

<<C/C++程序设计入门>>

图书基本信息

书名：<<C/C++程序设计入门>>

13位ISBN编号：9787900338563

10位ISBN编号：790033856X

出版时间：2003-8-1

出版时间：天津电子出版社

作者：北京金洪恩电脑有限公司

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/C++程序设计入门>>

内容概要

欢迎加入学习C和C++程序设计的队伍。

C和C++语言是现今非常流行的程序设计语言，深受广大程序员的青睐。

本教材从简单的样例入手，边学边练，重点讲述解决问题的思路；精心设计每章节的样例，由浅入深、讲解透彻；每章备有相关练习题，让读者能及时巩固。

本教材前九章介绍C语言，为后面的程序设计奠定坚实的基础，这部分内容包括：C语言基础、逻辑运算、控制语句、数组、函数、编译预处理、指针、结构体。

后十章介绍C++语言，为今后的实际应用添砖加瓦，这部分内容包括：C++语言的新特性、类与对象、静态成员、友元、运算符重载、继承、多态性和虚函数、流、模板。

此外，本教材所有的例程都在Visual C++ 6.0下调试通过，读者在学习本教材的过程中，还可以学习如何在Visual C++ 6.0中编写控制台程序。

本教材适合程序设计的初学者、对程序设计有初步了解的人士、或想了解C和C++语言的读者阅读。

本教材配有多媒体教学光盘，将理论学习中难于理解的内容用生动形象的多媒体形式展现在读者面前，使学习变得更加轻松。

书籍目录

第1章 C语言概述及Visual C++ 6.0控制台程序1.什么是C程序2.如何让我们的C程序运行起来!3.这个程序是怎么被执行的?4.注意C中字母的大小有别第2章 基本数据类型、运算符和表达式一、基本数据类型1.C语言提供的基本数据类型有哪些2.常量和变量3.C语言的基本数据类型及其表示二、运算符和表达式1.给变量赋初值2.运算符和表达式3.数据类型的转换第3章 数据的输入输出一、格式输入、输入函数1.格式输出函数Printf2.格式输入函数scanf二、字符输入输出函数1.字符输出函数putchar2.字符输入函数getchar三、应用举例第4章 逻辑运算和控制语句一、程序的三种基本结构1.顺序结构2.选择结构3.循环结构4.程序的流程图二、选择控制语句1.关系运算符和关系表达式2.逻辑运算符和逻辑表达式3.条件运算符和逻辑表达式4.条件选择语句if5.分支结构switch三、循环控制语句1.for循环语句2.while循环语句3.do while循环语句4.多重循环语句5.break语句和continue第5章 数组一、一维数组1.一维数组的定义2.一维数组元素的赋值和初始化3.一维数组的程序举例二、二维数组1.二维数组的定义2.二维数组元素的赋值初始化3.二维数组程序举例三、字符数组1.字符数组的定义2.字符数组的初始化四、字符串和字符串处理1.字符串的定义2.字符串的初始化3.字符串的输入输出4.字符串处理函数第6章 函数一、函数的定义与调用1.什么是函数2.函数的定义3.函数的声明4.函数的调用二、参数传递三、递归函数四、变量的作用域与生存期1.变量的作用域2.变量的生存期和存储类型第7章 编译预处理一、宏定义1.不带参数的宏定义2.带参数的宏定义二、文件包含三、多文件程序第8章 指针一、指针1.什么是指针2.指针的定义3.指针的运算二、指针与数组1.指针与数组的关系2.应用举例3.指针数组三、指针、数组与函数1.指针作函数的参数2.数组与函数3.用变量的地址为函数的实参4.返回指针的函数四、利用指针动态分配内存第9章 结构体和枚举类型一、结构体类型1.什么是结构体2.结构体的定义3.定义结构体变量4.结构体变量的初始化5.结构体数组6.结构体指针7.结构体与函数二、结构体在链表中的应用1.什么是链表2.如何建立链表3.链表的输出4.统计链表结点的个数5.链表结点的查找6.链表的插入7.删除一个结点三、枚举类型1.枚举类型的定义2.枚举变量的声明3.枚举类型变量的赋值和应用4.枚举类型的应用举例第10章 C++语言基础部分一、编写第一个C++程序1.Hello.cpp你的第一个C++程序2.运行程序3.Hello.cpp程序代码分析4.在Visual C++ 6.0上实现基于控制台的C++程序二、C++的输入和输出1.输出流对象cout使用介绍2.输入流对象cin使用介绍三、const常量定义和使用第11章 C++中函数的新特性一、内联函数二、函数原型三、重载函数四、缺省参数五、引用1.独立引用2.引用作为参数传递3.引用作为返回类型4.引用与指针的区别第12章 C++中的两个基础概念:类与对象一、类和对象1.新的数据类型"类"的引入2.类和对象3.类的定义和实现4.类的使用5.类的定义及实现示例程序演示6.提示:在Visual C++ 6.0的程序中添加一个类二、存取访问控制1.关键字public2.关键字private3.关键字protected三、类与结构体四、应用举例第13章 进一步走近"类"一、new和delete1.new2.delete二、构造函数和析构函数1.构造函数2.析构函数三、再谈new、delete和malloc、free四、this指针五、应用举例第14章 静态成员和友元一、静态成员1.静态数据成员2.静态成员函数二、友元1.友元函数2.友元类三、应用举例第15章 运算符重载一、明确目标:为什么要进行运算符重载二、以成员函数实现运算符重载1.重载一元运算符:递增运算符"++"2.二元运算符重载:重载加运算符"+"3.重载赋值运算符三、用友元函数重载运算符1.用友元函数重载加法运算符"+"2.重载输出运算符"

<<C/C++程序设计入门>>

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>