

## <<C++编程惯用法>>

### 图书基本信息

书名：<<C++编程惯用法>>

13位ISBN编号：9787508319124

10位ISBN编号：7508319125

出版时间：2004-2

出版时间：中国电力出版社

作者：Robert B. Murray

页数：208

译者：王昕

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++编程惯用法&gt;&gt;

## 内容概要

在国际象棋中，学会如何移动棋子只能算是入门：要想掌控整个棋局，我们必须了解自己所下的每一步棋后的策略和战术。

在C++中也同样如此。

掌握正确的策略可以帮助我们避免常见的陷阱，并提高我们的工作效率。

在本书中，C++专家Rob Murray就与我们分享了他宝贵的经验和建议，以帮助初中级C++程序员得到进一步的提高。

在本书中，作者大量采用了实际开发中的代码来作为示例，向读者展示了那些有用的编程策略，并对那些有害的做法进行了警示。

为了帮助读者更好地理解，在书中的每一章结束前，在该章中被介绍过的主要内容都被放到了一个列表中，此外，书中还给出了一些问题来激励读者们进行更多的思考和讨论。

本书在一开始就向我们讲解了如何为我们的设计选择正确的抽象，提示我们注意抽象和现实之间的区别。

然后，我们就将学到如何将已得到的抽象转化成一个（或多个）C++中的类，期间进行的讨论所涵盖的范围上至高层的设计策略，下至底层的接口和实现细节。

接下来本书对单继承和多重继承进行了深入的探索。

一开始书中会给出一个关于它们应该用在设计的什么地方的讨论，然后就是一些详细的示例代码，用来向我们演示如何在实践中使用这些概念。

对于“如何构建可派生出其他类的类”以及“这么做的好处何在”，书中还专门抽出了一章来讨论它们。

对于C++中新增的模板特性，通过从基础开始到逐步地接触实际应用中的示例，Rob Murray向我们展示了其空前的洞察力。

作者同时也向我们展示了多种特定的技巧，以使我们的程序更快、重用性更高，并且更健壮。

异常是C++中另外一个新增的特性，对于何时该使用它，何时不该使用它，Murray也向我们给出了他的建议。

在本书的最后，我们还可以学到如何将一个项目从C移植到C++之上，书中对该过程的讨论不但包括了其中可能出现的技术问题，也包括了使用技术的“人”的问题。

## <<C++编程惯用法>>

### 作者简介

Robert B.Murray在撰写该书时是量子数据系统公司（Quantitative Data Systems）中负责软件工程的副总裁，该公司的业务包括向财富500强（Fortune 500）中的公司提供面向对象的软件解决方案。在此之前，他曾经在AT & T的Bell实验室工作，在那里他参与了C++语言、编译器以及

## &lt;&lt;C++编程惯用法&gt;&gt;

## 书籍目录

代译者序序第0章 简介 0.1 关于示例代码 0.2 本书的组织 0.3 问题 0.4 语言规则第1章 抽象 1.1 有关电话号码的抽象模型 1.2 抽象模型间的关系 1.3 请考虑边界条件 1.4 使用CRC卡片来辅助设计 1.5 小结 1.6 问题第2章 类 2.1 构造函数 2.2 赋值 2.3 公用数据 2.4 隐式类型转换 2.5 操作符重载：成员或非成员？  
2.6 重载、缺省值以及省略符 2.7 Const 2.8 返回值为引用 2.9 静态对象的构造 2.10 小结 2.11 问题第3章 句柄 3.1 一个String类 3.2 使用计数器来避免多份拷贝 3.3 避免进行重编译：Cheshire Cat 3.4 使用句柄来隐藏设计 3.5 多种实现 3.6 作为对象的句柄 3.7 综述 3.8 小结 3.9 问题第4章 继承 4.1 is - a关系 4.2 公有继承 4.3 私有继承 4.4 保护型继承 4.5 与基类抽象的一致性 4.6 纯虚函数 4.7 有关继承的细节和陷阶 4.8 小结 4.9 问题第5章 多重继承 5.1 作为交集的多重继承 5.2 虚基类 5.3 一些有关多重继承的细节问题 5.4 小结 5.5 问题第6章 考虑继承的设计 6.1 被保护的接口 6.2 我们的设计是否应该考虑到继承？  
6.3 一些为继承所做的设计的例子 6.4 结论 6.5 小结 6.6 问题第7章 模板 7.1 模板类Pair 7.2 一些有关模板的细节 7.3 模板的实例化 7.4 智能指针 7.5 作为模板参数的表达式 7.6 模板函数 7.7 小结 7.8 问题第8章 模板的高级用法 8.1 使用了模板的容器类 8.2 示例：Block 8.3 有关Block的设计细节 8.4 带有迭代器的容器：List 8.5 迭代器的设计细节 8.6 性能上的考虑 8.7 对模板参数的限制 8.8 模板特化 8.9 小结 8.10 问题第9章 重用 9.1 发现和获得 9.2 健壮性 9.3 内存管理 9.4 可选的内存分配方案 9.5 传递参数给operator new 9.6 管理外部资源 9.7 寻找有关内存的bug 9.8 名字冲突 9.9 性能 9.10 不要去猜想，而应该度量！  
9.11 算法 9.12 动态内存分配中的瓶颈 9.13 内嵌 9.14 Tiemann法则 9.15 小结 9.16 问题第10章 异常 10.1 一个负面的声明 10.2 为什么需要异常？  
10.3 一个异常的例子 10.4 异常只应该用来表述异常情况 10.5 理解异常 10.6 责任评估 10.7 设计异常对象 10.8 小结 10.9 问题第11章 向C++移植 11.1 选择使用C++ 11.2 采用C++ 11.3 设计和实现 11.4 开发一个坚实的基础 11.5 相关的思考 11.6 小结 11.7 问题

<<C++编程惯用法>>

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>