第一图书网, tushu007.com

<<C++程序设计课程设计 第2版>>

图书基本信息

书名：<<C++程序设计课程设计 第2版>>

13位ISBN编号：9787111285786

10位ISBN编号：7111285786

出版时间：2010-1

出版时间：机械工业出版社

作者：刘燕君，刘振安，张一叶 编著

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

内容概要

课程设计可以充分弥补课堂教学和实验中知识深度和广度有限的问题，更好地帮助学生系统地掌握该门课程的主要内容。

本书独立于具体的C++语言教科书，重点放在C++语言面向对象的基本特征上，结合实际应用，通过详细的实例，循序渐进地启发学生完成设计。

书中给出的实例完整并通过测试，有的设计还给出测试样例。

另外，本书最后还结合课程设计和实际应用需要进行总结以拓宽知识面。

本书不仅是一本很好的教学辅导参考书，对广大工程技术人员也有很好的参考价值。

书籍目录

专家指导委员会前言第0章　课程设计简介　0.1　课程设计目标　0.2　课程设计结构　0.3　评价标准第1章　使用类改写程序　1.1　真伪问题　1.1.1　使用面向过程的方法编程　1.1.2　使用面向对象的方法编程　1.2　新郎新娘问题　1.3　求解一元二次方程　1.3.1　设计代表方程的类　1.3.2　设计成员函数　1.3.3　编程实现　1.4　小结　1.5　评价标准第2章　使用对象编程　2.1　设计要求　2.2　类的实现　2.3　使用单文件构成模式　2.3.1　建立bird工程　2.3.2　建立cpp文件　2.3.3　编写cpp文件　2.3.4　编译运行程序　2.4　使用多文件构成模式　2.4.1　建立头文件　2.4.2　编写头文件　2.4.3　编写cpp文件　2.4.4　编译运行程序　2.5　多文件编程练习题　2.6　评价标准第3章　使用对象指针作为函数参数　3.1　设计要求　3.2　设计思路　3.2.1　主程序设计思路　3.2.2　类的设计思路　3.2.3　完善主程序　3.2.4　设计其他函数　3.3　具体实现　3.3.1　头文件的实现　3.3.2　源文件的实现　3.3.3　运行结果　3.4　程序调试　3.4.1　基本调试命令简介　3.4.2　调试实例　3.5　知识点小结　3.5.1　动态存储管理　3.5.2　对象指针作为函数参数　3.5.3　返回指针的函数　3.6　评价标准第4章　菜单设计与出圈游戏　4.1　设计一个菜单程序　4.1.1　设计要求　4.1.2　设计思想　4.2　游戏设计要求　4.2.1　出圈游戏解法一的设计要求　4.2.2　出圈游戏解法二的设计要求　4.3　设计思想　4.3.1　动态内存分配法　4.3.2　向量法　4.3.3　菜单项　4.4　文件结构　4.5　源程序清单　4.6　程序运行示范　4.7　知识点小结　4.7.1　多文件编程　4.7.2　引用作为函数参数　4.7.3　函数重载　4.8　评价标准　4.9　提示第5章　使用包含和派生设计新的第6章　出圈游戏第7章　使用模板第8章　虚函数的多态性第9章　使用循环链表设计出圈游戏第10章　使用多种方法改写C程序第11章　综合设计第12章　研读程序第13章　课程设计总结参考文献

第一图书网, tushu007.com

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