

## <<面向对象程序设计及C++>>

### 图书基本信息

书名：<<面向对象程序设计及C++>>

13位ISBN编号：9787115170347

10位ISBN编号：7115170347

出版时间：2008-2

出版时间：人民邮电

作者：朱立华

页数：259

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>

## <<面向对象程序设计及C++>>

### 内容概要

本书是为已经掌握C语言知识，需要学习C++语言的读者编写的一本C++语言入门教材。

全书共分7章。

第1章主要介绍面向过程与面向对象的程序设计方法的区别；第2章介绍在面向过程的程序设计方面C++语言对C语言的改进及扩充；后续章节以面向对象程序设计的封装性、继承性和多态性这3大主要特征为主线组织内容，系统而全面地介绍了面向对象程序设计的基本概念和方法。

本书注重可读性和可用性。

在每章开头对本章内容进行总体描述；在每章结尾有本章小结，对本章的主要内容作归纳总结；每章最后还配有一定数量的习题帮助读者巩固知识。

每章通过大量典型的实例解析新的知识点。

书中还通过大量图、表对知识点作总结或从本质上进行分析，便于读者记忆和理解。

本书还为授课教师提供配套的电子课件、全部例题源代码以及习题源代码。

本书可作为高等院校计算机相关专业程序设计课程的教材，也可作为工程技术人员的参考用书。

## &lt;&lt;面向对象程序设计及C++&gt;&gt;

## 书籍目录

第1章 面向对象程序设计及C++语言概述	1.1 面向过程与面向对象	1.1.1 面向过程的程序设计
1.1.2 面向对象的程序设计	1.2 面向对象的基本概念及特征	1.2.1 类与对象
1.2.2 封装性	1.2.3 继承性	1.2.4 多态性
1.3 C++语言概述	1.3.1 C++语言支持面向对象的程序设计	1.3.2 C++语言与C语言的关系
1.3.3 其他面向对象的程序设计语言	1.4 C++程序及其开发	1.4.1 C++程序的开发过程
1.4.2 VC++ 6集成开发环境简介	1.4.3 VC++ 6集成开发环境的使用	1.4.4 VC++ 6下的C++程序实现示例
1.5 本章小结	习题	第2章 C++语言对C语言的改进及扩展
2.1 新的输入/输出及注释方式	2.1.1 C++语言的I/O流实现输入/输出	2.1.2 新增的单行注释
2.1.3 名字空间	2.2 独具魅力的const修饰符	2.2.1 使用const修饰符定义常量
2.2.2 const修饰符与指针的结合	2.3 有关类型的区别	2.3.1 新增bool类型
2.3.2 新增string类型	2.3.3 枚举类型	2.3.4 无名联合
2.3.5 扩展的结构体类型	2.3.6 新增的强制类型转换方式	2.4 有关函数的区别
2.4.1 函数原型	2.4.2 局部变量随用随定义	2.4.3 域解析符::扩大全局变量的可见范围
2.4.4 形式参数可带有默认值	2.4.5 高效简洁的内联函数	2.4.6 函数重载
2.5 新增引用的灵活运用	2.5.1 引用的概念及使用	2.5.2 引用作为形式参数
2.5.3 引用与指针的区别	2.5.4 引用作为返回值	2.6 动态内存空间管理
2.6.1 用new申请动态内存空间	2.6.2 用delete释放动态内存空间	2.6.3 void类型的指针
2.7 C++语言中的异常处理	2.7.1 异常和异常处理	2.7.2 异常处理的实现
2.8 本章小结	习题	第3章 类与对象
3.1 由结构到类	3.1.1 C++语言中的结构	3.1.2 C++语言中类的定义
3.1.3 访问属性	3.1.4 类成员函数的定义	3.2 对象的定义及使用
3.2.1 定义类的对象	3.2.2 对象中成员的访问	3.3 构造函数与析构函数
3.3.1 定义带参数的构造函数	3.3.2 系统默认构造函数及无参构造函数的定义	3.3.3 析构函数
3.3.4 具有默认参数值的构造函数	3.3.5 重载构造函数	3.3.6 拷贝构造函数
3.3.7 深拷贝与浅拷贝	3.4 类的几种特殊成员	3.4.1 静态成员
3.4.2 对象成员	3.4.3 常类型	3.5 友元
3.5.1 友元函数	3.5.2 友元成员	3.5.3 友元类
3.6 对象数组、对象指针和对象引用	3.6.1 对象数组	3.6.2 对象指针
3.6.3 指向当前对象的this指针	3.6.4 对象引用	3.7 有关对象的形式参数
3.7.1 对象作为函数参数	3.7.2 对象指针作为函数参数	3.7.3 对象引用作为函数参数
3.8 本章小结	习题	第4章 类的继承与派生
4.1 继承与派生的概念	4.1.1 为什么要使用继承	4.1.2 派生类的定义
4.1.3 3种继承方式下基类成员在派生类中的访问属性	4.1.4 访问声明	4.1.5 using声明
4.2 派生类的构造函数与析构函数	4.2.1 单一继承的派生类构造函数与析构函数	4.2.2 多重继承的派生类构造函数与析构函数
4.3 同名冲突及其解决方案	4.3.1 派生类和基类的同名成员	4.3.2 平行基类的同名成员
4.3.3 多层次混合继承中的同名成员	4.4 虚基类	4.4.1 虚基类的概念
4.4.2 虚基类带参构造函数的调用	4.5 赋值兼容规则	4.6 本章小结
习题	第5章 多态性	5.1 多态的实现类型
5.2 函数重载	5.3 运算符重载	5.3.1 运算符重载定义
5.3.2 用成员函数重载运算符	5.3.3 用友元函数重载运算符	5.3.4 几种常用运算符的重载
5.4 虚函数	5.4.1 虚函数的定义	5.4.2 虚函数的限制
5.4.3 虚函数与同名覆盖	5.4.4 多层次、多重继承中的动态多态性	5.5 纯虚函数与抽象类
5.5.1 纯虚函数	5.5.2 抽象类	5.6 本章小结
习题	第6章 模板	6.1 模板的概念
6.2 函数模板与模板函数	6.2.1 函数模板的定义与模板函数的使用	6.2.2 重载模板函数
6.3 类模板与模板类	6.3.1 类模板的定义	6.3.2 类模板的生成与使用
6.4 本章小结	习题	第7章 C++语言的流类库与输入/输出控制
7.1 I/O流的概念及流类库	7.1.1 streambuf类	7.1.2 ios类
7.2 键盘输入与屏幕输出	7.2.1 一般的输入/输出	7.2.2 格式化的输入/输出
7.2.3 用户自定义类型的输入/输出	7.3 文件的输入/输出	7.3.1 文件的打开与关闭
7.3.2 文件的读写	7.3.3 随机文件的读写操作	7.4 本章小结
习题	附录A ASCII表	附录B C++语言的关键字
附录C C++语言运算符的优先级与结合性	参考文献	260

<<面向对象程序设计及C++>>

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>