

## <<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：9787113057701

10位ISBN编号：7113057705

出版时间：2004-4

出版时间：中国铁道出版社

作者：陈维兴，林小茶 编著

页数：345

字数：539000

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

本书全面系统地介绍了C++面向对象程序设计的基本概念、基本语法和编程方法。

较详尽地讲述了C++语言面向对象的基本特性，包括类、对象、派生类、继承、多态性、虚函数、模板、流类库等。

全书提供了大量实例、习题和上机实验题，使读者能深刻理解和领会面向对象程序设计的特点和风张，掌握其方法和要领。

本书以应用为目的，注重培养应用能力。

本书可作为大学本科应用型专业的学生以及高职高专学生学习C++程序设计课程的教材，也可作为C++语言自学者的教材或参考书。

## &lt;&lt;C++面向对象程序设计&gt;&gt;

## 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 面向对象程序设计的基本概念 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 1.4 本章小结 习题 第2章 C++基础 2.1 C++的产生和特点 2.1.1 C++的产生 2.1.2 C++的特点 2.2 C++程序的结构特性 2.2.1 一个简单的C++示例程序 2.2.2 C++程序的结构特性 2.2.3 C++程序的编辑、编译和运行 2.3 C++在非面向对象方面的扩充 2.3.1 注释与续行 2.3.2 输入输出流 2.3.3 灵活的变量说明 2.3.4 结构、联合和枚举名 2.3.5 函数原型 2.3.6 const修饰符 2.3.7 void型指针 2.3.8 内联函数 2.3.9 带有缺省参数值的函数 2.3.10 函数重载 2.3.11 作用域标识符 2.3.12 无名联合 2.3.13 强制类型转换 2.3.14 new和delete 2.3.15 引用 2.4 本章小结 习题 第3章 类和对象 (一) 3.1 类的构成 3.1.1 从结构到类 3.1.2 类的构成 3.2 成员函数的声明 3.3 对象的定义和使用 3.3.1 类与对象的关系 3.3.2 对象的定义 3.3.3 对象中成员的访问 3.3.4 类成员的访问属性 3.3.5 对象赋值语句 3.3.6 类的作用域 3.4 构造函数与析构函数 3.4.1 构造函数 3.4.2 成员初始化表 3.4.3 缺省参数的构造函数 3.4.4 析构函数 3.4.5 缺省的构造函数和缺省的析构函数 3.4.6 重载构造函数 3.4.7 拷贝构造函数 3.4.8 浅拷贝和深拷贝 3.5 对象的生存期 3.6 本章小结 习题 第4章 类和对象 (二) 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 静态数据成员 4.4.2 静态成员函数 4.4.3 通过普通指针访问静态成员 4.5 友元 4.5.1 友元函数 4.5.2 友元成员 4.5.3 友元类 4.6 对象成员 4.7 常类型 4.7.1 常引用 4.7.2 常对象 4.7.3 常对象成员 4.8 C++程序的多文件组成 4.9 程序举例 4.10 本章小结 习题 第5章 继承与派生类 5.1 继承与派生类 5.1.1 为什么要使用继承 5.1.2 派生类的声明 5.1.3 基类成员在派生类中的访问属性 5.1.4 派生类对基类成员的访问规则 5.2 派生类的构造函数和析构函数 5.2.1 派生类构造函数和析构函数的执行顺序 5.2.2 派生类构造函数和析构函数的构造规则 5.3 调整基类成员在派生类中的访问属性的其他方法 5.3.1 同名成员 5.3.2 访问声明 5.4 多继承 5.4.1 多继承的声明 5.4.2 多继承的构造函数与析构函数 5.4.3 虚基类 5.5 赋值兼容规则 5.6 程序举例 5.7 本章小结 习题 第6章 多态性与虚函数 6.1 多态性概述 6.1.1 多态的分类 6.1.2 多态的实现 6.2 虚函数 6.2.1 虚函数的引入 6.2.2 虚函数的作用和定义 6.2.3 虚析构函数 6.2.4 虚函数与重载函数的关系 6.2.5 多继承与虚函数 6.2.6 虚函数举例 6.3 纯虚函数和抽象类 6.3.1 纯虚函数 6.3.2 抽象类 6.4 程序举例 6.5 本章小结 习题 第7章 运算符重载 7.1 运算符重载概述 7.1.1 运算符重载的好处 7.1.2 运算符重载的规则 7.2 运算符重载函数的两种形式 7.2.1 友元运算符函数 7.2.2 成员运算符函数 7.2.3 成员运算符函数与友元运算符函数的比较 7.3 几个常用运算符的重载 7.3.1 单目运算符“ ”和“..”的重载 7.3.2 赋值运算符“=”的重载 7.3.3 下标运算符“[]”的重载 7.3.4 函数调用运算符“( )”的重载 7.3.5 运算符new和delete的重载 7.4 类型转换 7.4.1 系统预定义类型间的转换 7.4.2 类类型与系统预定义类型间的转换 7.5 本章小结 习题 第8章 模板 8.1 模板的概念 8.2 函数模板与模板函数 8.2.1 函数模板的说明 8.2.2 函数模板的使用 8.2.3 用户定义的类型 8.2.4 函数模板的异常处理 8.3 类模板与模板类 8.4 程序举例 8.5 本章小结 习题 第9章 C++的输入和输出 9.1 C++为何建立自己的输入输出系统 9.2 C++的流库及其基本结构 9.2.1 C++的流 9.2.2 流类库 9.3 预定义类型的输入输出 9.3.1 无格式输入输出 9.3.2 格式化输入输出 9.4 用户自定义类型的输入输出 9.4.1 重载输出运算符“ ” 9.5 文件的输入输出 9.5.1 文件的打开与关闭 9.5.2 文件的读写 9.6 程序举例 9.7 本章小结 习题 第10章 面向对象程序设计方法与实例 10.1 面向对象程序设计的一般方法和技巧 10.1.1 问题分析和功能定义 10.1.2 对象(类)设计及实现 10.1.3 核心控制设计 10.1.4 编码与测试 10.1.5 进化 10.2 设计实例 10.2.1 举例:模拟网上购书的结帐功能 10.2.2 举例:模拟ATM机为用户提供服务 10.3 本章小结 习题 附录 上机实验题 实验一 C++基础练习 实验二 C++简单程序设计练习 实验三类与对象(一) 实验四类与对象(二) 实验五 派生类与继承 实验六 虚函数与多态性 实验七 函数模板与类模板 实验八 输入输出的格式控制 实验九 文件的输入与输出 实验十 综合练习 参考文献



## <<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>