

<<面向对象程序设计>>

图书基本信息

书名：<<面向对象程序设计>>

13位ISBN编号：9787307070684

10位ISBN编号：7307070685

出版时间：2009-7

出版时间：武汉大学出版社

作者：张俊 等主编

页数：217

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>>

前言

《面向对象程序设计（C++）》课程以C++语言作为载体，介绍C++程序设计的基本概念、主要思想和常用算法，并以面向对象程序设计的思想和方法为重点，讲解了面向对象程序的主要内容和重要方法。

该门课程对于培养计算机专业学生的计算机应用能力起着重要的基础作用。

程序设计是一门尤其需要上机实践和实训的课程，为了更好地培养学生的程序设计能力和综合应用能力，并配合《面向对象程序设计（C++）》课程的教学需要，我们编写了《面向对象程序设计（C++）学习与实践》一书。

本书内容包括三个部分。

第一部分为模拟试题，与教材内容相对应，对教材中的重点内容进行了练习和测试，有利于巩固和强化基本概念和知识重点。

第二部分为试验指导，首先以实验目的与要求的形式强调了每章应重点掌握的关键知识点，并对实验过程与实验内容进行了详细讲解和说明，再辅以典型程序与示例详细讲解了主要知识的应用，最后布置了适量的试验题目，并对其中部分较难题目给出了提示。

第三部分为程序调试基础，对程序设计中经常出现的错误进行了分析，并对VC++6.0环境下的程序调试工具的应用进行了讨论，最后对该环境下常见的错误提示信息进行了归纳和分析。

本书第一部分由吕涛编写，第二部分由王邯编写，第三部分由张俊编写。

在本书编写过程中，得到了张彦铎教授、王庆春副教授的热情指导，他们根据自己丰富的教学经验提出了大量宝贵的意见，在此表示衷心的感谢！

同时感谢吕品、姬涛等老师的热情支持！

限于时间和编者的水平，书中疏漏和不妥之处在所难免，敬请读者批评指正。

<<面向对象程序设计>>

内容概要

《面向对象程序设计（C++）》是一门需要大量练级和实践的课程。

为了更好地培养学生的分析、设计、建模和应用能力，并配合《面向对象程序设计（C++）》一书的使用，我们编写了《面向对象程序设计（C++）学习与实践》一书。

本书内容包括三个部分。

第一部分为模拟试题，巩固和强化基本概念和重点知识；第二部分为试验指导，提高学生的实践能力和应用能力；第三部分为程序调试基础，帮助学习者解决在实践过程中遇到的问题。

本书加强了面向对象程序设计思想和方法的练习，并着重于C++语言的实践，涵盖了学习本门课程所需的语言练习、方法实践和技巧提高三个方面内容。

本书适合作为计算机科学与技术及相关专业的面向对象程序设计和C++语言课程的教材，也可供读者自学使用和参考。

与本书配套的《面向对象程序设计（C++）》同时出版。

<<面向对象程序设计>>

书籍目录

第一部分 模拟试题 模拟试题一 模拟试题二 模拟试题三 模拟试题四 模拟试题五 模拟试题六 模拟试题七 模拟试题八 模拟试题九 模拟试题十 第二部分 实验指导 第1章 面向对象程序设计概述 1.1 实验目的与要求 1.2 实验过程与内容 1.3 典型程序与示例 1.4 实验题目与提示 第2章 数据类型及其运算 2.1 实验目的与要求 2.2 实验过程与内容 2.3 典型程序与示例 2.4 实验题目与提示 第3章 函数与程序结构 3.1 实验目的与要求 3.2 实验过程与内容 3.3 典型程序与示例 3.4 实验题目与提示 第4章 类与对象 4.1 实验目的与要求 4.2 实验过程与内容 4.3 典型程序与示例 4.4 实验题目与提示 第5章 运算符重载 5.1 实验目的与要求 5.2 实验过程与内容 5.3 典型程序与示例 5.4 实验题目与提示 第6章 模板与STL 6.1 实验目的与要求 6.2 实验过程与内容 6.3 典型程序与示例 6.4 实验题目与提示 第7章 继承与派生 7.1 实验目的与要求 7.2 实验过程与内容 7.3 典型程序与示例 7.4 实验题目与提示 第8章 虚函数与多态性 8.1 实验目的与要求 8.2 实验过程与内容 8.3 典型程序与示例 8.4 实验题目与提示 第9章 C++的I/O流 9.1 实验目的与要求 9.2 实验过程与内容 9.3 典型程序与示例 9.4 实验题目与提示 第10章 异常处理 10.1 实验目的与要求 10.2 实验过程与内容 10.3 典型程序与示例 10.4 实验题目与提示 第11章 综合实验项目 11.1 综合实验项目（一）手机通信录管理系统 11.2 综合实验项目（二）算术表达式计算器 11.3 综合实验项目（三）学生成绩管理系统 第三部分 程序调试基础 第1章 错误与警告 1.1 错误与警告 1.2 错误的类型 1.3 查看错误信息 第2章 调试工具及应用 2.1 调试工具与环境 2.2 调试工具应用举例 第3章 常见错误及其分析 3.1 常见编译错误 3.2 常见连续错误

<<面向对象程序设计>>

章节摘录

1.自动执行 (Go) 该命令使得程序一直执行到第一个断点所在的程序行才停止，这样就可以跳过一些明显没有错误的代码行。

尤其对于循环语句的调试，将断点设置在循环体内某个“重点怀疑对象”语句行，然后重复按F5，每次执行循环体到断点就停止，就可以把精力集中于这些可能出错的程序行，这样可以避免对正确语句不必要的测试和观察。

该命令实际有三种用途：第一，自动执行到第一个断点，等待单步执行；第二，在多个断点之间自动执行；第三，没有断点时，自动执行整个程序。

2.插入/去除断点 (Insert/Remove Breakpoint) 断点是程序调试的一个重要概念，它是指示调试器在程序代码中暂停执行的信号灯。

断点为程序员提供了在任何位置和时间暂停程序执行的重要能力。

在调试程序时，可能没有必要让程序从一开始就逐行逐行的向前执行，而只要让程序从某一个位置开始逐行执行就行了。

这样，就可以在这行代码处插入一个断点，然后在启动调试器后，让程序自动执行（按快捷键F5）到第一个断点处停止即可。

一个程序中的断点可以有多个，这意味着只要是程序中的合法位置，让程序在什么地方停止都是可能的，这有助于节省对不可能出错代码的检视。

为了让程序执行悬挂于某个位置，可以在该位置插入一个断点，该位置通常是某一行代码。

插入断点的快捷键是F9，插入一个断点后，就会在该代码行的左边显示一个很大的红色圆点。

为了取消某位置的断点，再次按快捷键F9即可。

因此，开始程序调试的“经典起始动作”是：在某个可疑位置插入一个断点（F9），然后自动执行（F5），这时黄色箭头标记出现在断点处，程序悬挂于此。

<<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>