

<<程序设计教程>>

图书基本信息

书名：<<程序设计教程>>

13位ISBN编号：9787111146773

10位ISBN编号：7111146778

出版时间：2004-8

出版时间：机械工业出版社

作者：陈家骏

页数：345

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>

<<程序设计教程>>

内容概要

本教程以C++作为实现语言，介绍了基本的程序设计思想、概念和技术，意图使读者通过阅读，再加上必要的训练和实践，掌握程序设计的规律和步骤。

所介绍的具体内容包括：数据类型、表达式、循环、子程序、递归、类/对象、继承、类属、输入/输出以及异常处理等。

本教程对于程序设计初学者和具有一定设计经验的技术人员均有相当高的使用价值。

<<程序设计教程>>

作者简介

陈家骏，男，1963年生。

于南京大学获博士学位，现为南京大学计算机系教授，博士生导师。

主要从事软件工程和自然语言处理领域的研究工作，曾多次参加国家/省科技攻关项目、国家/省自然科学基金项目和国家863高科技项目的研究与开发，研究成果多次获得省部级科研奖励。

具

<<程序设计教程>>

书籍目录

第1章 概述	1.1 计算机的工作模型	1.1.1 硬件结构	1.1.2 软件	1.2 程序设计	1.2.1
程序设计范型	1.2.2 程序设计语言	1.2.3 程序设计的步骤	1.3 C++语言	1.3.1 C++的	
特点	1.3.2 C++程序的基本结构	1.3.3 C++语言的词法	1.3.4 C++程序设计环境	1.4	
小结	1.5 习题	第2章 基本数据类型和表达式	2.1 数据类型概述	2.2 C++基本数据类型	
2.3 数据的表现形式	2.3.1 常量	2.3.2 变量	2.3.3 变量值的输入	2.4 操作符 (运算	
符)	2.4.1 算术操作符	2.4.2 关系与逻辑操作符	2.4.3 位操作符	2.4.4 赋值操作符	
2.4.5 其他操作符	2.5 表达式	2.5.1 表达式的构成与分类	2.5.2 操作符的优先级和结合	性	
2.5.3 表达式中的类型转换	2.5.4 表达式的副作用问题	2.5.5 表达式结果的输出			
2.6 小结	2.7 习题	第3章 程序的流程控制—语句	3.1 语句的分类	3.2 表达式语句	3.3
复合语句	3.4 选择语句	3.4.1 if语句	3.4.2 switch语句	3.5 循环 (重复) 语句	3.5.1
while语句	3.5.2 do-while语句	3.5.3 for语句	3.5.4 三种循环语句的使用原则	3.5.5 循	
环程序设计实例	3.6 转移语句	3.6.1 break语句	3.6.2 continue语句	3.6.3 goto语句	
3.7 空语句	3.8 程序设计风格	3.8.1 结构化程序设计	3.8.2 关于goto语句	3.9 小结	
3.10 习题	第4章 过程抽象—函数	4.1 子程序	4.1.1 过程抽象	4.1.2 子程序间的数据传	
输	4.2 函数	4.2.1 函数的定义	4.2.2 函数的调用	4.2.3 函数的参数传递	4.3 变量
的局部性	4.3.1 全局变量与局部变量	4.3.2 变量的存储分配 (生存期)	4.3.3 基于栈的函	数调用的实现	
4.3.4 C++程序的多模块结构	4.3.5 标识符的作用域	4.3.6 名空间			
(namespace)	4.4 递归函数	4.4.1 递归函数的定义	4.4.2 递归函数的作用	4.4.3 递归	
与循环的选择	4.4.4 递归函数实例	4.5 函数名重载	4.6 带缺省值的形式参数	4.7 内联	
函数	4.8 条件编译	4.8.1 基于多环境的程序编制	4.8.2 程序调试	4.9 标准库函数	
4.10 小结	4.11 习题	第5章 构造数据类型	5.1 枚举类型	5.2 数组类型	5.2.1 一维数
组	5.2.2 二维数组	5.2.3 数组的应用	5.3 结构(struct)与联合(union)	5.3.1 结构	
5.3.2 联合 (共同体)	5.4 指针类型	5.4.1 指针的基本概念	5.4.2 指针作为形参类型		
5.4.3 指针与动态变量	5.4.4 指针与数组	5.4.5 函数指针	5.4.6 多级指针	5.5 引用类型	
5.6 小结	5.7 习题	第6章 数据抽象—类	6.1 从面向过程到面向对象	6.1.1 什么是面	
向对象程序设计	6.1.2 为什么要面向对象	6.1.3 面向对象程序设计的基本内容	6.2 类的定	义	
6.2.1 数据成员	6.2.2 成员函数	6.2.3 成员的访问控制: 信息隐藏	6.3 对象		
6.3.1 对象的创建和标识	6.3.2 对象的操作	6.3.3 this指针	6.4 对象的初始化和消亡前处理		
6.4.1 构造函数与析构函数	6.4.2 成员对象的初始化	6.4.3 拷贝构造函数	6.5 const成	员函数	
6.6 静态成员	6.7 友元	6.8 小结	6.9 习题	第7章 操作符重载	7.1 操作符
重载的必要性和基本原则	7.2 作为成员函数重载操作符	7.3 作为全局 (友元) 函数重载操作符			
7.4 几个特殊操作符的重载	7.4.1 赋值操作符=	7.4.2 数组元素访问操作符 (或下标操作	符) []	7.4.3 类成员访问操作符->	7.4.4 动态存储分配与去配操作符new与delete
7.4.5 自	定义类型转换操作符	7.4.6 函数调用操作符()	7.5 小结	7.6 习题	第8章 继承—派生类
8.1 继承的概念	8.2 单继承	8.2.1 单继承的定义	8.2.2 在派生类中对基类成员的访问		
8.2.3 继承方式	8.2.4 派生类对象的初始化和赋值操作	8.2.5 单继承的实例	8.3 虚函数		
8.3.1 多态性	8.3.2 虚函数	8.3.3 纯虚函数和抽象类	8.3.4 虚函数动态绑定的实现		
8.4 多继承	8.4.1 多继承的必要性	8.4.2 多继承的定义	8.4.3 名冲突	8.4.4 重复继	
承—虚基类	8.5 类作为模块	8.5.1 类模块的组成	8.5.2 Demeter法则	8.6 小结	8.7
习题	第9章 类属机制—模板	9.1 函数模板	9.2 类模板	9.3 模板的复用	9.4 小结
9.5 习题	第10章 输入/输出 (I/O)	10.1 概述	10.2 控制台I/O	10.2.1 基于I/O函数库的	控制台I/O
10.2.2 基于I/O类库的控制台I/O	10.3 文件I/O	10.3.1 基于I/O函数库的文件I/O			
10.3.2 基于I/O类库的文件I/O	10.4 字符串I/O	10.5 小结	10.6 习题	第11章 异常处	
理	11.1 异常的概念	11.2 C++异常处理机制	11.2.1 try、throw以及catch语句	11.2.2 异	
常处理的嵌套	11.3 小结	11.4 习题	第12章 实例—面向对象的Windows应用程序框架		

12.1 Windows应用程序的基本结构	12.1.1 应用程序的用户界面	12.1.2 消息驱动的程序结构
12.2 MFC类库 (Microsoft Foundation Class library)	12.2.1 面向对象的Windows应用程序结构	
12.2.2 MFC对面向对象的Windows应用程序的支持	12.2.3 Visual C++的应用向导 (AppWizard)	
和类向导 (Class Wizard)	12.3 小结	12.4 习题
字符集及其编码	例子索引	图表索引
	参考文献	附录 ASCII

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>