

## <<C++程序设计实用教程>>

### 图书基本信息

书名：<<C++程序设计实用教程>>

13位ISBN编号：9787302180784

10位ISBN编号：7302180784

出版时间：2008-12

出版时间：清华大学出版社

作者：李青，周美莲 编著

页数：458

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++程序设计实用教程>>

### 内容概要

本书以程序案例为线索，以问题需求驱动的方式深入浅出地介绍了C++语言的基本语法、程序设计规范和实用技法。

书中的例题程序按照科学的原则、完整的结构、规范的格式设计，并经过多方面的测试，可供读者精读和模仿。

各章配有一定的实用程序和趣味程序。

大部分章后有基本语法练习题、程序设计练习题和程序设计竞赛题。

本书内容丰富，详略得当。

全书共16章分成三个部分：第一部分（第1章）计算与算法基础；第二部分（第2～第8章）面向过程程序设计；第三部分（第9～第16章）面向对象程序设计。

本书可作为计算机等理工科专业大学生或研究生学习高级语言程序设计相关课程的教材或教学参考书，也可供学习或使用C++语言从事软件开发的人员参考。

## &lt;&lt;C++程序设计实用教程&gt;&gt;

## 书籍目录

第一部分 计算与算法基础 第1章 导论 1.1 计算系统 1.2 计算机程序设计语言概述 1.3 算法基础 1.4 小结 练习1 第二部分 面向过程程序设计 第2章 C++概貌 2.1 基本程序设计 2.2 基本程序改进 2.3 基本程序扩展 2.4 C++程序开发流程 2.5 C++应用程序集成开发环境简介 2.6 趣味程序——变换的字符 2.7 小结 练习2 第3章 数据的表示及I/O流格式控制 3.1 数据的表示 3.2 函数 3.3 运算表达式 3.4 语句 3.5 I/O流格式控制 3.6 应用举例 3.7 趣味程序——行走的字符串 3.8 小结 练习3 第4章 变量设计 4.1 穷举计算 4.2 迭代计算 4.3 标志变量的设计与应用 4.4 单变量版“评委评分”程序设计 4.5 趣味程序——击打字母游戏 4.6 小结 练习4 第5章 数组与指针 5.1 数组 5.2 数组版“评委评分”程序设计 5.3 指针 5.4 动态变量和动态数组——堆变量和堆数组 5.5 地址值在函数之间传递 5.6 堆数组版“评委评分”程序设计 5.7 字符数组与C-字符串 5.8 指针数组与数组指针 5.9 趣味程序 5.10 小结 练习5 第6章 函数 第7章 程序结构 第8章 链表 第三部分 面向对象程序设计 第9章 类与类的对象 第10章 构造函数及赋值运算 第11章 静态成员及友元 第12章 类模板 第13章 运算符重载 第14章 继承与多态性 第15章 I/O流 第16章 异常处理 附录A ASCII字符集 附录B 常用库函数 参考文献

章节摘录

第1章 导论 我国以计算为主的古代科学，在相当长的时期里处于世界领先的地位。其中一个重要原因，就是我们的先祖们很早就创造了一种简便的计算系统——算筹记数及其操作。后来，又进一步发明了更为简捷的珠算，大大地推动了古代科学技术的进步。珠算系统一直沿用至今。

本章立足珠算系统看现代计算机系统，其结论是现代计算机系统与古老的珠算系统是一脉相承的。

学习本章，读者通过类比珠算系统，应该初步了解电子计算机系统的基本原理和工作方式；了解信息数字化及其标准化的必要性和重要性；了解电子计算机存储器空间字节地址的线性性；了解算法的基本概念和算法执行的时序性。

## <<C++程序设计实用教程>>

### 编辑推荐

教学目标明确，注重理论与实践的结合，教学方法灵活，培养学生自主学习的能力，教学内容先进，反映了计算机学科的最新发展，教学模式完善，提供配套的教学资源解决方案。

<<C++程序设计实用教程>>

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>