

<<面向对象的程序设计语言_C++>>

图书基本信息

书名：<<面向对象的程序设计语言_C++>>

13位ISBN编号：9787115093745

10位ISBN编号：7115093741

出版时间：2002-3

出版时间：人民邮电出版社

作者：陈志泊，王春玲 编

页数：305

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>

<<面向对象的程序设计语言_C++>>

内容概要

《面向对象的程序设计语言：C++》内容主要分成三部分，第一部分是C++语言基础部分，主要讲述Visual C++ 6.0集成开发环境中的常用功能菜单的使用、基本应用程序的建立方法和步骤、数据类型、运算符、表达式、三种基本程序结构、数组、函数及其重载、引用、指针、结构体、共用体、编译预处理等；第二部分是面向对象的程序设计部分，详细介绍面向对象的程序设计的有关基本概念、类与对象的定义和使用、构造函数与析构函数、继承与派生、虚函数与多态性、友元函数与友元类、静态成员、模板以及文件操作等；第三部分是面向对象的程序设计应用部分，该部分主要以Visual C++6.0作为开发环境，利用MFC类库、C++语言和面向对象的程序设计方法，介绍设计在Windows环境下运行应用程序的方法和思想，并对程序的框架结构进行了深入的剖析，其中主要介绍对话框、菜单、工具栏、状态栏、文档与视图以及图形/图像处理方面的程序的建立方法，此外，还包括对有关的MFC类以及常用成员函数的使用。

这三部分内容相互衔接，前后呼应，循序渐进。

在每一部分内容的讲解中，都给出了大量的实例进行解释说明。

同时，除第1章外，每章后面都附有相应的习题，便于读者练习。

<<面向对象的程序设计语言_C++>>

书籍目录

第一部分 C++语言部分第1章 Visual C++ 6.0开发环境 11.1 开发环境概述 11.1.1 程序开发流程 11.1.2 Visual C++ 6.0的启动和集成开发环境(IDE) 21.2 开发环境的菜单功能 31.2.1 “File”菜单 41.2.2 “Edit”菜单 71.2.3 “View”菜单 91.2.4 “Insert”菜单 101.2.5 “Project”菜单 101.2.6 “Build”菜单 111.2.7 “Tools”菜单 121.2.8 “Window”菜单 131.2.9 “Help”菜单 131.3 开发环境的工具栏及使用 141.3.1 “Standard”工具栏 141.3.2 “Build MiniBar”工具栏 151.4 项目和项目工作区 151.4.1 “ClassView”选项卡 161.4.2 “Resource View”选项卡 171.4.3 “FileView”选项卡 171.5 资源 181.5.1 什么是资源 181.5.2 资源编辑器 181.6 开发环境的初步实践 191.7 小结 24第2章 C++语言基础 252.1 从面向过程的程序设计到面向对象的程序设计 252.1.1 传统的结构化程序设计方法 252.1.2 面向对象的程序设计方法 262.1.3 面向对象的程序设计方法与结构化程序设计方法的比较 292.2 C++程序的基本组成 292.2.1 从C语言到C++语言 292.2.2 C++程序的结构与基本组成 302.3 C++的数据类型、运算符和表达式 332.3.1 数据类型 332.3.2 运算符和表达式 392.4 数据的输入与输出 462.4.1 数据的输出cout 462.4.2 数据的输入cin 512.5 C++的控制语句 522.5.1 C++语句概述 522.5.2 C++程序的3种基本结构 532.5.3 if语句 532.5.4 switch语句 572.5.5 循环语句 582.6 数组及其使用 622.6.1 一维数组 622.6.2 二维数组 642.6.3 字符数组 652.7 函数 682.7.1 函数的定义 682.7.2 函数的调用 702.7.3 函数的嵌套调用 712.7.4 函数的递归调用 712.7.5 局部变量和全局变量 722.7.6 全局函数和静态函数 742.7.7 内联函数 752.7.8 函数重载 762.7.9 默认参数的函数 772.8 指针类型及使用 782.8.1 指针的概念 792.8.2 const指针 802.8.3 指针与函数 822.8.4 指针与数组 852.8.5 指针与字符串 872.8.6 指针数组和指向指针的指针 882.9 引用 892.9.1 引用的概念、声明和使用 892.9.2 用引用作为函数的参数 912.9.3 如何使一个被调函数同时返回多个值 922.9.4 用引用返回函数值 932.9.5 返回引用的函数值作为赋值表达式的左值 942.9.6 用const限定引用 952.9.7 引用总结 962.10 结构体、共用体和枚举 962.10.1 结构体 962.10.2 堆内存的分配和释放 1042.10.3 共用体类型 1052.10.4 枚举类型 1072.10.5 类型定义typedef的使用 1082.10.6 编译预处理 1082.11 小结 110习题 112第二部分 面向对象的程序设计部分第3章 面向对象的程序设计 1173.1 类与对象的定义 1173.1.1 类的定义 1173.1.2 成员函数的定义 1193.1.3 对象及指向对象的指针 1213.1.4 访问对象的成员 1213.1.5 对象赋值语句 1233.1.6 对象的作用域与生存期 1243.2 构造函数与析构函数 1253.2.1 构造函数 1253.2.2 构造函数的重载 1273.2.3 默认构造函数与缺省参数的构造函数 1283.2.4 析构函数 1293.2.5 拷贝构造函数 1303.2.6 一个类的对象作为另一个类的数据成员 1313.2.7 利用初始化表对常量数据成员或引用成员提供初值 1353.2.8 类作用域 1363.3 继承和派生 1373.3.1 继承的概念 1373.3.2 单继承 1383.3.3 多重继承 1433.3.4 虚基类 1443.4 虚函数与多态性 1463.4.1 多态性 1463.4.2 子类型 1463.4.3 用基类指针指向公有派生类对象 1483.4.4 虚函数 1503.4.5 静态联编与动态联编 1513.4.6 纯虚函数与抽象类 1523.5 静态成员 1543.5.1 静态数据成员 1543.5.2 静态成员函数 1563.6 友元函数与友元类 1573.6.1 友元函数 1573.6.2 友元类 1583.7 堆对象和对象数组 1603.7.1 堆对象 1603.7.2 对象数组 1613.8 运算符的重载 1623.9 模板与使用 1653.9.1 类模板 1653.9.2 函数模板 1673.10 文件及其操作 1683.10.1 顺序文件操作 1683.10.2 随机文件操作 1713.11 小结 173习题 174第三部分 面向对象的程序设计应用部分第4章 利用MFC开发Windows应用程序 1814.1 Windows应用程序的特点与消息驱动机制 1824.1.1 Windows应用程序的特点与消息驱动机制 1824.1.2 Windows编程中常用的数据类型和句柄 1844.2 利用MFC AppWizard创建Windows应用程序 1864.3 MFC应用程序的类和文件 1874.3.1 类说明 1874.3.2 文件说明 1894.4 Windows消息 1894.4.1 标准的Windows消息 1904.4.2 控件消息 1914.4.3 命令消息 1924.5 消息的发送和接收的基本过程和机制 1934.6 消息映射与消息处理函数 1944.6.1 CCmdTarget类 1944.6.2 消息映射与消息处理函数的概念 1944.6.3 管理窗口消息处理函数 1944.7 MFC应用程序的执行过程分析 1974.8 小结 200习题 201第5章 对话框及常用控件 2025.1 对话框的组成和分类 2025.1.1 对话框的组成 2025.1.2 对话框的分类 2035.2 创建模

<<面向对象的程序设计语言_C++>>

式对话框 2035.2.1 创建应用程序框架 2035.2.2 创建对话框资源 2045.2.3 创建对话框类
 2095.2.4 对话框的实现 2125.3 Windows的常用控件 2155.3.1 常用控件及对应的MFC类
 2155.3.2 控件的通用属性及设置 2155.3.3 控件的消息 2165.3.4 几种常用控件简介 2175.4 非
 模式对话框的实现 2265.5 消息对话框和通用对话框 2315.5.1 消息对话框 2315.5.2 通用对话框
 2325.6 小结 233习题 233第6章 菜单、工具栏和状态栏 2356.1 创建菜单 2356.1.1 创建菜
 单资源 2356.1.2 建立快捷键 2386.1.3 菜单功能的实现 2396.1.4 CMenu类及其常用成员函数介
 绍 2426.1.5 快捷菜单的实现 2456.1.6 动态地向菜单中添加新的菜单项 2486.2 创建工具栏
 2506.2.1 创建工具栏的方法和步骤 2506.2.2 如何实现工具栏的船坞化 2556.3 创建状态栏
 2566.3.1 创建状态栏资源 2566.3.2 实现状态栏 2576.3.3 进一步完善状态栏 2606.4 小结
 262习题 263第7章 文档和视图 2647.1 文档类和视图类间的关系 2647.2 视图类和文档类中常
 用的成员函数 2657.2.1 CView类的GetDocument()函数 2657.2.2 CDocument类的UpdateAllViews()
 函数 2667.2.3 CView类的 OnUpdate()函数 2667.2.4 CView类的OnInitialUpdate()函数 2667.2.5
 MFC应用程序中各个类对象间的相互调用关系 2667.3 在视图类中实现显示文档类中的数据
 2677.4 在视图类中响应键盘消息 2717.5 SDI文档的序列化 2727.5.1 创建空文档 2727.5.2 打
 开文档 2737.5.3 保存文档 2747.5.4 关闭文档 2757.6 小结 275习题 276第8章 图形图像处理
 2778.1 设备环境(DC) 2778.1.1 设备环境类 2778.1.2 几个设备环境类的主要差别 2788.1.3
 设备环境类的使用方法 2798.2 绘图设备类 2808.2.1 CGdiObject类 2808.2.2 CPen类 2818.2.3
 CBrush类 2838.2.4 CFont类及创建CFont类对象的方法 2858.2.5 CBitmap类 2878.3 坐标映射
 方式 2888.3.1 Windows映像方式及其设置方法 2888.3.2 逻辑坐标和设备坐标的转换 2898.4 窗
 口和视口 2908.4.1 窗口和视口的概念 2908.4.2 窗口和视口有关的操作函数 2908.4.3 窗口逻辑
 坐标和视口设备坐标的转换 2918.5 设置绘图模式 2948.6 图形元素的绘制 2958.6.1 画点
 2958.6.2 画直线 2968.6.3 画矩形 2978.6.4 画圆角矩形 2978.6.5 画扇形 2988.6.6 画多边形
 2988.6.7 绘制文本 2998.7 在视图中交互绘图 3008.8 小结 303习题 304参考文献 305

编辑推荐

《面向对象的程序设计语言：C++》可作为高等院校计算机及相关专业的本、专科程序设计语言课程的教材，也比较适合广大计算机爱好者自学和参考。

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>