

<<C++入门经典>>

图书基本信息

书名：<<C++入门经典>>

13位ISBN编号：9787115261458

10位ISBN编号：7115261458

出版时间：2011-10

出版时间：人民邮电出版社

作者：Jesse Liberty & Rogers Cadenhead

页数：314

译者：袁国忠,朱正平

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

本书通过大量短小精悍的程序详细阐述了基本的c++编程概念，包括c++程序的组成部分、变量、常量、表达式、语句、运算符、函数、循环、数组、指针、引用、函数和运算符重载、继承、c++0x新增功能、面向对象分析和设计、模板、错误和异常处理等主题。每章都提供了示例程序清单，并辅以示例输出和代码分析，以阐述该章介绍的主题。为加深读者对所学内容的理解，每章末尾都提供了常见问题及其答案以及练习和测验。

本书是针对c++初学者编写的，不要求读者有c语言方面的背景知识，既可作为高等院校教授c++课程的教材，也可供初学者自学c++时使用。

## &lt;&lt;C++入门经典&gt;&gt;

## 书籍目录

## 第一部分 C++入门

## 第1章 编写 第一个程序

- 1.1 使用C++
- 1.2 寻找编译器
- 1.3 编译和链接源代码
- 1.4 创建您的 第一个程序
- 1.5 总结
- 1.6 问与答
- 1.7 作业
  - 1.7.1 测验
  - 1.7.2 答案
  - 1.7.3 练习

## 第2章 程序的组成部分

- 2.1 使用C++的原因
  - 2.1.1 编程风格
  - 2.1.2 C++和面向对象编程
- 2.2 程序的组成部分
  - 2.2.1 预处理器编译指令
  - 2.2.2 源代码行
- 2.3 注释
- 2.4 函数
- 2.5 总结
- 2.6 问与答
- 2.7 作业
  - 2.7.1 测验
  - 2.7.2 答案
  - 2.7.3 练习

## 第3章 创建变量和常量

- 3.1 变量是什么
  - 3.1.1 在内存中存储变量
  - 3.1.2 无符号变量和带符号变量
  - 3.1.3 变量类型
- 3.2 定义变量
- 3.3 给变量赋值
- 3.4 使用类型定义
- 3.5 常量
  - 3.5.1 定义常量
  - 3.5.2 枚举常量
- 3.6 总结
- 3.7 问与答
- 3.8 作业
  - 3.8.1 测验
  - 3.8.2 答案
  - 3.8.3 练习

## 第4章 使用表达式、语句和运算符

## &lt;&lt;C++入门经典&gt;&gt;

- 4.1 语句
  - 4.1.1 空白
  - 4.1.2 复合语句
- 4.2 表达式
- 4.3 运算符
  - 4.3.1 赋值运算符
  - 4.3.2 数学运算符
  - 4.3.3 组合运算符
  - 4.3.4 递增和递减运算符
  - 4.3.5 前缀运算符和后缀运算符
  - 4.3.6 运算符优先级
  - 4.3.7 关系运算符
- 4.4 if-else条件语句
  - 4.4.1 else子句
  - 4.4.2 复合if语句
- 4.5 逻辑运算符
  - 4.5.1 与运算符
  - 4.5.2 或运算符
  - 4.5.3 非运算符
  - 4.5.4 关系运算符和逻辑运算符的优先级
- 4.6 棘手的表达式值
- 4.7 总结
- 4.8 问与答
- 4.9 作业
  - 4.9.1 测验
  - 4.9.2 答案
  - 4.9.3 练习
- 第5章 调用函数
  - 5.1 函数是什么
  - 5.2 声明和定义函数
  - 5.3 在函数中使用变量
    - 5.3.1 局部变量
    - 5.3.2 全局变量
  - 5.4 函数参数
  - 5.5 从函数返回值
  - 5.6 默认函数参数
  - 5.7 函数重载
  - 5.8 总结
  - 5.9 问与答
  - 5.10 作业
    - 5.10.1 测验
    - 5.10.2 答案
    - 5.10.3 练习
- 第6章 控制程序流程
  - 6.1 循环
  - 6.2 while循环
    - 6.2.1 退出循环

## &lt;&lt;C++入门经典&gt;&gt;

- 6.2.2 跳到下一次循环
- 6.3 do-while循环
- 6.4 for循环
  - 6.4.1 高级for循环
  - 6.4.2 嵌套循环
- 6.5 switch语句
- 6.6 总结
- 6.7 问与答
- 6.8 作业
  - 6.8.1 测验
  - 6.8.2 答案
  - 6.8.3 练习
- 第7章 使用数组和字符串存储信息
  - 7.1 数组是什么
  - 7.2 写入时超过数组末尾
  - 7.3 初始化数组
  - 7.4 多维数组
    - 7.4.1 初始化多维数组
    - 7.4.2 内存简介
  - 7.5 字符数组
  - 7.6 复制字符串
  - 7.7 总结
  - 7.8 问与答
  - 7.9 作业
    - 7.9.1 测验
    - 7.9.2 答案
    - 7.9.3 练习
- 第二部分 类
  - 第8章 创建基本类
    - 8.1 类型是什么
    - 8.2 创建新类型
    - 8.3 类和成员
      - 8.3.1 声明类
      - 8.3.2 创建对象
    - 8.4 访问类成员
    - 8.5 实现成员函数
    - 8.6 创建和删除对象
      - 8.6.1 默认构造函数
      - 8.6.2 编译器提供的构造函数
    - 8.7 总结
    - 8.8 问与答
    - 8.9 作业
      - 8.9.1 测验
      - 8.9.2 答案
      - 8.9.3 练习
  - 第9章 高级类
    - 9.1 const成员函数

## &lt;&lt;C++入门经典&gt;&gt;

- 9.2 接口和实现
- 9.3 组织类声明和函数定义
- 9.4 内联实现
- 9.5 将其他类用作成员数据的类
- 9.6 总结
- 9.7 问与答
- 9.8 作业
  - 9.8.1 测验
  - 9.8.2 答案
  - 9.8.3 练习
- 第三部分 内存管理
- 第10章 创建指针
  - 10.1 理解指针及其用途
    - 10.1.1 在指针中存储地址
    - 10.1.2 间接运算符(间接地使用指针)
    - 10.1.3 指针、地址和变量
    - 10.1.4 使用指针操作数据
    - 10.1.5 查看存储在指针中的地址
    - 10.1.6 为何使用指针
  - 10.2 栈和堆
    - 10.2.1 使用关键字new
    - 10.2.2 使用关键字delete
    - 10.2.3 避免内存泄露
  - 10.3 总结
  - 10.4 问与答
  - 10.5 作业
    - 10.5.1 测验
    - 10.5.2 答案
    - 10.5.3 练习
- 第11章 开发高级指针
  - 11.1 在堆中创建对象
  - 11.2 删除对象
  - 11.3 使用指针访问数据成员
  - 11.4 堆中的数据成员
  - 11.5 this指针
  - 11.6 悬摆指针
  - 11.7 const指针
  - 11.8 const指针和const成员函数
  - 11.9 总结
  - 11.10 问与答
  - 11.11 作业
    - 11.11.1 测验
    - 11.11.2 答案
    - 11.11.3 练习
- 第12章 创建引用
  - 12.1 什么是引用
  - 12.2 创建引用

## &lt;&lt;C++入门经典&gt;&gt;

- 12.3 将地址运算符用于引用
- 12.4 可引用的目标
- 12.5 空指针和空引用
- 12.6 按引用传递函数参数
  - 12.6.1 使用指针实现swap()
  - 12.6.2 使用引用实现swap()
- 12.7 理解函数头和原型
- 12.8 返回多个值
- 12.9 总结
- 12.10 问与答
- 12.11 作业
  - 12.11.1 测验
  - 12.11.2 答案
  - 12.11.3 练习
- 第13章 高级引用和指针
  - 13.1 按引用传递以提高效率
  - 13.2 传递const指针
  - 13.3 作为指针替代品的引用
  - 13.4 什么情况下使用引用以及什么情况下使用指针
  - 13.5 不要返回不在作用域内的引用
  - 13.6 返回指向堆中对象的引用
  - 13.7 谁拥有指针
  - 13.8 总结
  - 13.9 问与答
  - 13.10 作业
    - 13.10.1 测验
    - 13.10.2 答案
    - 13.10.3 练习
- 第四部分 高级C++
  - 第14章 高级函数
    - 14.1 重载成员函数
    - 14.2 使用默认值
    - 14.3 初始化对象
    - 14.4 复制构造函数
    - 14.5 总结
    - 14.6 问与答
    - 14.7 作业
      - 14.7.1 测验
      - 14.7.2 答案
      - 14.7.3 练习
  - 第15章 运算符重载
    - 15.1 重载运算符
      - 15.1.1 编写递增方法
      - 15.1.2 重载后缀运算符
      - 15.1.3 重载加法运算符
      - 15.1.4 对运算符重载的限制
      - 15.1.5 赋值运算符

## &lt;&lt;C++入门经典&gt;&gt;

- 15.2 转换运算符
- 15.3 总结
- 15.4 问与答
- 15.5 作业
  - 15.5.1 测验
  - 15.5.2 答案
  - 15.5.3 练习
- 第五部分 继承和多态
  - 第16章 使用继承扩展类
    - 16.1 什么是继承
      - 16.1.1 继承和派生
      - 16.1.2 动物和继承
      - 16.1.3 派生语法
    - 16.2 私有和保护
    - 16.3 构造函数和析构函数
    - 16.4 将参数传递给基类构造函数
    - 16.5 重写函数
      - 16.5.1 重载和重写
      - 16.5.2 隐藏基类方法
      - 16.5.3 调用基类方法
    - 16.6 总结
    - 16.7 问与答
    - 16.8 作业
      - 16.8.1 测验
      - 16.8.2 答案
      - 16.8.3 练习
  - 第17章 使用多态和派生类
    - 17.1 使用虚函数实现多态
    - 17.2 虚成员函数的工作原理
      - 17.2.1 不能通过基类指针访问派生类特有的方法
      - 17.2.2 切除
      - 17.2.3 虚析构函数
      - 17.2.4 虚复制构造函数
      - 17.2.5 使用虚成员函数的代价
    - 17.3 总结
    - 17.4 问与答
    - 17.5 作业
      - 17.5.1 测验
      - 17.5.2 答案
      - 17.5.3 练习
  - 第18章 使用高级多态
    - 18.1 单继承存在的问题
    - 18.2 抽象数据类型
      - 18.2.1 纯虚函数
      - 18.2.2 实现纯虚函数
      - 18.2.3 复杂的抽象层次结构
      - 18.2.4 哪些类是抽象的



## &lt;&lt;C++入门经典&gt;&gt;

- 18.3 总结
- 18.4 问与答
- 18.5 作业
  - 18.5.1 测验
  - 18.5.2 答案
  - 18.5.3 练习
- 第19章 使用链表存储信息
  - 19.1 链表和其他结构
  - 19.2 链表案例研究
    - 19.2.1 委托
    - 19.2.2 链表的组成部分
  - 19.3 作为对象的链表
  - 19.4 总结
  - 19.5 问与答
  - 19.6 作业
    - 19.6.1 测验
    - 19.6.2 答案
    - 19.6.3 练习
- 第六部分 特殊主题
  - 第20章 使用特殊的类、函数和指针
    - 20.1 静态成员数据
    - 20.2 静态成员函数
    - 20.3 将其他类对象作为成员
      - 20.3.1 访问被包含类的成员
      - 20.3.2 禁止访问包含类的成员
      - 20.3.3 按引用还是按值复制
    - 20.4 友元类和友元函数
    - 20.5 函数指针
      - 20.5.1 函数指针数组
      - 20.5.2 将函数指针传递给其他函数
      - 20.5.3 将typedef用于函数指针
      - 20.5.4 成员函数指针
      - 20.5.5 成员函数指针数组
    - 20.6 总结
    - 20.7 问与答
    - 20.8 作业
      - 20.8.1 问与答
      - 20.8.2 答案
      - 20.8.3 练习
  - 第21章 使用c++0x新增的功能
    - 21.1 下一版c++
    - 21.2 空指针常量
    - 21.3 编译阶段常量表达式
    - 21.4 自动确定类型的变量
    - 21.5 新的for循环
    - 21.6 总结
    - 21.7 问与答

## &lt;&lt;C++入门经典&gt;&gt;

- 21.8 作业
  - 21.8.1 测验
  - 21.8.2 答案
  - 21.8.3 练习
- 第22章 面向对象分析和设计
  - 22.1 开发周期
  - 22.2 模拟报警系统
    - 22.2.1 概念化
    - 22.2.2 分析和需求
    - 22.2.3 高级设计和详细设计
    - 22.2.4 其他对象
    - 22.2.5 设计类
    - 22.2.6 添加其他类
    - 22.2.7 事件循环
  - 22.3 案例研究
    - 22.3.1 三思而后行
    - 22.3.2 分而治之
    - 22.3.3 邮件格式
    - 22.3.4 初步类设计
    - 22.3.5 同根和不同根
    - 22.3.6 设计接口
    - 22.3.7 建立原型
    - 22.3.8 /80规则
    - 22.3.9 设计postmastermessage类
    - 22.3.10 应用程序编程接口
    - 22.3.11 小组编程
    - 22.3.12 需要不断考虑的设计因素
    - 22.3.13 使用驱动程序
  - 22.4 总结
  - 22.5 问与答
  - 22.6 作业
    - 22.6.1 测验
    - 22.6.2 答案
    - 22.6.3 练习
- 第23章 创建模板
  - 23.1 什么是模板
  - 23.2 模板实例
  - 23.3 模板的定义
  - 23.4 使用模板实例
  - 23.5 总结
  - 23.6 问与答
  - 23.7 作业
    - 23.7.1 测验
    - 23.7.2 答案
    - 23.7.3 练习
- 第24章 处理异常和错误
  - 24.1 程序中的各种错误

## &lt;&lt;C++入门经典&gt;&gt;

- 24.2 处理意外情况
- 24.3 异常
- 24.4 使用try块和catch块
  - 24.4.1 捕获异常
  - 24.4.2 使用多条catch语句
  - 24.4.3 使用引用以多态方式捕获异常
- 24.5 编写专业级代码
  - 24.5.1 大括号
  - 24.5.2 长代码行
  - 24.5.3 switch语句
  - 24.5.4 程序文本
  - 24.5.5 标识符命名
  - 24.5.6 名称的拼写和大写
  - 24.5.7 注释
  - 24.5.8 设置访问权限
  - 24.5.9 类定义
  - 24.5.10 包含文件
  - 24.5.11 使用const
- 24.6 总结
- 24.7 问与答
- 24.8 作业
  - 24.8.1 测验
  - 24.8.2 答案
  - 24.8.3 练习
- 第七部分 附录
  - 附录a 二进制和十六进制
    - a.1 其他进制
    - a.2 不同进制之间的转换
      - a.2.1 二进制
      - a.2.2 为什么使用二进制
      - a.2.3 位、字节和半字节
      - a.2.4 什么是kb
      - a.2.5 二进制数
    - a.3 十六进制
  - 附录b 术语表
  - 附录c 配套网站

#### 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>