

## <<C++语言程序设计>>

### 图书基本信息

书名：<<C++语言程序设计>>

13位ISBN编号：9787810821940

10位ISBN编号：7810821946

出版时间：2003-1

出版时间：北方交通大学出版社

作者：李强

页数：289

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++语言程序设计>>

### 内容概要

本书全面系统地介绍了C++程序设计语言的主要概念、语法及程序设计技巧等方面的内容。

在内容的安排上循序渐进，突出重点、深入浅出。

从C++语言的基本数据类型与基本控制结构入手，逐渐过渡到函数、类与对象、继承、多态、输入输出流等复杂的C++机制，最后介绍面向对象的应用程序程序设计技术。

全书通俗易懂，行文流畅。

在内容上始终贯穿培养学生进行面向对象的程序设计的思想。

本书提供了丰富的典型例题，并且每一章都有一定数量的练习题，便于读者掌握基本知识及检验学习效果。

本书可作为高等院校计算机专业和高等院校理工科专业C++程序设计课程的教材，也可以作为C++语言的培训教材和工程技术人员的自学参考书。

## &lt;&lt;C++语言程序设计&gt;&gt;

## 书籍目录

第1部分 C++语言基础 第1章 概述 1.1 计算机程序设计方法及程序设计语言的发展 1.1.1 早期发展 1.1.2 结构化程序设计时期 1.1.3 面向对象的程序设计 1.2 面向对象程序设计的特点 1.3 面向对象的软件开发过程 1.3.1 软件开发模式 1.3.2 C++语言程序设计中的主要问题 1.4 C++程序的结构 1.4.1 C++程序的基本结构 1.4.2 C++语言的基本语法单位 1.5 visual C++ 6.0的基本使用 习题 第2章 C++数据类型与输入输出 2.1 关键字和标识符 2.1.1 关键字 2.1.2 标识符 2.1.3 标点符号 2.2 数据类型 2.2.1 基本数据类型 2.2.2 构造类型 2.2.3 指针类型 2.2.4 空类型 2.3 常量 2.3.1 整型常量 2.3.2 实型常量 2.3.3 字符常量 2.3.4 字符串常量 2.3.5 枚举常量 2.4 变量 2.4.1 变量的说明 2.4.2 变量的初始化 2.4.3 变量的数据类型 2.4.4 变量的存储类型 2.5 运算符与表达式 2.5.1 算术运算符 2.5.2 逻辑运算符 2.5.3 关系运算符 2.5.4 位运算符 2.5.5 条件运算符 2.5.6 逗号运算符 2.5.7 sizeof运算符 2.6 数据类型转换 2.6.1 隐含转换 2.6.2 强制转换 2.7 数据的输入输出控制 2.7.1 输入输出流的应用格式 2.7.2 printf与scanf 习题 第3章 流程控制语句 3.1 语句概述 3.1.1 语句分类 3.1.2 语句的书写格式 3.2 if...else语句 3.3 switch语句 3.4 for语句 3.5 while语句 3.6 循环嵌套 3.6.1 for, while和do...while语句的比较 3.6.2 循环嵌套 3.7 其他语句 3.7.1 break语句 3.7.2 continue语句 习题 第4章 函数 4.1 函数的应用 4.1.1 函数的定义 4.1.2 函数调用 4.1.3 函数的返回值 4.2 函数之间的数据传递 4.2.1 形式参数和实际参数 4.2.2 return语句 4.2.3 exit()函数 4.3 函数的参数传递方式 4.3.1 函数的传值调用 4.3.2 函数的引用调用 4.4 内嵌函数 4.5 具有默认参数的函数 4.6 函数的递归调用 4.7 C++语言库函数 4.8 标识符的作用域 4.8.1 块作用域 4.8.2 文件作用域 4.8.3 函数原型作用域 4.8.4 函数作用域 4.9 编译预先处理指令和C++程序的多文件组织 4.9.1 多文件组织结构 4.9.2 嵌入指令include 4.9.3 宏指令 4.9.4 条件编译指令 习题 第5章 数组 5.1 数组概述 5.2 一维数组 5.2.1 一维数组的定义 5.2.2 一维数组的初始化 5.2.3 一维数组的存储形式 5.2.4 一维数组元素的访问 5.2.5 数组用做函数参数 5.2.6 一维数组的应用举例 5.3 多维数组 5.3.1 多维数组的定义 5.3.2 多维数组的初始化 5.3.3 多维数组的应用 5.4 字符数组 5.4.1 字符数组的定义 5.4.2 字符数组的初始化 5.4.3 字符串的处理 5.4.4 字符数组的应用 习题 第6章 指针 6.1 指针概念 6.2 指针的定义及引用 6.2.1 指针变量的定义 6.2.2 指针变量的访问 6.3 指针的运算 6.3.1 指针的赋值运算 6.3.2 指针的算术运算 6.3.3 指针的关系运算 6.4 指针与数组 6.4.1 用指针访问数组元素 6.4.2 指针与字符串 6.4.3 指针数组 6.5 指针与函数 6.5.1 指向函数的指针 6.5.2 指针用做函数参数 6.5.3 返回值为指针的函数 6.6 C++语言的动态内存分配机制 6.7 命令行参数 习题 第7章 结构与联合 7.1 结构变量的定义 7.2 结构变量的访问 7.3 结构数组 7.3.1 结构数组的定义 7.3.2 结构数组的访问 7.3.3 举例 7.4 结构指针 7.4.1 结构指针的定义 7.4.2 指向结构数组的指针 7.5 结构与函数 7.5.1 结构变量用做函数参数 7.5.2 结构指针用做函数参数 7.5.3 函数返回值为结构类型 7.6 位域 7.7 联合 7.7.1 联合的定义 7.7.2 联合变量的特点 7.7.3 应用举例 习题 第2部分 面向对象的C++语言程序设计 第8章 类和对象 8.1 概述 8.2 类 8.2.1 类的定义 8.2.2 类的成员函数 8.2.3 类成员的访问控制 8.3 对象 8.3.1 对象的创建 8.3.2 对象的使用 8.4 对象的初始化 8.4.1 构造函数 8.4.2 析构函数 8.4.3 复制构造函数 8.5 栈模型--一个对象的应用实例 8.6 类作用域 8.7 this指针 习题 第9章 类的其他特性 9.1 友元函数 9.1.1 友元函数的说明和使用 9.1.2 成员函数用做友元函数 9.1.3 类用做友元类 9.2 静态成员 9.2.1 静态数据成员 9.2.2 静态成员函数 9.2.3 const, volatile对象和成员函数 9.3 指向类成员的指针 9.3.1 指向类数据成员的指针 9.3.2 指向成员函数的指针 9.4 数组和类 习题 第10章 类的继承和派生 10.1 继承的基本概念 10.2 派生类 10.3 派生类的继承方式 10.4 派生类的特性 10.4.1 构造函数和析构函数 10.4.2 构造函数之间的参数传递 10.4.3 继承应用实例 10.4.4 复制初始化构造函数 10.5 派生类的多重继承方式 10.6 虚基类 10.6.1 类的重复继承问题 10.6.2 类成员的二义性 10.6.3 作用域分辨操作符的作用 10.6.4 虚基类的应用 10.6.5 虚基类初始化 习题 第11章 多态性和虚函数 11.1 多态性的基本概念 11.2 函数重载 11.2.1 函数重载的方法 11.2.2 构造函数的重载 11.3 操作符重载 11.3.1 成员运算符重载 11.3.2 友元运算符重载 11.3.3 增量运算符"++"和减量运算符"--"的重载 11.3.4 操作符重载的其他应用形式 11.4 虚函数 11.4.1 虚函数的概念 11.4.2 虚函数的参数 11.4.3 在成员函数中调用虚函数 11.4.4 在构造函数中调用虚函数 11.4.5 虚拟析构函数 11.4.6 虚函数与重载函数的区别 11.5 纯虚函数和抽象类 11.5.1 纯虚函数 11.5.2 抽象类 习题 第12章 C++语言的输入输出流类 12.1 概述 12.1.1 流 12.1.2 文件 12.1.3 缓冲 12.2 C++的基本流类体系 12.2.1 C++流类的基本结构 12.2.2 预定义的流 12.2.3 支持文件的流类 12.2.4 支持字符串的流类 12.3 格式化输入与输出 12.3.1 ios格式控制符 12.3.2 使用ios类的格式控制函数 12.3.3 使用输入输出操作符 12.4

## &lt;&lt;C++语言程序设计&gt;&gt;

文件流 12.4.1 文件的打开 12.4.2 文件的关闭 12.4.3 文件的访问 12.5 几个主要用于文件操作的函数 12.5.1 文件读写函数 12.5.2 文件随机访问函数 12.6 文本文件和二进制文件 12.6.1 文本文件的访问 12.6.2 二进制文件的访问 12.7 流的错误处理 12.8 输出运算符cout和输入运算符cin的重载 12.8.1 输出运算符cout的重载应用 12.8.2 输入运算符cin的重载应用 习题 第13章 模板 13.1 模板的概念 13.2 模板函数 13.2.1 模板函数的概念 13.2.2 模板函数的定义与使用 13.2.3 模板函数的使用 13.2.4 模板函数的重载 13.3 模板类 13.3.1 模板类的概念 13.3.2 模板类的定义与使用 13.3.3 多个形式参数模板类的应用实例 13.3.4 模板类的继承关系 13.3.5 模板类与普通类继承之间的关系 习题 第3部分 visuel C++应用程序设计 第14章 windows应用程序设计基础 14.1 windows应用程序的运行机制 14.2 windows api接口 14.3 windows api编程 14.3.1 使用api进行windows编程 14.3.2 winmain()函数 14.3.3 窗口过程函数 习题 第15章 mfc应用程序设计 15.1 mfc类库的作用 15.2 mfc类库发展综述 15.3 mfc类库的设计原则 15.4 mfc类库的主要结构元素 15.4.1 cobject基类 15.4.2 非cobject类 15.5 使用mfc库设计windows应用程序 15.5.1 mfc应用程序中的对象 15.5.2 mfc类库对windows应用程序的编程支持 15.5.3 使用mfc进行windows api编程 习题 参考文献

<<C++语言程序设计>>

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>