2.2
AppWizard创建文件的说明 270附录3.3 标识符命名方法 271参考文献 273

<<C++面向对象程序设计>>

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>