

## <<面向对象程序设计及C++>>

### 图书基本信息

书名：<<面向对象程序设计及C++>>

13位ISBN编号：9787115170347

10位ISBN编号：7115170347

出版时间：2008-2

出版时间：人民邮电

作者：朱立华

页数：259

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>

## <<面向对象程序设计及C++>>

### 内容概要

本书是为已经掌握C语言知识，需要学习C++语言的读者编写的一本C++语言入门教材。

全书共分7章。

第1章主要介绍面向过程与面向对象的程序设计方法的区别；第2章介绍在面向过程的程序设计方面C++语言对C语言的改进及扩充；后续章节以面向对象程序设计的封装性、继承性和多态性这3大主要特征为主线组织内容，系统而全面地介绍了面向对象程序设计的基本概念和方法。

本书注重可读性和可用性。

在每章开头对本章内容进行总体描述；在每章结尾有本章小结，对本章的主要内容作归纳总结；每章最后还配有一定数量的习题帮助读者巩固知识。

每章通过大量典型的实例解析新的知识点。

书中还通过大量图、表对知识点作总结或从本质上进行分析，便于读者记忆和理解。

本书还为授课教师提供配套的电子课件、全部例题源代码以及习题源代码。

本书可作为高等院校计算机相关专业程序设计课程的教材，也可作为工程技术人员的参考用书。

## &lt;&lt;面向对象程序设计及C++&gt;&gt;

## 书籍目录

|                             |                          |                         |
|-----------------------------|--------------------------|-------------------------|
| 第1章 面向对象程序设计及C++语言概述        | 1.1 面向过程与面向对象            | 1.1.1 面向过程的程序设计         |
| 1.1.2 面向对象的程序设计             | 1.2 面向对象的基本概念及特征         | 1.2.1 类与对象              |
| 1.2.2 封装性                   | 1.2.3 继承性                | 1.2.4 多态性               |
| 1.3 C++语言概述                 | 1.3.1 C++语言支持面向对象的程序设计   | 1.3.2 C++语言与C语言的关系      |
| 1.3.3 其他面向对象的程序设计语言         | 1.4 C++程序及其开发            | 1.4.1 C++程序的开发过程        |
| 1.4.2 VC++ 6集成开发环境简介        | 1.4.3 VC++ 6集成开发环境的使用    | 1.4.4 VC++ 6下的C++程序实现示例 |
| 1.5 本章小结                    | 习题                       | 第2章 C++语言对C语言的改进及扩展     |
| 2.1 新的输入/输出及注释方式            | 2.1.1 C++语言的I/O流实现输入/输出  | 2.1.2 新增的单行注释           |
| 2.1.3 名字空间                  | 2.2 独具魅力的const修饰符        | 2.2.1 使用const修饰符定义常量    |
| 2.2.2 const修饰符与指针的结合        | 2.3 有关类型的区别              | 2.3.1 新增bool类型          |
| 2.3.2 新增string类型            | 2.3.3 枚举类型               | 2.3.4 无名联合              |
| 2.3.5 扩展的结构体类型              | 2.3.6 新增的强制类型转换方式        | 2.4 有关函数的区别             |
| 2.4.1 函数原型                  | 2.4.2 局部变量随用随定义          | 2.4.3 域解析符::扩大全局变量的可见范围 |
| 2.4.4 形式参数可带有默认值            | 2.4.5 高效简洁的内联函数          | 2.4.6 函数重载              |
| 2.5 新增引用的灵活运用               | 2.5.1 引用的概念及使用           | 2.5.2 引用作为形式参数          |
| 2.5.3 引用与指针的区别              | 2.5.4 引用作为返回值            | 2.6 动态内存空间管理            |
| 2.6.1 用new申请动态内存空间          | 2.6.2 用delete释放动态内存空间    | 2.6.3 void类型的指针         |
| 2.7 C++语言中的异常处理             | 2.7.1 异常和异常处理            | 2.7.2 异常处理的实现           |
| 2.8 本章小结                    | 习题                       | 第3章 类与对象                |
| 3.1 由结构到类                   | 3.1.1 C++语言中的结构          | 3.1.2 C++语言中类的定义        |
| 3.1.3 访问属性                  | 3.1.4 类成员函数的定义           | 3.2 对象的定义及使用            |
| 3.2.1 定义类的对象                | 3.2.2 对象中成员的访问           | 3.3 构造函数与析构函数           |
| 3.3.1 定义带参数的构造函数            | 3.3.2 系统默认构造函数及无参构造函数的定义 | 3.3.3 析构函数              |
| 3.3.4 具有默认参数值的构造函数          | 3.3.5 重载构造函数             | 3.3.6 拷贝构造函数            |
| 3.3.7 深拷贝与浅拷贝               | 3.4 类的几种特殊成员             | 3.4.1 静态成员              |
| 3.4.2 对象成员                  | 3.4.3 常类型                | 3.5 友元                  |
| 3.5.1 友元函数                  | 3.5.2 友元成员               | 3.5.3 友元类               |
| 3.6 对象数组、对象指针和对象引用          | 3.6.1 对象数组               | 3.6.2 对象指针              |
| 3.6.3 指向当前对象的this指针         | 3.6.4 对象引用               | 3.7 有关对象的形式参数           |
| 3.7.1 对象作为函数参数              | 3.7.2 对象指针作为函数参数         | 3.7.3 对象引用作为函数参数        |
| 3.8 本章小结                    | 习题                       | 第4章 类的继承与派生             |
| 4.1 继承与派生的概念                | 4.1.1 为什么要使用继承           | 4.1.2 派生类的定义            |
| 4.1.3 3种继承方式下基类成员在派生类中的访问属性 | 4.1.4 访问声明               | 4.1.5 using声明           |
| 4.2 派生类的构造函数与析构函数           | 4.2.1 单一继承的派生类构造函数与析构函数  | 4.2.2 多重继承的派生类构造函数与析构函数 |
| 4.3 同名冲突及其解决方案              | 4.3.1 派生类和基类的同名成员        | 4.3.2 平行基类的同名成员         |
| 4.3.3 多层次混合继承中的同名成员         | 4.4 虚基类                  | 4.4.1 虚基类的概念            |
| 4.4.2 虚基类带参构造函数的调用          | 4.5 赋值兼容规则               | 4.6 本章小结                |
| 习题                          | 第5章 多态性                  | 5.1 多态的实现类型             |
| 5.2 函数重载                    | 5.3 运算符重载                | 5.3.1 运算符重载定义           |
| 5.3.2 用成员函数重载运算符            | 5.3.3 用友元函数重载运算符         | 5.3.4 几种常用运算符的重载        |
| 5.4 虚函数                     | 5.4.1 虚函数的定义             | 5.4.2 虚函数的限制            |
| 5.4.3 虚函数与同名覆盖              | 5.4.4 多层次、多重继承中的动态多态性    | 5.5 纯虚函数与抽象类            |
| 5.5.1 纯虚函数                  | 5.5.2 抽象类                | 5.6 本章小结                |
| 习题                          | 第6章 模板                   | 6.1 模板的概念               |
| 6.2 函数模板与模板函数               | 6.2.1 函数模板的定义与模板函数的使用    | 6.2.2 重载模板函数            |
| 6.3 类模板与模板类                 | 6.3.1 类模板的定义             | 6.3.2 类模板的生成与使用         |
| 6.4 本章小结                    | 习题                       | 第7章 C++语言的流类库与输入/输出控制   |
| 7.1 I/O流的概念及流类库             | 7.1.1 streambuf类         | 7.1.2 ios类              |
| 7.2 键盘输入与屏幕输出               | 7.2.1 一般的输入/输出           | 7.2.2 格式化的输入/输出         |
| 7.2.3 用户自定义类型的输入/输出         | 7.3 文件的输入/输出             | 7.3.1 文件的打开与关闭          |
| 7.3.2 文件的读写                 | 7.3.3 随机文件的读写操作          | 7.4 本章小结                |
| 习题                          | 附录A ASCII表               | 附录B C++语言的关键字           |
| 附录C C++语言运算符的优先级与结合性        | 参考文献                     | 260                     |

<<面向对象程序设计及C++>>

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>