

<<C++面向对象程序设计教程>>

图书基本信息

书名：<<C++面向对象程序设计教程>>

13位ISBN编号：9787302200079

10位ISBN编号：7302200076

出版时间：2009-6

出版时间：清华大学出版社

作者：陈维兴，林小茶 编著

页数：340

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++面向对象程序设计教程>>

前言

面向对象程序设计是不同于传统程序设计的一种新的程序设计范型。它对降低软件的复杂性，改善其重用性和维护性，提高软件的生产效率，有着十分重要的意义。因此面向对象的程序设计被认为是程序设计方法学的一场实质性的革命。

C++语言是在C语言基础上扩充了面向对象机制而形成的一种面向对象程序设计语言，它除了继承了C语言的全部优点和功能外，还支持面向对象程序设计。

C++是介绍面向对象程序设计的重要语言。

学习C++不仅可以深刻理解和领会面向对象程序设计的特点和风格，掌握其方法和要领，而且可以掌握一种十分流行和实用的程序设计语言。

许多高等院校将面向对象程序设计及面向对象技术正式列入教学计划，作为必修课或选修课。

本书第1版于2000年出版以来，颇受读者欢迎，不少高校用其作为教材或考研参考书，取得了很好的教学效果。

第2版于2004年出版，被评为北京高等教育精品教材。

在多年教学实践的基础上，作者听取了专家和读者的意见，并结合本人的教学经验，对原书作了认真的修改。

这次修订保持了原书语言通俗、层次清晰、理论与实例结合的特点，力求做到深入浅出，将复杂的概念用简洁浅显的语言来讲述。

使读者尽快地迈入面向对象程序设计的大门，迅速掌握C++程序设计的基本技能和面向对象的概念和方法，并能编写出具有良好风格的程序。

本次修订，本书在以下几个方面对第2版做了较大的修改补充：（1）为了使教师能够更好地组织和实施教学过程，使读者能够更容易地接受和理解课程的内容，对部分章节的内容和讲解方法进行了改进，力求从实例出发循序渐进地引出概念，对概念和例题的分析讲解更加细致、透彻，更有利于读者自学。

（2）对原书的内容作了十分慎重的斟酌，删掉了部分不是十分必要的内容，增加了一些新的更有用的内容，使本书更具实用性。

增加了第8章面向对象程序设计方法与实例，以帮助读者进一步了解面向对象程序设计方法，提高解决实际问题的能力。

（3）更新或增加了一些在实践教学效果比较好的例题，帮助读者举一反三，从中学习方法和技巧，从而更快地掌握C++程序设计的方法和要领。

（4）对习题部分作了较大的修订，大幅度地增加了题型和题量，帮助读者通过练习题检查对所学内容掌握的情况。

<<C++面向对象程序设计教程>>

内容概要

本书是为具有C语言基础的读者编写的，主要介绍C++面向对象程序设计的基本知识和编程方法，全面地讲述了C++面向对象的基本特征。针对初学者的特点，本书力求通过大量的例题，以通俗易懂的语言讲解复杂的概念和方法，以期帮助读者尽快地迈入面向对象程序设计的大门。

本书自2000年出版第1版以来，深受读者欢迎。

第2版被评为北京高等教育精品教材，第3版被评为普通高等教育“十一五”国家级规划教材。

本书内容全面、语言通俗、例题丰富，同时配有大量习题，适合作为高等院校各专业学生学习C++的入门教材，也适合作为初学者自学的教材。

为了帮助读者进一步理解和掌握所学的知识，同时出版了与本书配套的辅导教材《C++面向对象程序设计教程（第3版）习题解答与上机指导》

<<C++面向对象程序设计教程>>

书籍目录

第1章 面向对象程序设计概述 1.1 什么是面向对象程序设计 1.1.1 一种新的程序设计范型 1.1.2 面向对象程序设计的基本概念 1.1.3 面向对象程序设计的基本特征 1.2 为什么要使用面向对象程序设计 1.2.1 传统程序设计方法的局限性 1.2.2 面向对象程序设计方法的主要优点 1.3 面向对象程序设计的语言 1.3.1 面向对象程序设计语言的发展概况 1.3.2 几种典型的面向对象程序设计语言 习题第2章 C++概述 2.1 C++的起源和特点 2.1.1 C++的起源 2.1.2 C++语言的特点 2.2 C++源程序的构成 2.2.1 简单的C++程序 2.2.2 C++程序的结构特性 2.2.3 C++程序的编辑、编译、连接和运行 2.3 C++在非面向对象方面的扩充 2.3.1 注释行 2.3.2 C++的输入输出 2.3.3 灵活的局部变量说明 2.3.4 结构、联合和枚举名可直接作为类型名 2.3.5 const修饰符 2.3.6 函数原型 2.3.7 内联函数 2.3.8 带有默认参数的函数 2.3.9 函数的重载 2.3.10 作用域运算符 2.3.11 无名联合 2.3.12 强制类型转换 2.3.13 运算符new和delete 2.3.14 引用 习题第3章 类和对象 3.1 类与对象的基本概念 3.1.1 结构体与类 3.1.2 成员函数的定义 3.1.3 对象的定义及使用 3.1.4 类的作用域和类成员的访问属性 3.2 构造函数与析构函数 3.2.1 对象的初始化和构造函数 3.2.2 用成员初始化列表对数据成员初始化 3.2.3 构造函数的重载 3.2.4 带默认参数的构造函数 3.2.5 析构函数 3.3 对象数组与对象指针 3.3.1 对象数组 3.3.2 对象指针 3.3.3 this指针 3.4 string类 3.5 向函数传递对象 3.5.1 使用对象作为函数参数 3.5.2 使用对象指针作为函数参数 3.5.3 使用对象引用作为函数参数 3.6 对象的赋值和复制 3.6.1 对象赋值语句 3.6.2 拷贝构造函数 3.7 静态成员 3.7.1 静态数据成员 3.7.2 静态成员函数 3.8 友元 3.8.1 友元函数 3.8.2 友元类 3.9 类的组合 3.10 常类型 3.10.1 常引用 3.10.2 常对象 3.10.3 常对象成员 习题第4章 派生类与继承第5章 多态性第6章 模板与异常处理第7章 C++的流类库与输入输出第8章 面向对象程序设计方法与实例参考文献

章节摘录

第1章 面向对象程序设计概述 20世纪90年代以来面向对象程序设计 (object-oriented programming, OOP) 异军突起, 迅速地在全世界流行, 并一跃而成为程序设计的主流技术。现在, 面向对象程序设计的思想已经被越来越多的软件设计人员所接受, 不仅因为它是一种最先进的、新颖的计算机程序设计思想, 更主要的是这种新的思想更接近人的思维活动, 人们利用这种思想进行程序设计时, 可以很大程度地提高编程能力, 减少软件维护的开销。面向对象程序设计方法是通过增加软件的可扩充性和可重用性来提高程序员的编程能力的。这种思想与我们以前使用的方法有很大的不同, 并且在理解上有一些难点, 希望本章的内容能对读者有所帮助。

1.1 什么是面向对象程序设计 1.1.1 一种新的程序设计范型 面向对象程序设计是一种新的程序设计的范型 (paradigm)。

程序设计范型是指设计程序的规范、模型和风格, 它是一类程序设计语言的基础。

一种程序设计范型体现了一类语言的主要特征, 这些特征能用以支持应用领域所希望的设计风格。

不同的程序设计范型有不同的程序设计技术和方法学。

面向过程程序设计范型是流行很广泛的程序设计范型, 这种范型的主要特征是, 程序由过程定义和过程调用组成 (简单地说, 过程就是程序执行某项操作的一段代码, 函数是最常用的过程), 从这个意义出发, 基于面向过程的程序可以用以下的公式来表述:

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>