

<<Advanced C++中文版>>

图书基本信息

书名：<<Advanced C++中文版>>

13位ISBN编号：9787508319155

10位ISBN编号：750831915X

出版时间：2004-2

出版时间：中国电力出版社

作者：考帕里安 (James O. Coplien)

页数：320

译者：李石乔

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>

<<Advanced C++中文版>>

内容概要

假定读者已经具备C++基本知识，本书通过展示C++语言风格和习惯用法，帮助读者提升C++的程序设计经验。

这些方法围绕C++支持的抽象机制实施的：抽象数据类型，继承结构中的组合类型，面向对象程序设计以及多重继承。

本书还展示了C++语言间接支持的核心习惯用法，诸如虚拟构造函数、原型对象以及高级垃圾收集技术。

本书要点：

- 展示了使用C++高级技术所获得的好处和潜在的缺陷。

- 用少而精的例子展示如何有效地组合C++抽象机制。
- 提供了大量面向对象设计转换成C++实现的准则。
- 展示了如何用模板支持可重用性。
- 描述了重要的大型系统开发问题，包括库结构的设计、异常处理和分布式处理。
- 本书是C++系统程序员或应用程序员工作的必备手册。

作者简介

James Coplien先在威斯康星大学获得电气与计算机工程学士学位，后又在该大学获得计算机科学硕士学位。

他在贝尔实验室的软件产品研发部门工作，在这个部门从一开始就使用C++程序设计语言。

近年来致力于大型面向对象系统的开发环境、交付平台以及故障检测。

他现在是大型面

书籍目录

译者序	序言	第1章 引言	1.1 C++语言演变的历史	1.2 处理复杂结构的习惯用法
象数据类型	2.1 类	2.2 对象转换	2.3 构造函数和析构函数	2.4 内联(inline)函数
常数和静态类成员初始化次序	2.5 静态数据成员的初始化	2.8 类对象成员函数的const执行	2.6 作用域和const	2.7 全局对象
指针	2.10 程序组织的习惯约定	练习	第3章 具体数据类型	3.1 传统规范类格式
3.4 类型转换	3.2 作用域和访问控制	3.3 重载：重定义操作和函数的语义	3.6 操作符new和delete	3.7 把初始化从实例化中分离出来
4.2 作用域和访问控制	3.5 引用计数：使用"可调内存"变量	第4章 继承性	4.1 简单继承	4.3 构造函数和析构函数
选择域	练习	5.1 C++运行时类型支持：虚拟函数	4.4 类指针转换	5.2 虚拟析构函数
5.5 信封和信件类	5.3 虚拟函数和作用域	5.4 纯虚拟函数和抽象基类	4.5 类型	5.6 功能元件：作为对象的函数
的规范格式	5.9 例子	练习	5.7 多重继承	5.8 继承
6.2 面向对象设计的实践活动	6.1 类型和类	第6章 面向对象设计	6.4 对象和类的关系	6.3 面向对象分析和领域分析
6.5 子类型、继承和转发	6.6 子类型、继承和独立性的经验规则	练习	7.1 所有模拟的分解放到何处	7.2 设计重用
第7章 重用和对象	7.1 所有模拟的分解放到何处	7.2 设计重用	7.3 4种代码重用机制	7.4 参数化类型或模板
重用	7.4 参数化类型或模板	7.5 私有继承：继承支持重用吗	7.6 存储重用	7.7 接口重用：变体
7.10 在重用和对象上的概括	7.8 重用、继承和转发	7.9 源代码重用结构的选择	练习	7.10 在重用和对象上的概括
1 雇员样本的例子	8.2 样本和类属构造函数：样本共用的习惯用法	8.3 自主的类属构造函数	第8章 C++中的样本程序设计	8.4 抽象基样本
8.7 样本和程序的管理	练习	8.6 相关的表示	8.1 雇员样本的例子	8.5 关于样本习惯用法框架
量式C++开发	9.2 符号规范格式	9.3 通用收集类的例子	9.1 增量式C++开发	9.4 支持增量装入的代码和习惯用法
下的多重方法	9.5 垃圾收集	9.6 基本类型的封装	9.7 在符号习惯用法下的多重方法	9.8 相关的表示
10.2 防止误解的说明	练习	第10章 动态多重继承	10.1 多重技术窗口系统的例子	10.2 防止误解的说明
11.2 动态系统设计	练习	第11章 系统性问题	11.1 静态系统设计	11.2 动态系统设计
A.2 函数参数表	A.3 函数原型	A.4 调用引用参数	A.5 参数个数不定	A.2 函数参数表
A.6 函数指针	A.7 const类型说明符	A.8 C代码的接口	A.9 操作符引用	A.6 函数指针
返回值	练习	附录B Shapes程序的C++代码	附录C 符号的Shapes	附录D C++中块结构程序设计
附录D C++中块结构程序设计	D.1 什么是块结构程序设计	D.2 构造基本块结构的C++程序设计	D.3 有深度嵌套作用域块的选择	D.4 块结构的视频游戏代码

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>