

## <<面向对象程序设计教程>>

### 图书基本信息

书名：<<面向对象程序设计教程>>

13位ISBN编号：9787121044137

10位ISBN编号：7121044137

出版时间：2007-6

出版时间：电子工业出版社

作者：冷英男

页数：324

字数：544000

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>

## <<面向对象程序设计教程>>

### 内容概要

本书侧重于面向对象方法处理问题的观点和原理，用C++程序设计语言作为描述工具，介绍面向对象的基本方法、实现机制、具体编程技术，并在各相关章节中介绍相应的软件开发方法。具体内容包括面向对象程序设计概论、从C语言到C++语言、类与简单对象、类与复杂对象、继承和派生类、类成员的进一步使用、多态性和虚函数、运算符重载、模板、I/O流、异常处理、面向对象软件开发方法。

本书可作为高等院校计算机科学与技术专业教材，也适用于高校教师、计算机科技人员及其他相关读者参考。

## &lt;&lt;面向对象程序设计教程&gt;&gt;

## 书籍目录

第1章 面向对象程序设计概论 1.1 程序设计范型的概念 1.2 面向过程程序设计方法 1.2.1 结构化程序设计方法 1.2.2 面向过程的程序结构 1.2.3 用结构化程序设计方法求解问题的基本过程 1.3 面向对象程序设计方法 1.3.1 从面向过程到面向对象 1.3.2 面向对象抽象的基本原理 1.3.3 基本概念 1.3.4 面向对象程序设计范型的程序构造 1.4 面向对象程序设计语言 1.4.1 面向对象程序设计语言的特征 1.4.2 面向对象程序设计范型的几种典型语言 本章小结 习题1第2章 从C语言到C++语言 2.1 C++语言中的注释语句 2.2 C++语言中的输入/输出 2.3 变量和类型 2.3.1 变量定义方法 2.3.2 枚举、结构体和共用体 2.3.3 Bool类型 2.3.4 const 2.3.5 函数形式的类型转换 2.4 C++语言中的函数 2.4.1 带有默认参数值的函数 2.4.2 inline函数 2.4.3 函数重载 2.5 动态内存分配 2.6 引用 2.6.1 引用的定义与特点 2.6.2 引用作为函数的参数 2.6.3 引用作为函数的返回值 本章小结 上机实训 习题2第3章 类与简单对象 3.1 类的定义 3.1.1 定义类接口 3.1.2 class与struct的区别 3.2 类的实现 3.3 类的使用——对象 3.4 构造函数和析构函数 3.4.1 数据成员初始化 3.4.2 构造函数 3.4.3 析构函数 3.5 对象赋值与对象复制 3.5.1 对象赋值 3.5.2 对象复制 3.6 分离类的定义和使用 本章小结 上机实训 习题3第4章 类与复杂对象 4.1 对象指针和this指针 4.1.1 对象指针 4.1.2 this指针 4.2 对象数组和对象指针数组 4.2.1 对象数组 4.2.2 对象指针数组 4.3 对象引用 4.4 堆对象 4.5 const特性 4.5.1 常对象 4.5.2 常对象成员 4.5.3 指向对象的常指针与指向常对象的指针 4.5.4 对象的常引用 4.6 渐增式软件开发——类组合 4.6.1 类组合的一般形式 4.6.2 子对象的初始化 4.6.3 类组合举例 本章小结 上机实训 习题4第5章 继承和派生类第6章 类成员的进一步使用第7章 多态性和虚函数第8章 运算符重载第9章 模板第10章 I/O流第11章 异常处理第12章 面向对象软件开发方法附录A 常用字符与ASCII码对照表附录B C++语言关键字参考文献

<<面向对象程序设计教程>>

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>