

<<面向对象程序设计>>

图书基本信息

书名：<<面向对象程序设计>>

13位ISBN编号：9787563532414

10位ISBN编号：7563532412

出版时间：2012-11

出版单位：北京邮电大学出版社有限公司

作者：李少辉 等主编

页数：478

字数：794000

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>

<<面向对象程序设计>>

内容概要

李少辉、李焱、刘弘主编的《面向对象程序设计——Visual C++与基于ACIS的几何造型(第2版)》是面向对象程序设计的基础及提高教程。

书中首先全面介绍了C++程序设计的相关知识和面向对象的相关概念,包括C++数据类型、程序结构、类、对象、继承、重载等;然后介绍了Visual C++集成开发环境、MFC及应用程序框架以及MFC程序设计的方法和思路,包括对话框、资源的创建和使用、简单的图形和文本输出、Windows标准控件等内容,还介绍了有关数据库编程以及3D建模引擎ACIS和HOOPS的内容。

本书把C++的概念与Visual

C++可视化设计结合起来,使学生更容易接受。

为了使读者更好地掌握本书重点,各章节均配备大量的练习和编程习题。

《面向对象程序设计——

Visual

C++与基于ACIS的几何造型(第2版)》是作者总结多年教学实践和科研开发经验写成的,用简单的例子和简练的叙述讲解C++编程,注重理论和实践的结合,使读者在掌握基本理论的同时,提高实际动手能力,适合学习面向对象程序设计的高等院校学生使用,也适用于自学

Visual C++的学生和其他程序设计人员。

<<面向对象程序设计>>

书籍目录

第1章 概论

- 1.1 面向对象程序设计基本概念
- 1.2 C++的词法及语法规则
- 1.3 C++程序结构的组成
- 1.4 C++程序的书写格式
- 1.5 Visual C++6.0集成开发环境

第2章 数据类型和表达式

- 2.1 基本数据类型
- 2.2 常量和变量
- 2.3 运算符
- 2.4 表达式
- 2.5 类型定义

第3章 顺序、条件和循环结构

- 3.1 顺序结构
- 3.2 条件语句
- 3.3 选择语句
- 3.4 循环语句
- 3.5 break语句和continue语句
- 3.6 转向语句

第4章 数组

- 4.1 数组类型
- 4.2 字符型数组

第5章 函数与编译预处理

- 5.1 函数的定义和分类
- 5.2 函数的调用
- 5.3 函数的参数和函数的值
- 5.4 内联函数
- 5.5 函数的重载
- 5.6 函数的嵌套调用和递归调用
- 5.7 作用域
- 5.8 编译预处理

第6章 指针和引用

- 6.1 指针
- 6.2 引用
- 6.3 指针与引用的区别
- 6.4 指向数组的指针
- 6.5 字符串指针
- 6.6 结构体
- 6.7 联合体
- 6.8 枚举类型

第7章 类和对象

- 7.1 类的定义
- 7.2 对象的定义
- 7.3 对象的初始化
- 7.4 成员函数的特性

<<面向对象程序设计>>

7.5 静态成员

7.6 友元

7.7 类的作用域

7.8 局部类和嵌套类

7.9 对象的生存期

7.10 对象指针和对象引用

7.11 对象和数组

7.12 常类型

7.13 子对象和堆对象

7.14 类型转换

第8章 继承和派生

8.1 继承

8.2 基类和派生类

8.3 单继承

8.4 多继承

8.5 虚基类

8.6 组合

第9章 多态性与虚函数

9.1 运算符重载

9.2 静态联编与动态联编

9.3 虚函数

9.4 纯虚函数与抽象类

9.5 虚析构函数

第10章 MFC应用程序概述

10.1 MFC

10.2 用MFC AppWizard建立应用程序

10.3 程序分析

第11章 GUI设计及菜单

11.1 标准菜单的使用

11.2 弹出式子菜单

11.3 环境菜单

第12章 创建和使用对话框

12.1 创建和设计对话框

12.2 创建对话框类

12.3 使用控件按钮

12.4 显示模态对话框

12.5 使用对话框数据交换和数据确认函数

12.6 使用非模态对话框

第13章 应用程序的组成元素

13.1 建立图像、位图和图标

13.2 在对话框中使用图形资源

第14章 简单的图形和文本输出

14.1 设备环境

14.2 使用画笔

14.3 使用刷子

14.4 使用字体

第15章 Windows标准控件

<<面向对象程序设计>>

15.1 列表控件

15.2 在列表控件中添加项目

15.3 进度条控件

15.4 滚动条控件

15.5 使用滑块控件

第16章 Visual C++数据库编程

16.1 Visual C++开发数据库的特点

16.2 MFC ODBC数据库访问技术

16.3 使用DAO技术访问数据库

16.4 OLE DB和ADO技术概述

第17章 ACIS的简介与环境配置

17.1 概述

17.2 ACIS的概念

17.3 ACIS的环境配置

第18章 Hoops简介

18.1 Hoops的简介

18.2 用Scheme语言生成ACIS程序

18.3 用windows控制台环境编译ACIS程序

18.4 用ACIS Appwizard生成应用程序框架

参考文献

<<面向对象程序设计>>

章节摘录

版权页：插图：第6章 指针和引用 本章内容提要 指针；引用；指针的引用；字符指针；指向数组的指针；结构体；联合体；枚举类型 在学习C++的过程中，指针是一个比较让人头痛的问题，稍微不注意将会使程序编译无法通过，甚至造成死机。

在程序设计过程中，指针也往往是产生隐含bug的原因。

本章将来谈一下指针的应用以及需要注意的一些问题，C++中引用的一些基本知识，以及引用与指针的区别，同时我们介绍一下结构体、联合体和枚举类型。

6.1 指针 6.1.1 指针的定义和赋值 在计算机中，所有的数据都是存放在存储器中的。

一般把存储器中的一个字节称为一个内存单元，不同的数据类型所占用的内存单元数不同，如整型量占2个单元，字符型占1个单元等。

为了正确地访问这些内存单元，必须为每个内存单元编上号。

根据一个内存单元的编号即可准确地找到该内存单元。

内存单元的编号也称为地址。

既然根据内存单元的编号或地址就可以找到所需的内存单元，所以通常也把这个地址称为指针。

内存单元的指针和内存单元的内容是两个不同的概念。

可以用一个通俗的例子来说明它们之间的关系。

我们到银行去存、取款时，银行工作人员将根据我们的账号去找我们的存款单，找到之后在存单上写入存款、取款的金额。

在这里，账号就是存单的指针，存款数是存单的内容。

对于一个内存单元来说，单元的地址即为指针，其中存放的数据才是该单元的内容。

在C++语言中，允许用一个变量来存放指针，这种变量称为指针变量。

因此，一个指针变量的值就是某个内存单元的地址或称为某内存单元的指针。

图6.1.1中，设有字符变量C，其内容为“K”（ASCII码为十进制数75），C占用了011A号单元（地址用十六进制数表示）。

设有指针变量P，内容为011A，这种情况我们称为P指向变量C，或说P是指向变量C的指针。

严格地说，一个指针是一个地址，它是一个常量。

而一个指针变量却可以被赋予不同的指针值，是变量。

但常把指针变量简称为指针。

为了避免混淆，我们在本书中约定：“指针”是指地址，是常量，“指针变量”是指取值为地址的变量。

定义指针的目的是为了通过指针去访问内存单元。

<<面向对象程序设计>>

编辑推荐

《高等学校计算机科学与技术应用型教材:面向对象程序设计:Visual C++与基于ACIS的几何造型(第2版)》是作者总结多年教学实践和科研开发经验写成的,用简单的例子和简练的叙述讲解C++编程,注重理论和实践的结合,使读者在掌握基本理论的同时,提高实际动手能力,适合学习面向对象程序设计的高等院校学生使用,也适用于自学Visual C++的学生和其他程序设计人员。

<<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>