

<<C++面向对象程序设计>>

图书基本信息

书名：<<C++面向对象程序设计>>

13位ISBN编号：9787122029126

10位ISBN编号：7122029123

出版时间：2008-7

出版时间：化学工业出版社

作者：李素若 等编著

页数：289

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>

<<C++面向对象程序设计>>

内容概要

本书直接介绍面向对象的程序设计，并贯穿始终，力求让读者尽快地建立起面向对象编程的思想。读者阅读本书后不仅学会一门程序设计语言，还能初步掌握面向对象的程序设计方法。

在本书的编写中，编者结合自己的教学和编程实践经验，力图用生动、通俗易懂的语言并结合编程实例来讲解各个知识点，便于读者理解和掌握。

为了方便学生上机实践，本书还专门设计了10套上机实验题，供读者上机练习，还讨论了Visual C++集成开发环境的组成、编译和运行C++程序的方法、程序调试技术。

本书中的所有例子都已用Visual C++6.0调试通过。

<<C++面向对象程序设计>>

书籍目录

第1章 面向对象程序设计概述 1.1 什么是面向对象程序设计 1.1.1 新的程序设计范型 1.1.2 面向对象程序设计基本概念 1.1.3 面向对象程序设计的基本特征 1.2 为什么要使用面向对象程序设计 1.2.1 传统程序设计方法的局限性 1.2.2 面向对象程序设计的主要优点 1.3 面向对象程序设计的语言 1.3.1 面向对象程序设计语言的发展概况 1.3.2 几种典型的面向对象程序设计语言 本章小结 习题第2章 C++的初步知识 2.1 C++发展历程和特点 2.1.1 C++发展历程 2.1.2 C++的特点 2.2 简单的C++程序 2.2.1 一个简单的C++示例程序 2.2.2 C++程序的结构特点 2.3 C++对C的扩充 2.3.1 注释与继续行 2.3.2 C++的输入输出流 2.3.3 用const定义常量 2.3.4 函数原型声明 2.3.5 函数重载 2.3.6 函数模板 2.3.7 带有缺省参数的函数 2.3.8 变量的引用 2.3.9 内联函数 2.3.10 作用域标示符“::” 2.3.11 字符串变量 2.3.12 new和delete 2.4 C++编写和实现 2.5 关于C++上机实践 本章小结 习题第3章 类和对象 3.1 类 3.1.1 从结构到类 3.1.2 类定义的形式 3.1.3 成员函数的调用 3.1.4 保护成员 3.2 类与对象 3.3 构造函数和析构函数 3.3.1 构造函数 3.3.2 析构函数 3.3.3 带参数的构造函数 3.3.4 拷贝构造函数 3.3.5 浅拷贝与深拷贝 3.4 对象的生存期 本章小结 习题第4章 类和对象深入讨论 4.1 自引用指针this 4.2 对象数组与对象指针 4.2.1 对象数组 4.2.2 对象指针 4.2.3 指向类的成员的指针 4.3 向函数传递对象 4.3.1 使用对象作为函数参数 4.3.2 使用对象指针作为函数参数 4.3.3 使用对象引用作为函数参数 4.4 静态成员 4.4.1 静态成员的需要性 4.4.2 静态成员的使用 4.4.3 静态数据成员 4.4.4 静态成员函数 4.5 友元 4.5.1 需要友元的原因 4.5.2 友元的使用 4.6 对象成员第5章 继承与派生第6章 多态性与虚函数第7章 运算符重载第8章 模板第9章 C++的输入和输出第10章 上机实验题第11章 Visual C++6.0上机操作附录 附录A C++语言运算符的优先级和结合性 附录B ASCII码表参考文献

<<C++面向对象程序设计>>

章节摘录

第1章 面向对象程序设计概述 1.1 什么是面向对象程序设计 1.1.1 新的程序设计范型

面向对象程序设计是一种新的程序设计范型 (Paradigm)。

程序设计范型是指设计程序的规范、模型和风格, 它是一类程序设计语言的基础。

一种程序设计范型体现了一类语言的主要特征, 这些特征能用以支持应用领域所希望的设计风格。

不同的设计范型有不同的程序设计技术和方法学。

面向过程程序设计范型是使用较广泛的程序设计范型, 这种范型的主要特征是, 程序由过程定义和过程调用组成, 即程序: 过程+调用。

基于面向过程程序设计范型的语言称为面向过程性语言, 如C、PASCAL、Ada等都是典型的面向过程性语言。

函数式程序设计范型也是较为流行的程序设计范型, 它的主要特征是, 程序被看作“描述输入与输出之间关系”的数学函数。

LISP是支持这种范型的典型语言。

除了面向过程程序设计范型和函数式程序设计范型外, 还有许多其他的程序设计范型, 如模块程序设计范型 (典型语言是Modula)、逻辑式程序设计范型 (典型的语言是PROLOG)、进程式程序设计范型、类型系统程序设计范型、事件程序设计范型、数据流程序设计范型等。

面向对象程序设计是一种新型的程序设计范型。

这种范型的主要特征是: 程序=对象+消息 面向对象程序的基本元素是对象, 面向对象程序的主要结构特点是: 第一, 程序一般由类的定义和类的使用两部分组成, 在程序中定义各对象并规定它们之间传递消息的规律。

第二, 程序中的一切操作都是通过向对象发送消息来实现的, 对象接收到消息后, 启动有关方法来完成相应得操作。

一个程序中涉及的类, 可以由程序设计者自己定义, 也可以使用现成的类 (包括类库中为用户提供的类和他人已构建好的)。

尽量使用现成的类, 是面向对象程序设计范型所倡导的程序设计风格。

需要说明的是, 某一种程序设计语言不一定与一种程序设计范型相对应。

实际上存在有具备两种范型或多种范型的程序设计语言, 即混合型语言。

例如C++就不是纯粹的面向对象程序设计范型, 而是面向过程程序设计范型和面向对象程序设计范型的混合型程序设计语言。

.....

<<C++面向对象程序设计>>

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>