

<<Visual C++教程>>

图书基本信息

书名：<<Visual C++教程>>

13位ISBN编号：9787111245094

10位ISBN编号：7111245091

出版时间：2008-7

出版时间：机械工业出版社

作者：郑阿奇

页数：328

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>

## <<Visual C++教程>>

### 内容概要

《Visual C++教程（第2版）》继承了上一版的特点，以C语言为起点，着重介绍C++面向对象程序设计，并用Visual C++6.0

（中文版）开发应用，分为教程、实验与实习两个部分。

内容主要包括：C/C++语言概述、C++面向对象程序设计基础、C++面向对象程序设计进阶、对话框、常用控件、框架窗口界面设计、文档和视图、图形和文本、数据库编程等。

通过阅读《计算机基础课程系列教材？

Visual C++教程（第2版）》，并结合上机操作指导进行练习，就能在较短的时间内基本掌握Visual C++及其应用技术。

《计算机基础课程系列教材？

Visual C++教程（第2版）》可作为高等院校本科、高职高专学生的教材，也可作为广大Visual C++ 6.0用户的自学和参考用书。

《计算机基础课程系列教材？

Visual C++教程（第2版）》在基本熟悉C语言的基础上，着重介绍C++面向对象程序设计和如何用Visual C++ 6.0

开发应用。

全书分为教程、实验与实习两个部分，内容包括：C/C++语言概述、C++面向对象程序设计基础、C++面向对象程序设计进阶、对话框、常用控件、框架窗口界面设计、文档和视图、图形和文本、数据库编程等。

## 书籍目录

前言本书约定第一部分 教程第1章 C/C++语言概述1.1 从C到C++的程序结构1.2 程序书写规范1.3 数据类型1.3.1 基本数据类型1.3.2 常量1.3.3 变量1.3.4 数据类型转换1.3.5 数组1.3.6 结构体1.3.7 共用体1.3.8 枚举类型1.3.9 用typedef定义类型1.4 运算符和表达式1.4.1 算术运算符1.4.2 赋值运算符1.4.3 关系运算符1.4.4 逻辑运算符1.4.5 位运算符1.4.6 三目运算符1.4.7 增1和减1运算符1.4.8 逗号运算符1.4.9 sizeof运算符1.4.10 new和delete1.5 基本语句1.5.1 表达式语句、空语句和复合语句1.5.2 选择语句1.5.3 循环语句1.5.4 break、continue语句1.6 函数1.6.1 函数的定义和调用1.6.2 带默认形参值的函数1.6.3 函数的递归调用1.6.4 内联函数1.6.5 函数的重载1.7 指针和引用1.7.1 指针和指针变量1.7.2 &和\*运算符1.7.3 指针和数组1.7.4 指针和结构体1.7.5 函数的指针传递1.7.6 引用1.7.7 函数的引用传递1.8 作用域和存储类型1.8.1 作用域1.8.2 变量的存储类型1.9 预处理习题第2章 C++面向对象程序设计基础2.1 类和对象2.1.1 从结构到类2.1.2 类的定义2.1.3 对象的定义2.2 类的成员及特性2.2.1 构造函数2.2.2 析构函数2.2.3 对象成员初始化2.2.4 常类型2.2.5 this指针.....第3章 C++面向对象程序设计进阶第4章 对话框第5章 常用控件第6章 框架窗口界面设计第7章 文档和视图第8章 图形和文本第9章 数据库编程第二部分 实验与实习第三部分 附录附录A 常用的C++库函数附录B 程序简单调试参考文献

## 章节摘录

第一部分教程 第1章 C/C++语言概述 1。

8。  
2 变量的存储类型 1. 自动类型 ( auto ) 一般来说, 用自动存储类型声明的变量都是限制在某个程序范围内使用的, 即为局部变量。

从系统角度来说, 自动存储类型变量采用堆栈方式分配内存空间。

因此, 当程序执行到超出该变量的作用域时, 就释放它所占用的内存空间, 其值也随之消失了。

在C++语言中, 声明一个自动存储类型的变量是在变量类型前面加上关键字auto, 例如: auto inti ; 若自动存储类型的变量是在函数内或语句块中声明的, 则可省略关键字auto, 例如: inti ;

2. 静态类型 ( static ) 静态类型的变量也是一种局部变量。

它和自动存储类型的变量的最大不同之处在于: 静态类型的变量在内存中是以固定地址存放的, 而不是以堆栈方式存放的。

因此, 只要程序还在继续执行, 静态类型变量的值就一直有效, 不会随它所在的函数或语句块的结束而消失。

在C++语言中, 声明一个静态类型的变量是在变量类型前面加上关键字static。

需要说明的是: 1) 静态类型的变量均有确定的初值, 当声明变量时没有指定其初值, 则编译器将其初值置为0。

2) 在程序中声明的全局变量总是静态存储类型, 若在全局变量前加一个static, 使该变量只在这个源程序文件内使用, 称之为全局静态变量或静态全局变量。

若一个程序由一个文件组成, 在声明全局变量时, 有无static并没有区别, 但若多个文件组成一个程序时, 加与不加static, 其作用完全不同。

静态全局变量对组成该程序的其他源文件是无效的, 它能很好地解决在程序多文件组织中全局变量的重名问题。

.....

#### 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>