

<<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：9787508471976

10位ISBN编号：7508471970

出版时间：2010-3

出版时间：水利水电出版社

作者：栗青生，王爱民 主编

页数：221

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>>

前言

作为学习可视化面向对象技术的入门基础，C++语言已开始代替传统的C语言成为计算机教学语言。

C++以类、对象、继承、封装、消息等概念提供了对面向对象特征的全面支持，又向下兼容了传统的C语言的结构化程序设计特征。

因此，全面系统地学习C++面向对象的程序设计语言，是可视化面向对象语言编程的基础。

任何一种计算机语言都离不开实践，本教材更注重理论和实践的统一，通过在每一章后面提供的程序实例、思考练习题和课本最后的实验，向读者提供丰富的操作、实验和实践题目，以期读者在实践中掌握面向对象程序设计语言的精髓。

本书共分8章，其中第1章主要讲述面向对象的基本思想；第2章讲述C++语言基础；第3章到第8章讲述面向对象C++的类、对象、派生、多态、重载等技术的理论、实例和应用，这是本教材的重点。

本书具有如下特点：1.采用“理论+实例+实践”三结合的教学体系，更加重视学生实践能力的培养。

2.结合作者多年讲授“C++面向对象程序设计”的经验，灵活地安排课程的结构和内容，重点突出、难点易懂，即使没有C语言基础的读者也能系统地掌握。

3.考虑到不同学校实验平台的差异，精心设计的例题和实例在Microsoft Visual C++6.0系统和Microsoft Visual Studio2005 / 2008系统上都能调试通过。

4.本教材的配套教学资源十分丰富，不仅有针对教师和学生的学习课件、配套的教学网站，而且还有教学视频，更方便学生自学。

<<C++面向对象程序设计>>

内容概要

本书从实际应用出发，系统地介绍C++面向对象程序设计的原理、方法和技巧。

重点突出，叙述清楚，深入浅出，论述详尽，使读者既能深刻领会面向对象程序设计的思想，了解面向对象程序设计的特征，又能掌握C++语言的编程与应用。

全书共8章，主要包括：面向对象程序设计语言概述、C++语言基础知识、类和对象、对象成员和友员、继承和派生、多态性和运算符重载、模板、C++的输入/输出流。

在每一章的知识点后面，都给出了相应的程序设计实例，这些实例不仅有助于读者巩固知识点的内容，而且更有助于读者创新能力的培养。

本书适合作为普通高等院校计算机及其相关专业C++程序设计教材，也可供从事计算机软件开发的科研人员使用。

<<C++面向对象程序设计>>

书籍目录

前言	第1章 面向对象程序设计语言概述	1.1 面向对象程序设计概述	1.1.1 面向对象程序设计
	1.1.2 面向对象的软件工程	1.1.3 面向对象的主要概念	1.2 面向对象程序设计的特点
	1.2.1 传统程序设计方法的局限性	1.2.2 面向对象程序设计的主要优点	1.3 面向对象的系统开发方法
	1.3.1 典型的面向对象程序设计语言	1.3.2 C++面向对象程序设计流程	1.4 程序举例
	本章小结	习题	第2章 C++语言基础知识
	2.1 C++语言的产生和发展	2.1.1 C++的产生	2.1.2 C++的特点
	2.2 C++程序的结构及编程环境	2.2.1 C++程序基本格式	2.2.2 C++程序的结构
	2.2.3 C++程序的编程环境	2.3 C++的数据类型	2.3.1 关键字和标识符
	2.3.2 C++的基本数据类型	2.3.3 常量	2.3.4 变量
	2.3.5 数组	2.3.6 结构体	2.3.7 联合体
	2.3.8 枚举类型	2.3.9 用typedef类型	2.3.10 数据类型转换
	2.4 运算符、表达式和基本语句	2.4.1 运算符	2.4.2 表达式
	2.4.3 基本语句	2.5 函数	2.5.1 函数的分类
	2.5.2 函数的定义	2.5.3 函数的声明	2.5.4 函数的调用
	2.5.5 内联函数	2.5.6 函数的重载	2.6 作用域和引用
	2.6.1 作用域标识符	2.6.2 引用	2.7 程序举例
	本章小结	习题	第3章 类和对象
	3.1 类的概念	3.1.1 类的引入	3.1.2 类的定义
	3.1.3 类的成员函数	3.2 对象	3.2.1 对象的定义
	3.2.2 对象成员的访问	3.2.3 类成员的访问属性	3.2.4 对象赋值语句
	3.2.5 类的作用域	3.2.6 自引用指针	3.3 构造函数
	3.3.1 构造函数	3.3.2 成员初始化表	3.3.3 缺省参数的构造函数
	3.3.4 缺省的构造函数	3.4 析构函数	3.4.1 析构函数的构成和作用
	3.4.2 缺省的析构函数	3.5 再谈构造函数	3.5.1 重载构造函数
	3.5.2 拷贝构造函数	3.5.3 浅拷贝和深拷贝	3.6 程序举例
	本章小结	习题	第4章 对象成员和友元
	第5章 继承和派生	第6章 多态性和运算符重载	第7章 模板
	第8章 C++的输入/输出流	附录	实验参考文献

<<C++面向对象程序设计>>

章节摘录

面向对象程序设计的雏形早在1960年的Simula语言中即可发现，当时的程序设计领域正面临着一种危机：在软硬件环境逐渐复杂的情况下，软件如何得到良好的维护？

面向对象程序设计在某种程度上通过强调可重复性解决了这一问题。

20世纪70年代的SmallTalk语言在面向对象方面堪称经典，以至于40年后的今天依然将这一语言视为面向对象语言的基础。

面向对象程序设计可以被视作一种在程序中包含各种独立而又互相调用的单位和对象的思想，这与传统的思想刚好相反：传统的面向过程程序设计主张将程序看作一系列函数的集合，或者直接就是一系列对电脑下达的指令。

面向对象程序设计中的每一个对象都应该能够接受数据、处理数据并将数据传达给其它对象，因此它们都可以被看作一个小型的“机器”，或者说是负有责任的角色。

目前已经被证实的是，面向对象程序设计推广了程序的灵活性和可维护性，并且在大型项目设计中广为应用。

1.1.2 面向对象的软件工程 传统的软件工程方法曾经给软件产业带来了巨大进步，部分缓解了软件危机，但随着人们对软件产品需求的日益增加，其缺点越来越突出。

为了克服传统工程开发的缺点，20世纪70年代提出了面向对象方法，现在它已经有很广泛的应用。

面向对象软件工程是面向对象方法在软件工程领域运用的结果。

<<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>