

<<程序设计基础>>

图书基本信息

书名：<<程序设计基础>>

13位ISBN编号：9787115139153

10位ISBN编号：7115139156

出版时间：2006-2

出版时间：人民邮电出版社

作者：刘玉英

页数：310

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>

## <<程序设计基础>>

### 内容概要

本书系统地讲述C++语言的基础知识、基本语法以及编程方法，并且结合C++阐述面向对象的程序设计思想，使读者在掌握C++语言语法知识的同时，能够解决现实生活中较简单的问题，并用计算机语言进行描述。

本书每一章中都用大量实用性较强的例题阐述基本知识点，同时在每章的最后都提供一个有一定难度且趣味性较强的综合实例，将本章中多个知识点有机地结合起来，力求读者能把理论与实践紧密结合，体会解决实际问题的过程。

全书内容精练，重点突出，从实例出发提出概念，突出应用，趣味性强。

本书语言表达严谨、文字通俗易懂，同时配有题型多样的典型习题，适用于C++高级语言程序设计的初学者，可以作为普通高等院校中电子信息类专业程序设计基础的教材，也适宜有兴趣学习C++的非计算机专业学生作为辅助教材，同时也适合自学。

## 书籍目录

第1章 C++简单程序设计 11.1 概述 11.1.1 C++语言的发展历史 11.1.2 C++程序设计的初步知识 21.1.3 字符集 51.1.4 词法记号 51.2 基本数据类型 61.2.1 基本数据类型 71.2.2 变量 81.2.3 常量 101.3 运算符和表达式 131.3.1 运算符的优先级 141.3.2 算术运算符及其表达式 151.3.3 关系运算符与逻辑运算符 151.3.4 增1、减1运算符及其表达式 171.3.5 赋值运算符、复合的赋值运算符及其表达式 171.3.6 条件运算符 181.3.7 位操作运算符 181.3.8 其他运算符 201.3.9 数据类型转换 211.3.10 类型别名 221.4 面向对象设计思想及其实例 231.4.1 程序设计语言的发展 231.4.2 面向过程的程序设计 (POP) 思想 231.4.3 面向对象的程序设计 (OOP) 思想 241.4.4 面向对象思想分析实例——卖报亭 241.5 C++上机实践 261.5.1 C++程序的实现过程 261.5.2 C++ Builder可视化编程环境 27本章小结 30习题 31第2章 数据的输入/输出与控制结构 342.1 键盘输入 342.2 屏幕显示输出 352.3 字符数据的输入输出 362.3.1 字符数据的输入与输出 362.3.2 字符串的输入与输出 372.4 程序基本控制结构 382.4.1 语句的概念 382.4.2 算法的基本控制结构 412.5 选择结构 422.5.1 if-else语句 422.5.2 switch语句 462.6 循环结构 482.6.1 while语句与do-while语句 482.6.2 for循环语句 502.6.3 if+goto实现循环功能 512.6.4 循环的嵌套 522.7 跳转语句 532.7.1 break语句 542.7.2 continue语句 542.7.3 break语句与continue语句的比较 542.7.4 goto语句 552.8 编程实例——水果收银机 55本章小结 56习题 57第3章 数组 613.1 数组的基本概念 613.2 数组的定义与数组元素的表示法 623.2.1 数组的定义格式 623.2.2 数组元素的表示方法 623.3 数组的赋值 633.3.1 数组赋初值 633.3.2 数组赋值 653.4 字符数组 663.4.1 字符数组的定义格式 663.4.2 字符数组的赋值 663.4.3 字符数组的输入输出操作 673.4.4 字符串处理函数 683.5 编程实例——选择法排序和Josephus问题 703.5.1 选择法排序 703.5.2 Josephus问题 71本章小结 72习题 72第4章 函数 764.1 函数的定义与调用 764.1.1 函数的定义 764.1.2 函数的声明和调用 774.2 函数的调用方式和参数传递 794.2.1 函数的调用过程 794.2.2 函数的传值调用 804.2.3 函数的引用调用 814.2.4 数组作为函数参数 834.3 函数的嵌套调用和递归调用 854.3.1 函数的嵌套调用 854.3.2 函数的递归调用 864.4 带默认形参值的函数 904.5 内联函数和重载函数 924.5.1 内联函数 924.5.2 重载函数 934.6 编程实例——二进制与十进制的转换 94本章小结 95习题 95第5章 程序结构 1005.1 全局变量与局部变量 1005.1.1 全局变量 1005.1.2 局部变量 1015.2 静态变量 1025.3 存储类型 1035.4 作用域与生存期 1045.4.1 作用域 1045.4.2 可见性 1055.4.3 生存期 1055.5 编译预处理 1055.5.1 文件包含 1065.5.2 宏定义 1065.5.3 条件编译 1085.6 多文件结构 109本章小结 110习题 110第6章 指针 1146.1 指针的概念 1146.1.1 指针变量的声明 1156.1.2 指针变量的初始化与引用 1156.2 指针运算 1166.2.1 运算符“&”和“\*” 1166.2.2 指针的运算 1176.3 指针与数组 1186.3.1 指针与数组的关系 1186.3.2 通过指针引用数组元素 1196.3.3 new与delete 1216.4 字符指针 1236.4.1 字符指针的定义 1236.4.2 单个字符指针 1246.4.3 指针与字符串 1246.5 指针数组 1256.6 指针与函数 1266.6.1 指针用作函数参数 1276.6.2 命令行参数 (Command-line Argument) 1276.6.3 返回指针值的函数 1286.6.4 指向函数的指针 1296.7 指针与引用的区别 1296.8 const指针与引用 1316.8.1 const指针 1316.8.2 用const限定引用 1326.9 编程实例——贺卡设计 132本章小结 134习题 135第7章 结构及其他 1387.1 结构的概念 1387.1.1 结构和结构变量的定义 1387.1.2 结构变量成员的访问 1397.1.3 结构变量的赋值 1407.1.4 结构变量的运算 1417.2 结构与数组 1427.2.1 数组作结构成员 1427.2.2 结构变量作数组元素 1437.3 结构与函数 1447.3.1 结构变量和指向结构变量的指针作函数参数 1447.3.2 结构变量和指向结构变量的指针作函数返回值 1467.4 其他构造数据类型 1477.4.1 联合 1477.4.2 枚举 1497.5 编程实例——学生成绩管理 150本章小结 152习题 152第8章 类和对象 (一) 1568.1 面向对象程序设计 1568.1.1 面向对象的思想 1568.1.2 面向对象程序设计的基本特点 1578.2 从结构到类 1588.2.1 数据抽象和结构 1588.2.2 给结构添加函数 1598.2.3 类与结构 1608.3 类的声明与成员的访问 1608.3.1 类的声明 1608.3.2 类成员的访问控制 1618.3.3 类的成员函数 1628.4 成员函数的特征 1638.4.1 内联成员函数 1638.4.2 成员函数的重载性 1648.4.3

## &lt;&lt;程序设计基础&gt;&gt;

具有默认参数的成员函数 1658.5 对象 1658.5.1 对象的定义格式 1658.5.2 对象的成员表示  
 1658.6 对象的初始化 1678.6.1 构造函数与默认构造函数 1678.6.2 拷贝构造函数与默认拷贝构造函数  
 1698.6.3 析构函数与默认析构函数 1718.7 友元 1738.7.1 友元函数 1748.7.2 友元类  
 1768.8 编程实例——园林公司工程估算程序 177本章小结 180习题 181第9章 类和对象(二)  
 1869.1 静态类成员 1869.1.1 静态数据成员 1869.1.2 静态成员函数 1899.2 常成员 1919.2.1  
 常数据成员 1919.2.2 常成员函数 1929.3 子对象和堆对象 1939.3.1 子对象 1939.3.2 堆对象  
 1949.4 对象数组和对象指针 1959.4.1 对象数组 1959.4.2 对象指针 1979.4.3 对象引用  
 1989.5 编程实例——王婆卖瓜 199本章小结 201习题 201第10章 继承与派生 20710.1 继承  
 与派生 20710.1.1 继承与派生的概念 20710.1.2 派生类的声明 20910.1.3 派生类的生成过程  
 21010.2 类的继承方式 21110.2.1 公有继承 21110.2.2 私有继承 21310.2.3 保护继承 21510.3  
 派生类的构造函数与析构函数 21710.3.1 派生类的构造函数 21810.3.2 派生类的析构函数  
 22010.4 多继承中的二义性问题 22210.5 虚基类 22610.5.1 虚基类的概念 22610.5.2 虚基类  
 的构造函数 22810.6 编程实例——小型公司人员信息管理程序 229本章小结 235习题 236第11章  
 多态性与虚函数 24011.1 运算符重载 24011.1.1 运算符重载的规则 24011.1.2 运算符重载为  
 成员函数 24111.1.3 运算符重载为友元函数 24211.1.4 其他运算符重载 24311.2 虚函数  
 24611.2.1 虚函数的定义 24611.2.2 虚函数的使用原则 24711.2.3 虚函数的访问 24711.3 纯虚  
 函数与抽象类 24811.4 编程实例——日期类 250本章小结 253习题 253第12章 模板与异常  
 25712.1 模板的概念 25712.2 函数模板 25812.2.1 函数模板的声明 25812.2.2 函数模板的应  
 用举例 25812.3 类模板 26012.3.1 类模板的声明 26012.3.2 类模板的应用 26112.4 异常处理  
 26212.4.1 异常处理机制 26212.4.2 异常处理的实现 26212.4.3 异常处理的应用 263本章小结  
 264习题 265第13章 C++语言的输入与输出 26813.1 输入输出标准流类 26813.1.1 标准输出  
 26913.1.2 标准输入 27013.1.3 格式化输入与输出 27213.1.4 输入输出运算符重载 27513.2 文  
 件流类 27713.2.1 文件的打开与关闭 27713.2.2 文本文件的读写操作 27813.2.3 二进制文件的读  
 写操作 28013.3 编程实例——简单的通讯录 281本章小结 283习题 284附录1 模拟题及模拟题  
 参考答案 287模拟题1 287模拟题2 293模拟题1参考答案 299模拟题2参考答案 302附录2 ASCII  
 码表 306附录3 常用库函数 307参考文献 310

## <<程序设计基础>>

### 编辑推荐

本书从简单的面向过程（SP）C++程序，过渡到面向对象（OOP）的C++程序，讲述了C++语法特点、基本数据类型、运算符与表达式、数据的输入输出、控制结构、数组、函数、指针、结构、类和对象、继承与派生、多态性、模板和流类库等C++中的基本概念和主要内容。读者可以通过学习本书掌握C++语言程序设计的基础知识，为从入门到精通，为以后各种算法的实现，以及为进一步利用工具软件编写复杂的实用软件奠定扎实的程序设计基础。学习本书不需要有C语言学习经历。有C语言经验的读者也可以对比着学习，将能事半功倍。

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>