

<<标准C++开发入门与编程实践>>

图书基本信息

书名：<<标准C++开发入门与编程实践>>

13位ISBN编号：9787121052279

10位ISBN编号：712105227X

出版时间：2007-11

出版时间：电子工业出版社

作者：白乔

页数：477

字数：787200

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>

<<标准C++开发入门与编程实践>>

内容概要

本书着重介绍标准C++语言，即1998年由ISO正式推出的关于C++的国际性标准版本。

本书从最基础的编程语言概念讲起，共分6篇24章。

前4篇完整地介绍C++的基础语法知识，包括C++快速浏览、C++数据表达、C++过程设计和C++面向对象编程（OOP）。

后2篇介绍C++的高级特性，如模板、异常、名字空间、RTTI等知识，以及编程实践中要用到的C++标准库、STL容器、泛型算法等应用性内容，结合实践指南展开讨论，并在最后根据一个具体的编程实例演示了C++知识点的综合运用。

本书具有由浅入深、通俗易懂和注重实践等特点，适合于没有或者缺乏C++程序设计经验的初学者作为标准C++语言的自学教材，同时也适合于已掌握C++基础编程技术、需要提高C++实践能力以及对标准C++语言感兴趣的程序员进行阅读。

<<标准C++开发入门与编程实践>>

书籍目录

| | | | | |
|-------------|--------------------|--------------------------------|-----------------------|---------------------------|
| 第1篇 C++快速浏览 | 第1章 了解C++语言 | 1.1 编程语言 | 1.1.1 机器语言 | 1.1.2 汇编语言 |
| | 1.1.3 高级语言 | 1.2 C++发展简史 | 1.3 C++开发环境 | 1.3.1 C++编译器 |
| | 1.3.2 C++标准与编译器 | 1.3.3 C++开发环境 | 1.3.4 开发环境的选择 | 第2章 计算机的数值表示 |
| | 2.1 进制系统 | 2.1.1 十进制 | 2.1.2 二进制 | 2.1.3 八进制和十六进制 |
| | 2.2 数值的表示 | 2.2.1 整数的表示 | 2.2.2 负数的表示 | 2.2.3 整数的表示范围 |
| | 2.2.4 浮点数的表示 | 2.2.5 观察数值的二进制表示* | 2.3 字符的表示 | 2.3.1 ASCII码 |
| | 2.3.2 汉字的编码 | 2.3.3 UNICODE编码 | 2.3.4 观察字符的二进制表示* | 2.3.5 字符与字体 |
| | 2.3.6 键盘与输入法 | 第3章 初识C++程序 | 3.1 开始C++编程 | 3.1.1 C++程序的开发流程 |
| | 3.1.2 文件与工程(项目) | 3.2 在Dev-C++中开发HelloWorld | 3.2.1 编辑HelloWorld | 3.2.2 编译连接HelloWorld |
| | 3.2.3 运行HelloWorld | 3.3 在VC 2003中开发HelloWorld | 3.3.1 编辑HelloWorld | 3.3.2 编译连接Hello World |
| | 3.3.3 运行HelloWorld | 3.4 可能遇到的问题 | 3.5.1 main函数 | 3.5.2 函数 |
| | 3.5.3 对象 | 3.5.4 头文件 | 3.5.5 名字空间 | 3.5.6 标准输入输出 |
| | 3.5.7 编译器的行为 | 3.5 理解HelloWorld | 第2篇 C++数据表达 | 第4章 C++基础语法 |
| | 4.1 理解c=2?r | 4.2 注释 | 4.3 标识符 | 4.3.1 命名规则 |
| | 4.3.2 关键字 | 4.4 数与类型 | 4.5 基本类型 | 4.5.1 整型 |
| | 4.5.2 浮点型 | 4.5.3 布尔型 | 4.5.4 字符型 | 4.5.5 基本类型的字节长度* |
| | 4.5.6 字面常量 | 4.6.1 整型常量 | 4.6.2 浮点型常量 | 4.6.3 布尔型常量 |
| | 4.6.4 字符型常量 | 4.6.5 字符串常量 | 4.6.6 字面常量的类型* | 4.6.7 变量 |
| | 4.7 语句 | 4.7.1 表达式 | 4.7.2 语句 | 4.7.3 声明语句 |
| | 4.7.4 赋值语句 | 4.7.5 初始化语句 | 4.7.6 使用调试器观察变量值* | 4.8 操作符 |
| | 4.8.1 赋值操作符 | 4.8.2 算术操作符 | 4.8.3 关系操作符 | 4.8.4 逻辑操作符 |
| | 4.8.5 条件操作符 | 4.8.6 位操作符 | 4.8.7 观察二进制位操作* | 4.8.8 复合赋值操作符 |
| | 4.8.9 逗号操作符 | 4.8.10 sizeof操作符 | 4.8.11 typeid操作符 | 4.8.12 操作符的优先级 |
| | 4.9 类型转换 | 4.9.1 隐式转换 | 4.9.2 显式转换 | 4.9.3 算术转换* |
| | 第5章 数组与字符串 | 5.1 数组 | 5.1.1 数组的概念 | 5.1.2 内存中的数组* |
| | 5.1.3 数组的初始化 | 5.1.4 数组元素的访问 | 5.1.5 安全使用数组下标* | 5.1.6 多维数组 |
| | 5.2 字符串 | 5.2.1 传统的字符串 | 5.2.2 安全的使用字符串* | 5.2.3 std::string |
| | 第6章 指针与引用 | 6.1 指针 | 6.1.1 指针的概念 | 6.1.2 取址操作符 |
| | 6.1.3 取值操作符 | 6.1.4 深入理解指针* | 6.1.5 指针的比较 | 6.1.6 指针的加减 |
| | 6.1.7 理解指针的运算* | 6.1.8 数组与指针 | 6.1.9 指针的指针 | 6.1.10 指针数组 |
| | 6.2 引用 | 6.2.1 引用的概念 | 6.2.2 理解引用* | 6.3 动态内存分配 |
| | 6.3.1 new | 6.3.2 delete | 6.3.3 数组的内存分配 | 第7章 自定义数据类型 |
| | 7.1 结构 | 7.1.1 结构的定义 | 7.1.2 定义结构变量 | 7.1.3 结构的数据成员 |
| | 7.1.4 结构成员的引用 | 7.1.5 结构的初始化 | 7.1.6 位域 | 7.2 联合 |
| | 7.2.1 联合的定义 | 7.2.2 使用联合 | 7.3 枚举 | 7.3.1 枚举定义 |
| | 7.3.2 枚举与int | 7.4 typedef | 7.5 数据类型修饰符 | 7.5.1 const |
| | 7.5.2 volatile | 第3篇 C++过程设计 | 第8章 C++流程控制 | 8.1 判断 |
| | 8.1.1 if | 8.1.2 语句块* | 8.1.3 if...else | 8.1.4 if...else if...else |
| | 8.1.5 流程图* | 8.2 分支 | 8.3 循环 | 8.3.1 while |
| | 8.3.2 do...while | 8.3.3 for | 8.4 跳转语句 | 8.4.1 嵌套循环 |
| | 8.4.2 使用break中止循环 | 8.4.3 使用break中止分支 | 8.4.4 continue | 8.4.5 goto |
| | 8.4.6 合理使用goto语句* | 第9章 C++函数 | 9.1 函数 | 9.1.1 函数 |
| | 9.1.2 函数调用 | 9.1.3 使用调试器观察函数的调用* | 9.1.4 函数参数 | 9.1.5 返回值 |
| | 9.2 函数原型 | 9.2.1 函数原型(function prototype) | 9.2.2 main()函数 | 9.2.3 定义带参数的main()函数* |
| | 9.2.4 默认参数 | 9.2.5 可变参数* | 9.2.6 内联函数 | 9.3 函数重载 |
| | 9.3.1 函数的重载 | 9.3.2 重载函数的调用 | 9.3.3 安全连接 | 9.3.4 名字重组* |
| | 9.4 递归函数 | 9.4.1 递归函数 | 9.4.2 使用调试器观察函数的递归调用* | 9.5 函数与指针 |
| | 9.5.1 指向函数的指针 | 9.5.2 理解函数指针* | 9.5.3 函数与值传递 | 第10章 预 |

<<标准C++开发入门与编程实践>>

| | | | | | |
|------------------------|---------------------------|--------------------------|-----------------------------|-------------------|-----------|
| 处理 常量、函数* 定义宏 | 10.1 预处理指令 | 10.2 宏指令 | 10.2.1 宏 | 10.2.2 带参数的宏 | 10.2.3 宏与 |
| | 10.2.4 #操作符 | 10.2.5 ##操作符 | 10.2.6 取消宏 | 10.2.7 C++预定 | |
| | 10.3 条件编译指令 | 10.3.1 #if...#endif | 10.3.2 #else | 10.3.3 #elif | 10.3.4 |
| | #if defined和#if !defined | 10.3.5 #ifdef和#ifndef | 10.4 文件包含指令 | 10.4.1 #include | |
| | 10.4.2 合理使用头文件 | 10.5 其他标准指令 | 10.5.1 #error | 10.5.2 #line | 10.5.3 |
| #pragma | 第4篇 C++面向对象编程 | 第11章 C++的类 | 11.1 类与对象 | 11.1.1 对象 | 11.1.2 |
| 类 | 11.2 类的设计 | 11.2.1 类的定义 | 11.2.2 对象的定义 | 11.2.3 数据成员的访问 | |
| | 11.2.4 成员访问控制 | 11.2.5 成员函数 | 11.2.6 内联成员函数 | 11.2.7 成员函数 | |
| 的重载 | 11.2.8 this指针 | 11.2.9 内存中的类* | 11.3 类的讨论 | 11.3.1 类与结构 | |
| | 11.3.2 抽象性 | 11.3.3 封装性 | 11.4 类的组合 | 11.4.1 使用类的组合 | 11.4.2 类的 |
| 声明 | 第12章 类的特殊函数 | 12.1 构造函数 | 12.1.1 构造函数 (constructor) | 12.1.2 带 | |
| 参数的构造函数 | 12.1.3 初始值列表 | 12.2 成员初始值列表 | 12.2.1 使用成员初始值列表 | | |
| | 12.2.2 对象成员初始化 | 12.3 析构函数 | 12.3.1 析构函数的定义 | 12.3.2 对象成员 | |
| 的构造与析构* | 12.4 特殊构造函数 | 12.4.1 转换构造函数 | 12.4.2 explicit | 12.4.3 拷 | |
| 贝构造函数 | 12.5 操作符函数 | 12.5.1 操作符重载 | 12.5.2 一元操作符重载 | 12.5.3 | |
| 二元操作符重载 | 12.5.4 全局操作符的重载 | 12.5.5 可重载的操作符 | 12.5.6 类型转换 | | |
| 函数 | 12.6 const与mutable | 12.6.1 const | 12.6.2 mutable | 12.7 友元 | 12.7.1 声明 |
| 某个函数为友元 | 12.7.2 声明某个类的成员函数为友元 | 12.7.3 声明某个类为友元 | 第13章 | | |
| 继承 | 13.1 类的继承 | 13.1.1 继承的概念 | 13.1.2 类的继承 | 13.1.3 内存中的派生 | |
| 类* | 13.1.4 protected | 13.1.5 基类访问控制 | 13.2 构造与析构 | 13.2.1 派生类的构造 | |
| | 13.2.2 基类的初始化 | 13.2.3 默认构造函数 | 13.2.4 派生类的析构 | 13.3 名字隐藏 | |
| | 13.3.1 数据成员的隐藏 | 13.3.2 成员函数的隐藏 | 13.3.3 理解隐藏 | 第14章 多态性 | |
| 14.1 类型转换 | 14.1.1 向上转换 | 14.1.2 向下转换 | 14.2 虚函数与多态 | 14.2.1 类 | |
| 类型转换带来的问题 | 14.2.2 虚函数 | 14.2.3 虚函数的填充* | 14.2.4 多态性 | 14.2.5 | |
| 虚析构函数 | 14.2.6 纯虚函数 | 14.2.7 抽象类 | 14.3 多级继承 | 14.3.1 多级继承的使 | |
| 用 | 14.3.2 虚函数的多次填充* | 14.4 多继承 | 14.4.1 多继承的使用 | 14.4.2 多继承 | |
| 带来的问题 | 14.4.3 虚拟继承 | 第5篇 C++高级特性 | 第15章 模板 | 15.1 函数模板 | 15.1.1 |
| 函数模板的概念 | 15.1.2 模板参数与函数参数 | 15.1.3 函数模板的实例化 | 15.1.4 函数 | | |
| 模板的重载 | 15.1.5 函数模板的特化* | 15.2 类模板 | 15.2.1 类模板的概念 | 15.2.2 | |
| 类模板的成员函数 | 15.2.3 包含多个参数的类模板 | 15.2.4 类模板的默认参数 | 第16章 C++ | | |
| 异常处理 | 16.1 传统的错误处理 | 16.2 抛出异常 | 16.3 捕获异常 | 16.3.1 使用catch捕获 | |
| 异常 | 16.3.2 捕获不同类型的异常 | 16.3.3 捕获所有的异常 | 16.3.4 在catch块抛出异常 | | |
| | 16.3.5 未捕获的异常 | 16.3.6 定制terminate()的行为* | 16.4 对抛出异常的声明 | 第17章 | |
| 名字空间与域 | 17.1 名字空间 | 17.1.1 名字空间定义 | 17.1.2 using声明 | 17.1.3 | |
| using指令 | 17.1.4 名字空间的别名 | 17.2 作用域 | 17.3 局部作用域 | 17.3.1 局部作用 | |
| 域的概念 | 17.3.2 for语句的作用域 | 17.3.3 case语句块的作用域 | 17.3.4 函数的作用域 | | |
| | 17.4 局部变量的存储类型 | 17.4.1 自动存储类型 | 17.4.2 寄存器存储类型 | 17.4.3 | |
| 静态存储类型 | 17.5 名字空间域 | 17.5.1 全局域 | 17.5.2 外部存储类型 | 17.5.3 文件 | |
| 域 | 17.5.4 名字空间域 | 17.6 类域 | 17.6.1 类域的概念 | 17.6.2 static数据成员 | |
| | 17.6.3 static成员函数 | 17.7 作用域的嵌套 | 17.7.1 语句块的嵌套 | 17.7.2 名字空间的嵌 | |
| 套 | 17.7.3 类的嵌套 | 17.7.4 在语句块中定义类 | 17.7.5 嵌套带来的隐藏 | 17.8 对象 | |
| 的生命周期 | 第18章 运行时类型信息 | 18.1 动态类型的获取 | 18.1.1 typeid关键字 | | |
| | 18.1.2 type_info | 18.1.3 打开RTTI开关* | 18.1.4 获取对象的动态类型 | 18.2 C++风格的 | |
| 类型转换 | 18.2.1 动态类型转换dynamic_cast | 18.2.2 静态类型转换static_cast | 18.2.3 再 | | |
| 解释类型转换reinterpret_cast | 18.2.4 常类型转换const_cast | 第6篇 C++编程实践 | 第19章 C++标准 | | |
| 库 | 19.1 C++标准库的组成 | 19.2 字符串库 | 19.2.1 字符串的构造与赋值 | 19.2.2 字符 | |
| 串的连接 | 19.2.3 字符串的比较 | 19.2.4 字符串的下标 | 19.2.5 子串 | 19.2.6 字符 | |

<<标准C++开发入门与编程实践>>

| | | | | |
|----------|-------------------------------|---------------------|-----------------------|------------------------|
| 串的查找 | 19.2.7 string与C-style字符串 | 19.2.8 空字符串 | 19.3 复数类 | 19.3.1 复数的构造 |
| | 19.3.2 复数的四则运算 | 19.3.3 复数的操作函数 | 19.4 异常类 | 19.5 C标准库 |
| | 19.5.1 assert宏 | 19.5.2 类型函数 | 19.5.3 数学函数 | 19.5.4 类型转换函数 |
| 数 | 19.5.5 随机数函数 | 19.5.6 可变参数处理 | 19.5.7 内存操作函数 | 19.5.8 系统控制函数 |
| | 19.5.9 字符串处理函数 | 19.5.10 时间处理函数 | 第20章 C++流 | 20.1 输入输出流 |
| | 20.1.1 输入输出流 | 20.1.2 流操作符 | 20.1.3 格式化输出函数 | 20.1.4 格式操纵符 |
| | 20.1.5 流的输出 | 20.1.6 缓冲输出 | 20.1.7 流的输入 | 20.1.8 状态标志* |
| 标准输入输出流 | 20.3 文件流 | 20.3.1 文件的打开和关闭 | 20.3.2 二进制输入输出 | |
| | 20.3.3 定位文件位置 | 20.4 字符串流 | 20.4.1 ostream | 20.4.2 istream |
| | 20.4.3 stringstream | 第21章 STL容器 | 21.1 标准模板库 | 21.1.1 STL的概念 |
| 的组成 | 21.1.2 STL | 21.2 容器 | 21.2.1 STL容器 | 21.2.2 容器的模板参数 |
| | 21.2.3 容器的比较 | 21.2.4 容器的赋值和交换 | 21.2.5 operator [] | 21.2.6 指示器 |
| 的获取 | 21.2.7 元素的迭代访问 | 21.2.8 容器的尺寸 | 21.3 向量 | 21.3.1 向量的构造 |
| | 21.3.2 向量元素的访问 | 21.3.3 向量元素的添加 | 21.3.4 向量元素的删除 | 21.4 列表 |
| 表 | 21.4.1 列表的构造 | 21.4.2 列表元素的访问 | 21.4.3 列表元素的添加 | 21.4.4 列表元素的删除 |
| 列表元素的删除 | 21.5 双端队列 | 21.5.1 双端队列的构造 | 21.5.2 双端队列元素的访问 | |
| | 21.5.3 双端队列元素的添加 | 21.5.4 双端队列元素的删除 | 21.6 容器适配器 | 21.6.1 栈 |
| 栈 | 21.6.2 队列 | 21.6.3 优先级队列 | 21.7 映射 | 21.7.1 映射的构造 |
| 映射元素的访问 | 21.7.3 映射元素的添加 | 21.7.4 映射元素的删除 | 21.7.5 映射元素的查找 | |
| 找 | 21.7.6 多重映射 | 21.8 集合 | 21.8.1 集合的构造 | 21.8.2 集合元素的访问 |
| | 21.8.3 集合元素的添加 | 21.8.4 集合元素的删除 | 21.8.5 集合元素的查找 | 21.8.6 多重集合 |
| 重集合 | 21.9 位集合 | 21.9.1 位集合的概念 | 21.9.2 位集合的构造 | 21.9.3 位集合的输出 |
| 输出 | 21.9.4 位元素的操作 | 21.9.5 位集合的赋值与转换 | 21.9.6 位集合的尺寸 | |
| | 21.9.7 位集合的比较 | 21.9.8 位集合的位操作 | 第22章 泛型算法 | 22.1 指示器 |
| 指示器的获取 | 22.1.2 指示器的数据类型 | 22.1.3 指示器的迭代 | 22.1.4 迭代的方向* | 22.1.5 指示器的迭代类型 |
| | 22.2 指示器适配器 | 22.2.1 反向指示器 | 22.2.2 插入型指示器 | 22.3 函数对象 |
| 指示器 | 22.4 算法 | 22.4.1 查找算法 | 22.4.2 排序与通用整序算法 | 22.4.3 删除和替换算法 |
| | 22.4.4 排列组合算法 | 22.4.5 算术算法 | 22.4.6 生成和异变算法 | 22.4.7 关系算法 |
| 变算法 | 22.4.8 集合算法 | 22.4.9 堆算法 | 第23章 C++实践指南 | 23.1 提高代码的可读性 |
| | 23.1.1 不要吝啬注释 | 23.1.2 不要吝啬空白 | 23.1.3 爱惜标识符 | 23.1.4 合理使用操作符函数 |
| 标识符 | 23.1.5 合理使用别名 | 23.1.6 合理使用跳转语句 | | 23.2 编写笨的程序 |
| | 23.2.1 书写正常的表达式 | 23.2.2 使用bool类型进行判断 | 23.2.3 保证对象的初始化 | 23.2.4 尽量多写一些if |
| 保证对象的初始化 | 23.2.5 不要再发明string类 | 23.2.6 使用标准C++ | 23.3 合理使用内存 | 23.3.1 C++中的内存 |
| 标准C++ | 23.3.2 内存的非法访问 | 23.3.3 内存泄漏 | 23.3.4 内存泄漏的检测 | 23.3.5 CMemory State |
| 内存泄漏 | 23.3.6 智能指针 (auto_ptr) | 23.4 合理使用OOP | 23.4.1 合理封装对象 | 23.4.2 对象拷贝的产生 |
| | 23.4.3 对象的初始化 | 23.4.4 对象的赋值与初始化 | 23.4.5 合理使用继承与组合 | 23.4.6 合理使用多继承 |
| 继承 | 23.4.7 合理使用虚函数和虚基类 | 23.5 不要教条主义 | 第24章 综合实践：《西游记》 | 游戏模拟 |
| 游戏模拟 | 24.1 功能分析 | 24.1.1 游戏运行界面 | 24.1.2 游戏角色划分 | 24.1.3 战斗的形成 |
| 的形成 | 24.1.4 兵器的分配 | 24.2 设计思路 | 24.2.1 使用类和继承完成角色的设计 | 24.2.2 使用文件流加载角色列表 |
| | 24.2.3 使用虚函数实现角色的多态 | 24.2.4 使用操作符的重载 | 24.2.5 使用异常处理提高程序的鲁棒性 | 24.2.6 使用RTTI获取角色的类别 |
| 的重载 | 24.2.7 使用STL容器管理角色 | 24.2.8 使用STL容器管理兵器 | 24.2.9 使用泛型算法完成查找与排序 | 24.2.10 使用循环和判断完成主控逻辑 |
| 找与排序 | 24.3 实现详解 | 24.3.1 Weapon | 24.3.2 Actor | 24.3.3 Monk |
| | 24.3.4 ActorPowersAccumulater | 24.3.5 God | 24.3.6 Monster | 24.3.7 FollowerMonster |
| Monster | 24.3.8 GameException | 24.3.9 Game | 24.3.10 main()函数 | 24.4 运行并观察游戏 |
| main()函数 | 24.4.1 actors.ini | 24.4.2 运行程序 | | |

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>