

## <<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：9787118067002

10位ISBN编号：7118067008

出版时间：2010-2

出版时间：国防工业出版社

作者：赵付青 主编

页数：352

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>

## &lt;&lt;C++面向对象程序设计&gt;&gt;

## 前言

C++语言是在C语言的基础上发展起来的，不仅继承了C语言的原有特点，而且引入了面向对象的程序设计方法，是当今计算机专业及其相关专业的大学生所必须掌握的程序设计语言之一。

很多初学者都会提出一个共同的问题，即怎样才能学好C++其实，没有什么捷径可走，只有自己动手多编写程序。

只有多编写程序和在上机调试程序，才能把C++的语法规则、编程的基本方法和技巧、各种算法变成实实在在的知识。

目前市场上有关C++面向对象程序设计的书很多，但本书有其独特的方面，主要体现在如下几个方面：（1）突出面向对象。

C++虽然是面向对象的语言，但它从面向过程的语言——C语言发展演化而来，从面向过程过渡到面向对象，两者相互分离，这样学生很难在接受面向过程的思想后顺利接受相对复杂的面向对象的思想。

处理好面向过程和面向对象的关系是非常重要的。

我们力图把面向对象和面向过程结合起来。

本书在第1章引入了面向对象编程技术的概念和基本过程，使学生在开始学习C++之前就接触面向对象编程的概念，顺利实现面向过程向面向对象的转变。

（2）基本概念及知识点讲解精炼。

本书用较少的篇幅讲解面向对象的概念，在基本知识点的讲解过程中尽量使用浅显易懂的语言加以描述，辅以大量具体的实例说明基本知识点，方便读者边看边练，加强基本知识点的理解。

（3）指导性强。

根据作者多年的教学经验，学生在课程上机时不知道干什么，或者遇到问题时无法解决。

针对以上问题，我们专门编写了C++语言上机预备知识，可指导读者在很短的时间里，在掌握C++知识的同时提高上机操作能力。

而且在每章后都配有练习题及上机实验题，以锻炼学生的能力，加深对知识的理解和掌握。

本书内容丰富，深入浅出，注重理论与实践的结合，突出对学生知识运用能力的培养。

学生通过本书内容的学习和上机实验，可以较好地掌握面向对象设计技术、C++核心内容及Visual C++编程的基础知识。

本书编委会成员有西安交通大学电信学院邹建华教授，兰州理工大学赵付青、丁政建、朱昌盛、朱红蕾和张力，河西学院白春霞等老师。

## <<C++面向对象程序设计>>

### 内容概要

C++程序设计语言是所有程序设计语言中最有活力和应用最广的一种。

C++程序设计的教学自20世纪90年代以来，逐步成为各高等学校尤其是理工科专业程序设计课程的主流。

本书作为目前高校普遍使用的C++面向对象程序设计的教材，通过大量经典的程序实例，使学生在掌握C++知识的同时提高动手编程能力。

全书共分15章，内容包括面向对象程序设计基础、C++语言基础知识、类和对象、继承与派生、多态、重载、复制与转换、模板、I/O流及类库、C++的异常处理、Visual C++编程基础、数据库编程、网络编程等。

同时为指导学生快速适应上机环境，本书还专门给出了C++的上机预备知识，可方便学生及参考本书的人员用最少的的时间熟悉上机环境。

本书可作为普通高等院校计算机及相关专业的本、专科学生学习C++程序设计的参考书，也可作为广大计算机爱好者的自学指导参考书。

## &lt;&lt;C++面向对象程序设计&gt;&gt;

## 书籍目录

第1章 面向对象程序设计概述 1.1 面向对象技术的产生 1.2 面向对象思想 1.3 面向对象的编程技术 ( OOP ) 1.4 面向对象的软件开发过程 1.5 面向对象程序设计方法的特点 1.6 面向对象的编程技术的优点 1.7 小结 习题 第2章 C++概述 2.1 从C到C++ 2.2 C++程序开发过程 2.3 C++编程环境介绍 2.4 C++程序示例 2.5 C++对函数功能的增强 2.6 C++对数据类型的扩充 2.7 C++对运算符的扩充 2.8 小结 习题 第3章 C++基本程序设计 3.1 C++程序结构 3.2 C++的词法单位 3.3 数据类型, 常量和变量 3.4 数据类型转换 3.5 C++存储类 3.6 运算符, 优先级和结合性 3.7 C++的控制台交互技术 3.8 控制结构 3.9 小结 习题 第4章 类与对象 4.1 从结构体到类 4.2 类的定义与对象的引用 4.3 构造函数与析构函数 4.4 函数重载 4.5 友元 4.6 对象指针 4.7 派生类与继承类 4.8 虚拟函数与多态性 4.9 小结 习题 第5章 继承与派生 5.1 继承与派生的概念 5.2 派生类与继承 5.3 派生类的构造函数和析构函数 5.4 多继承 5.5 小结 习题 第6章 多态 6.1 多态性和虚函数 6.2 纯虚函数和抽象类 6.3 虚析构函数 6.4 小结 习题 第7章 重载、复制与转换 7.1 重载 7.2 复制 7.3 转换 7.4 小结 习题 第8章 模板 8.1 模板的概念 8.2 数模板 8.3 类模板 8.4 小结 习题 第9章 I/O流及类库 9.1 C++为何建立起自己的输入/输出系统 9.2 C++的流及类库 9.3 输出流cout的使用 9.4 输入流cin的使用 9.5 输入输出语句 9.6 重载操作符“[]”和“[]” 9.7 文件I/O 9.8 小结 习题 第10章 C++异常处理 10.1 异常处理的传统方法 10.2 异常处理的实现 10.3 标准异常 10.4 异常程序设计规则 10.5 小结 习题 第11章 Visual C++6.0开发环境 11.1 Visual C++及其开发环境概述 11.2 Visual C++6.0的菜单栏 11.3 Visual C++6.0的工具栏 11.4 项目与项目工作区 11.5 资源与资源编辑器 11.6 联机帮助 11.7 使用MFC开发Windows应用程序 11.8 小结 习题 第12章 Visual C++6.0数据库编程 12.1 数据库的访问和ODBC 12.2 使用ODBC创建数据库应用程序 12.3 使用ADO创建数据库应用程序 12.4 小结 习题 第13章 Visual C++6.0网络编程 13.1 构建简单的WEB浏览器 13.2 Visual C++6.0支持的网络编程 13.3 WinInet类简介 13.4 用WinInet类开发应用程序 13.5 编程示例 13.6 小结 习题 第14章 C++的预处理程序指令 14.1 简介 14.2 C++的预处理程序 14.3 INCLUDE (包含) 文件 14.4 简单的字符串替换 14.5 不带参数的宏 (Macros) 14.6 取消宏定义 14.7 条件编译 14.8 #pragma 14.9 小结 习题 第15章 C++上机预备知识 15.1 简单的输入输出 15.2 Visual C++6.0的操作环境 15.3 程序调试——Debug功能 习题 附录A 忙语汇编 附录B C++句法 参考文献

## &lt;&lt;C++面向对象程序设计&gt;&gt;

## 章节摘录

第1章面向对象程序设计概述 面向对象技术提供了一种新的认知和表示世界的思想和方法，它对计算机工业的影响是深远的。计算机从业人士利用它提出了面向对象的分析设计方法、计算机程序设计语言、面向对象的软件设计方法、面向对象的数据库等。

面向对象技术为软件工业实现工程化提供了强有力的支持，正是面向对象技术造就了架构、统一建模语言（UML）、框架、模式、组件、构件、中间件等概念。

计算机的不断发展为计算机及网络应用提供了大量技术先进、功能强大的应用软件系统，同时也给软件开发者和用户带来了相应的问题：

（1）软件系统规模庞大，研制周期长，维护费用高；  
（2）软件系统过于复杂，在一个系统中集成了各种功能，大多数功能不能灵活的装卸、单独升级或重复利用；  
（3）应用软件不易集成，即使各种应用程序是用相同的编程语言编写的，并且运行在相同的计算机上，特定应用程序的数据和功能也不能供其他应用程序使用。

面向对象作为一种思想及编程语言，为软件开发的整个过程——从分析设计到实现，提供了一个完整解决方案。

面向对象堪称是软件发展取得的里程碑式的伟大成就。

面向对象的软件开发和相应的面向对象的问题求解是当今计算机技术发展的重要成果和趋势之一。

面向对象是一种思想，面向对象思想为软件设计与开发赋予了哲学的意义。

在哲学的世界里，小至沙粒微尘，大至日月星辰乃至宇宙，均可视为单独的个体对象而存在。

面向对象的程序设计和问题求解力求符合人们日常自然的思维习惯，降低、分解问题的难度和复杂性，提高整个求解过程的可控制性、可监测性和可维护性，从而达到以较小的代价和较高的效率获得较满意效果的目的。

面向对象程序设计以人类习惯的解决问题的方法进行软件开发，从而使软件开发过程和人类求解问题过程一致。

1.1 面向对象技术的产生 1969年NATO会议之后，“软件危机”成为人们关注的焦点。为迎接软件危机的挑战，人们进行了不懈努力，这些努力大致上沿着两个方向同时进行的。

（1）从管理的角度，希望实现软件开发过程的工程化。这方面最著名的成果就是提出了大家都很熟悉的“瀑布式”生命周期模型。

它是在20世纪60年代末软件危机后出现的第一个生命周期模型。

如下所示： 分析-设计-编码-测试-维护 后来，又有人针对该模型的不足，提出了快速原型法、螺旋模型、喷泉模型等对“瀑布式”生命周期进行补充。

现在，它们在软件开发的实践中被广泛采用。

这方面的努力，还使人们认识到了文档的标准以及开发者之间、开发者与用户之间的交流方式的重要性。

<<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>