第一图书网, tushu007.com

<<C++开发实例教程>>

图书基本信息

书名：<<C++开发实例教程>>

13位ISBN编号：9787121099120

10位ISBN编号：7121099128

出版时间：2010-1

出版时间：电子工业出版社

作者：刘畅 编

页数：347

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

前言

面向对象的程序设计方法把数据和处理数据的过程当成一个整体，具有封闭和数据隐藏、继承和重用及多态性的特点，成为开发大型软件所采用的主要方法。
C++是面向对像的程序设计中应用最广泛的一种，也是现在各大专院校计算机专业必开的专业课程之一。
本书作为C++程序设计的入门与应用教材，共分12章。
主要内容结构如下：　　第一章　C++编程简介：主要介绍程序设计的基本概念，C++的特点、开发过程、程序结构，以及++的运行环境介绍。
为以后学习编程知识打下基础。
第二章　数据类型与表达式：主要介绍了C++的基础知识，包括数据类型、常量、变量、数据类型的转换等。
第三章　控制结构：主要介绍了C++各种语句，顺序，选择和循环结构程序设计方法。
第四章　函数：主要介绍了C++的函数的定义与声明，函数调用，函数重载和内联函数等内容。
第五章　构造数据类型：主要介绍了C++的数组、指针、结构、联合、枚举等构造类型的定义及使用方法。
第六章　C++程序的结构：主要介绍了变量的存储和作用域，以及程序的文件结构及编译预处理命令。
第七章　类和对象：主要介绍了C++的类和对象的概念，构造函数与析构函数，如何抽象、封装对象，以及静态成员及友元的概念。
第八章　继承和派生：主要介绍了C++的基类和派生类，单继承、多继承等继承方法，二义性和虚基类等。
第九章　多态性和虚函数：主要介绍了C++的虚函数和抽象类等概念，各种运算符重载的方法。
第十章　C++输入/输出流：主要介绍了C++的I/O标准流类、键盘输入、屏幕输出，磁盘文件的输入和输出等。
第十一章　异常处理：主要介绍了C++的异常的概念，基本原理，异常处理方法和多路捕获。
第十二章　C++程序设计综合实例：讲解了一个完整的C++实例，以提高读者实际编程能力。
本书的特点有以下几点：　　第一，内容的结构合理。
学习C++不一定必须学习面向对象编程，也可以通过C++来学习面向过程的程序设计，所以本书前后分成两大部分，前面主要介绍了面向过程的程序设计，后面完整介绍了面向对象的编程方法。
没有C语言基础的读者可从头学起，而学过C语言有基础的读者，可以将前面知识迅速读完（但要注意里面与C语言不同之处），再从第七章开始仔细学习有关面向对象的知识。
读者学习完后，就可以对C++有个总体了解，能够编写出各种功能的实用程序。
第二，让读者掌握计算机编程的数据存储及变化过程。
本书从常量、变量在内存的存放、函数的调用等知识都讲解了数据在内存中处理的信息，让读者更容易掌握所学知识。
第三，本书的编写方式采用了项目驱动方式讲解C语言的各知识点。
针对各个知识点，首先举出一个案例（实例×-×），然后讲解本案例的相关知识点（小讲堂），再通过一两个实例（练一练）来加深对该知识点的印象，最后通过“想一想”提出本讲的一些重点内容或下一讲的相关思考题，对读者进行启发。
第四，书中所有程序运行结果采用截屏方式，增加程序运行结果准确性。
以前很多教材的运行结果是用文字表示，不直观。
本书将各个源程序运行结果屏幕化，不可能出错，读者看起来更直观。
本书易教易学、学以致用、注重能力，对初学者容易混淆的内容进行了重点提示和讲解。
针对高职的教学目标，提高读者的动手编程能力，以便于读者能够更好的理解C++面向对象编程的知识，提高实际编程能力。
本书的课后习题选用了一些典型的国家二级等级考试试题，方便读者加深所学重点知识的印象。

本书适合作为高职高专类各相关专业的程序设计教材，也适合编程开发人员培训、自学使用。

内容概要

本书系统介绍了C++面向对象程序设计的基本概念和编程方法，共分12章，针对各个知识点，首先举出一个案例（实例），然后讲解相关知识点（小讲堂），再通过一两个实例（练一练）来加深对该知识点的印象，最后通过“想一想”提出本讲的一些重点内容或下一讲的相关思考题，对读者进行启发。
本书注重基础，突出应用。
对初学者容易混淆的内容进行了重点提示和讲解。
针对高等职业教育的教学目标，提高读者的动手编程能力，以便于读者能够更好地理解C++面向对象编程的知识。

<<C++开发实例教程>>

书籍目录

第一章 C++编程简介　第一讲 C++基础知识　第二章 数据类型与表达式　第二讲 C++的数据类型、常量与变量　第三讲 运算符与表达式　第三章 C++的控制结构　第四讲 顺序结构　第五讲 选择结构　第六讲 循环语句　第七讲 嵌套循环及流程转向语句　第四章 函数　第八讲 函数的定义、调用、返回语句及函数声明　第九讲 函数的嵌套调用和递归调用　第十讲 内联函数、带默认形参的函数、函数重载及函数模板　第五章 构造数据类型　第十一讲 数组　第十二讲 指针基础知识　第十三讲 字符指针、指针数组、指向指针的指针和常用字符串处理函数　第十四讲 指针和函数　第十五讲 动态存储分配、void指针和引用　第十六讲 结构、联合与枚举类型　第六章 C++程序的结构　第十七讲 作用域与存储类型　第十八讲 程序的文件结构与编译预处理命令　第七章 类和对象　第十九讲 类和对象　二十讲 构造函数和析构函数　第二十一讲 对象的使用　第二十二讲 静态成员和友元　第八章 继承和派生　第二十三讲 基类和派生类　第二十四讲 派生类的构造函数和析构函数　第二十五讲 二义性和虚基类　第九章 多态和虚函数　第十章 C++输入/输出流　第十一章 异常处理　第十二章 C++程序设计综合实例　附录A 课后习题参考答案　附录B 常用字符与ASCII码对照表　附录C 运算符的优先级、结合性　参考文献

章节摘录

3.面向对象的程序设计语言　　面向对象的程序设计语言与以往的各种编程语言的根本不同点在于，它设计的出发点就是为了能更加直接地描述客观世界中存在的事物和对象，以及它们之间的关系。

开发一个软件是为了解决现实世界中的问题，这些问题所涉及的业务范围称为该软件的问题域。面向对象的程序设计语言将现实世界中的客观事物描述成具有属性和行为（或称为服务）的对象，通过抽象找出同一类对象的共同属性（静态特征）和行为（动态特征），形成类。

类通过一个简单的外部接口与外界发生关系，对象与对象之间通过消息进行通信。这样，程序模块间的关系更为简单，程序模块的独立性、数据的安全性就有了良好的保障。类的继承与多态性可以很方便地实现代码的重用，大大提高了程序的可重用性，缩短了软件的开发周期，并使软件风格统一。

因此，面向对象的编程语言使程序能够比较直接反映问题域的本来面目，软件开发人员能够利用人类认识事物所采用的一般思维方法来进行软件开发。

面向对象的语言的发展经历了一个很长的发展阶段，早在20世纪60年代中后期，Sinula-67语言中使用了对象的概念并开始使用数据封装。

20世纪70年代Xerox公司经过对Smalltalk 72，74，76语言的不断研究、改进之后，在1980年推出商品化的Smalltalk-80.。

Smalltalk-80是第一个真正的面向对象的语言。

其后，许多语言中也广泛引入了面向对象的特征。

1985年AT＆T公司贝尔实验室开发了C++。

1995年5月suN公司发布了Java语言。

编辑推荐

◆知识结构合理，案例适用　◆项目驱动方式讲解C++开发的各知识点　◆所有程序运行结果采用截屏方式，程序更准确　◆配有教学计划，电子教案，所有实例、练习题和课后编程题的源代码　实例讲解　实训强化　培养技能　面向就业

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