

## <<面向对象程序设计及C++>>

### 图书基本信息

书名：<<面向对象程序设计及C++>>

13位ISBN编号：9787115269065

10位ISBN编号：7115269068

出版时间：2012-2

出版时间：人民邮电出版社

作者：朱立华，俞琼 主编

页数：290

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>

## <<面向对象程序设计及C++>>

### 内容概要

本书是为已经掌握C语言知识，需要学习C++语言的读者编写的一本C++语言入门教材。

全书共分9章。

第1章通过与面向过程的程序设计方法的简单对比，初步介绍面向对象程序设计方法；第2章介绍在面向过程的程序设计方面C++语言对C语言的改进及扩充；第3章至第6章以面向对象程序设计的封装性、继承性和多态性这3大主要特征为主线组织内容，系统而全面地介绍了面向对象程序设计的基本概念和方法，是本书最核心的内容；第7章简单介绍模板的知识及STL初步；第8章介绍输入/输出控制及文件的读写；第9章通过一个综合实例初步介绍了面向对象的程序设计过程。

本书注重可读性、启发性和可用性。

每章开头的内容提要简明扼要地对本章内容进行总体描述；在每章结尾有本章小结，对本章的主要内容作归纳总结；每章最后还配有一定数量的习题帮助读者巩固知识。

每章通过大量典型的实例解析新的知识点。

书中还通过大量图、表对知识点作总结或从本质上进行分析，便于读者记忆和理解。

另外，本书还为授课教师提供配套的电子课件、全部例题源代码以及习题源代码。

本书可作为高等院校计算机相关专业程序设计课程的教材，也可作为工程技术人员的参考用书。

## &lt;&lt;面向对象程序设计及C++&gt;&gt;

## 书籍目录

## 第1章 面向对象程序设计及C++语言概述

- 1.1 面向过程与面向对象
  - 1.1.1 面向过程的程序设计
  - 1.1.2 面向对象的程序设计
- 1.2 面向对象的基本概念及特征
  - 1.2.1 类与对象
  - 1.2.2 封装性
  - 1.2.3 继承性
  - 1.2.4 多态性
- 1.3 C++语言概述
  - 1.3.1 C++语言支持面向对象的程序设计
  - 1.3.2 C++语言与C语言的关系
  - 1.3.3 其他面向对象的程序设计语言
- 1.4 C++程序及其开发
  - 1.4.1 C++程序的开发过程
  - 1.4.2 VC++ 6集成开发环境简介
  - 1.4.3 VC++ 6集成开发环境的使用
  - 1.4.4 VC++ 6下的C++程序实现示例

## 本章小结

## 习题

## 第2章 C++对C的改进及扩展

- 2.1 函数中一些基本控制的区别
  - 2.1.1 C++语言用I/O流实现输入/输出
  - 2.1.2 新增的单行注释
  - 2.1.3 使用const定义常量
  - 2.1.4 新增的强制类型转换方式
  - 2.1.5 新增的bool类型
  - 2.1.6 名字空间
- 2.2 有关函数的区别
  - 2.2.1 局部变量随用随定义
  - 2.2.2 域解析符::扩大全局变量的可见范围
  - 2.2.3 形式参数可带有默认值
  - 2.2.4 内联函数
  - 2.2.5 函数重载
- 2.3 新增引用的灵活运用
  - 2.3.1 引用的概念及使用
  - 2.3.2 引用作为形式参数
  - 2.3.3 引用与指针的区别
  - 2.3.4 引用作为返回值
- 2.4 动态内存空间管理
  - 2.4.1 用new申请动态内存空间
  - 2.4.2 用delete释放动态内存空间
  - 2.4.3 void类型的指针
- 2.5 C++语言中的异常处理
  - 2.5.1 异常和异常处理

## <<面向对象程序设计及C++>>

### 2.5.2 异常处理的实现

本章小结

习题

### 第3章 类与对象

#### 3.1 类与对象的定义

##### 3.1.1 类的定义

##### 3.1.2 定义对象

##### 3.1.3 this 指针

#### 3.2 构造函数与析构函数

##### 3.2.1 构造函数

##### 3.2.2 析构函数

#### 3.3 深拷贝与浅拷贝

#### 3.4 对象的使用

##### 3.4.1 对象数组

##### 3.4.2 对象指针

##### 3.4.3 对象引用

##### 3.4.4 对象参数

#### 3.5 友元

##### 3.5.1 友元函数

##### 3.5.2 友元成员

##### 3.5.3 友元类

#### 3.6 程序实例——学生信息管理系统

本章小结

习题

### 第4章 类中数据的共享与保护

#### 4.1 静态成员

##### 4.1.1 静态数据成员

##### 4.1.2 静态成员函数

#### 4.2 共享数据的保护

##### 4.2.1 常数据成员

##### 4.2.2 常成员函数

##### 4.2.3 常对象

#### 4.3 程序实例——学生信息管理系统

本章小结

习题

### 第5章 类与类之间的关系

#### 5.1 类的组合

##### 5.1.1 类的组合关系

##### 5.1.2 对象成员的构造与析构

#### 5.2 类的依赖

#### 5.3 类的继承与派生

##### 5.3.1 派生类的定义

##### 5.3.2 派生类对象的构造与析构

##### 5.3.3 同名冲突及其解决方案

##### 5.3.4 赋值兼容规则

#### 5.4 程序实例——师生信息管理系统

本章小结

## <<面向对象程序设计及C++>>

### 习题

#### 第6章 多态性

##### 6.1 多态的两种类型

##### 6.2 静态多态性的实现

##### 6.2.1 运算符重载的规则

##### 6.2.2 用成员函数重载运算符

##### 6.2.3 用友元函数重载运算符

##### 6.2.4 几种常用运算符的重载

##### 6.3 动态多态性的实现

##### 6.3.1 虚函数的定义

##### 6.3.2 虚析构函数

##### 6.3.3 虚函数与同名覆盖

##### 6.4 纯虚函数与抽象类

##### 6.4.1 纯虚函数

##### 6.4.2 抽象类

##### 6.5 程序实例——学生信息管理系统

#### 本章小结

### 习题

#### 第7章 模板

##### 7.1 模板的概念

##### 7.2 函数模板与模板函数

##### 7.2.1 函数模板的定义与模板函数的使用

##### 7.2.2 重载模板函数

##### 7.3 类模板与模板类

##### 7.3.1 类模板的定义

##### 7.3.2 类模板的使用

##### 7.4 泛型程序设计与C++STL简介

##### 7.4.1 泛型程序设计的基本方法

##### 7.4.2 STL概述

##### 7.4.3 容器(vector)

##### 7.4.4 迭代器(iterator)

##### 7.4.5 算法

##### 7.4.6 string类型

##### 7.5 程序实例——学生信息管理系统

#### 本章小结

### 习题

#### 第8章 C++语言的流类库与输入/输出控制

##### 8.1 I/O流的概念及流类库

##### 8.1.1 streambuf类

##### 8.1.2 ios类

##### 8.2 键盘输入与屏幕输出

##### 8.2.1 一般的输入/输出

##### 8.2.2 格式化的输入/输出

##### 8.3 文件的输入/输出

##### 8.3.1 文件的打开与关闭

##### 8.3.2 文件的读写

##### 8.3.3 随机文件的读写操作

## <<面向对象程序设计及C++>>

8.4 程序实例——学生信息管理系统

本章小结

习题

第9章 面向对象编程初步

9.1 面向对象编程的基本过程

9.2 程序实例——信息管理系统

本章小结

附录A ASCII表

附录B C++语言的关键字

附录C C++语言运算符的优先级与结合性

参考文献

## <<面向对象程序设计及C++>>

### 编辑推荐

本版继续保持了第一版中的一些做法和特点：（1）每个新知识点的引出都以前面已有知识作基，并且结合实际例程阐述各要点，循序渐进地介绍新内容；（2）每个实例程序的关键语句及运行结果后都有详细注解，帮助读者更好地理解；（3）注重编程风格，源代码的书写格式规范；（4）每章结束有本章节小结帮助读者回顾本章内容，最后配有一定量的习题帮助读者巩固知识。

<<面向对象程序设计及C++>>

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>