

<<面向对象程序设计基础>>

图书基本信息

书名：<<面向对象程序设计基础>>

13位ISBN编号：9787040166507

10位ISBN编号：704016650X

出版时间：1998-8

出版范围：高等教育

作者：李师贤

页数：488

字数：670000

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>

<<面向对象程序设计基础>>

内容概要

本书第一版被列入“面向21世纪课程教材”，自出版以来，深受读者欢迎。

作为给程序设计初学者提供的一本入门教材，本书以循序渐进，深入浅出的方式，引导众多学子走进了面向对象程序设计的大门。

新版教材在归纳多年教学体会的基础上，以继续保持原书的特色为前提，对前版教材进行了修改和补充，使相关概念阐述得更加通俗易懂，并适当增加了相关的例子，以求使读者在学习时能更好地理解 and 领会。

新版教材内容包括了程序设计基础、程序设计语言、算法与复杂性和软件工程等内容，可作为高校计算机专业本科生入门教材，也可供相关专业高年级学生作为面向对象程序设计课程教材使用。

<<面向对象程序设计基础>>

书籍目录

第一章 程序设计与C++语言初步 1.1 计算机程序 1.2 程序设计的演变 1.3 程序设计语言的定义 1.4 C++语言的程序结构 1.5 C++语言程序设计 1.6 面向对象程序设计 本章小结 练习与思考题 上机实习题第二章 基本数据类型 2.1 数据类型概述 2.2 保留字、标识符、常量与变量 2.3 基本数据类型 2.4 运算符与表达式 2.5 类型之间的关系 2.6 一个简单的应用程序 本章小结 练习与思考题 上机实习题第三章 基本控制结构 3.1 程序的基本控制结构 3.2 选择结构 3.3 循环结构 3.4 简单程序设计举例 本章小结 练习与思考题 上机实习题第四章 函数 4.1 C++语言的函数 4.2 函数的声明与调用 4.3 参数传递 4.4 作用域与生存期 4.5 局部变量与全局变量 4.6 变量的存储类别 4.7 递归程序设计 4.8 预处理命令 4.9 C++语言的库函数 本章小结 练习与思考题 上机实习题第五章 类与对象 5.1 类的引入 5.2 类的定义 5.3 对象的创建 5.4 对象的初始化 5.5 使用类与对象构造程序与实例 5.6 关于类与对象的进一步讨论 本章小结 练习与思考题 上机实习题第六章 复合数据类型 6.1 变量与赋值的进一步讨论 6.2 指针类型 6.3 数组类型 6.4 字符串 6.5 指向对象的指针 6.6 指向函数的指针 6.7 结构类型、枚举类型与类型与类型别名 6.8 高级数据结构应用 本章小结 练习与思考题 上机实习题第七章 继承机制 7.1 继承的基本概念 7.2 C++语言的继承机制 7.3 继承与构造函数、析构函数 7.4 继承成员的调整 7.5 多重继承 7.6 重复继承 7.7 优化类层次设计 本章小结 练习与思考题 上机实习题第八章 多态性 8.1 多态性的基本概念 8.2 函数重载 8.3 拷贝构造函数 8.4 运算符重载 8.5 虚函数 8.6 抽象类 本章小结 练习与思考题 上机实习题第九章 类属机制 9.1 类属的基本概念 9.2 类模板 9.3 函数模板 本章小结 练习与思考题 上机实习题第十章 输入/输出流 10.1 C++语言输入/输出 10.2 C++的流类库 10.3 格式化输入/输出 10.4 常用成员函数输入/输出 10.5 设计自己的输入/输出操作 10.6 检测流操作的错误 10.7 文件流 本章小结 练习与思考题 上机实习题第十一章 面向对象软件构造 11.1 软件质量 11.2 程序断言机制 11.3 异常处理机制 11.4 可重用构件库 11.5 面向对象软件构造 11.6 实例研究：Petri网图形编辑器的讨论第十二章 结束语 12.1 程序设计风范 12.2 面向对象程序设计语言 本章小结 练习与思考题 上机实习题附录A ASCII编码表附录B 主要术语索引附录C 主要参考文献

<<面向对象程序设计基础>>

章节摘录

插图：由于二进制数据不便书写与阅读，所以常用八进制或十六进制取代二进制。

在c++语言中，八进制数用“0”开始，十六进制数用“0x”开始，其他表示十进制数。

对于一个给定的字节01001010，相应的八进制、十六进制与十进制表示分别是0112、04和74。

这个字节表示的到底是什么数据呢?这可能有多种解释。

如果将它理解为无符号整数，则这个字节表示的是正整数+74；如果将它理解为一个ASCII编码的字符，这个字节表示的又是英文字母“J”。

由此可见，要理解一个数据到底表达的是什么含义还必须依赖于这个数据应做何解释，这种对数据的解释称为类型(type)。

在程序设计中，类型有重要的意义：程序中所有的数据都属于特定的类型，数据的表示方式、取值范围以及对数据可以使用的操作都由数据所属的类型决定。

类型可以帮助编译程序生成高效率的目标代码。

为了让编译程序了解数据所属的类型，通常程序设计语言都遵循“先声明、后使用”的原则，即在使用一个数据之前必须先声明它属于哪种类型。

这样，编译程序在生成目标代码时，就能知道需要分配多大的存储空间以及如何引用这个数据。

类型对于编写程序的程序员也有重要意义。

由于程序中的每一个数据都明确地属于一种类型，所以这些数据的取值范围、可以操作的运算等信息就可通过数据所属的类型显式地反映出来，提高了程序的可读性和可理解性。

在程序中使用数据时，可以根据数据的特点(如是字符还是数值、有无小数等)与可能的取值范围决定数据的类型。

一个数据属于某一特定类型后，在该数据上允许操作的运算也就确定了下来。

例如，两个整数可以进行加、减、乘、除、整除、取模等运算，而两个字符串则可进行比较、连接、判断子串等操作，但不可做四则运算。

<<面向对象程序设计基础>>

编辑推荐

《面向对象程序设计基础(第2版)》：面向21世纪课程教材

<<面向对象程序设计基础>>

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>