

<<面向对象程序设计与C++语言>>

图书基本信息

书名：<<面向对象程序设计与C++语言>>

13位ISBN编号：9787121111983

10位ISBN编号：7121111985

出版时间：2010-7

出版时间：电子工业

作者：朱战立//宋新爱

页数：330

字数：540000

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>

<<面向对象程序设计与C++语言>>

内容概要

本书讨论面向对象程序设计的基本概念，以及使用Visual C++进行Windows用户界面设计的基本方法。本书的内容主要包括：C++语言基础、面向对象程序设计、类和对象、友元和运算符重载、继承、运行时的多态性和抽象类、模板、异常处理、I/O流类库、MFC编程、对话框及常用控件。本书的所有例子都用Visual C++ 6.0调试通过。

本书既可作为高等院校计算机等专业面向对象程序设计课程的教材，也可作为从事计算机开发和应用的工程技术人员的自学参考书。

<<面向对象程序设计与C++语言>>

书籍目录

第1章 C++语言基础 1.1 数据类型 1.1.1 基本数据类型 1.1.2 枚举类型 1.1.3 结构体 1.2 基本语句
1.2.1 赋值语句 1.2.2 自加减表达式语句 1.2.3 分支语句 1.2.4 循环语句 1.2.5 流程控制语句 1.3 变量
1.3.1 变量的定义方法 1.3.2 const类型限定符 1.3.3 函数形式的变量类型转换 1.4 函数 1.4.1 返回
值 1.4.2 输入型参数 1.4.3 输出型参数 1.4.4 系统库函数和用户自定义函数 1.4.5 函数原型 1.4.6
内联函数 1.4.7 带默认参数的函数 1.4.8 函数重载 1.5 指针和引用 1.5.1 指针变量 1.5.2 引用变量
1.6 自定义语句 1.7 程序预处理 1.8 new和delete运算符 1.9 输入和输出 1.10 名字空间 习题1第2章 面
向对象程序设计 2.1 从面向过程到面向对象 2.1.1 设计实例对比 2.1.2 从面向过程到面向对象 2.2 面
向对象技术的基本概念 2.2.1 类 2.2.2 实例 2.2.3 消息 2.3 面向对象技术的基本特征 2.3.1 抽象性
2.3.2 封装性 2.3.3 继承性 2.3.4 多态性 2.4 面向对象的软件开发 2.4.1 面向对象分析 2.4.2 面向对
象设计 2.4.3 面向对象实现 2.5 面向对象程序设计的优点 习题2第3章 类和对象 3.1 类 3.1.1 类的定
义 3.1.2 成员变量 3.1.3 构造函数和类的实例化 3.1.4 成员函数和对象的消息 3.1.5 析构函数 3.1.6
const修饰符 3.1.7 成员函数重载 3.2 对象 3.3 对象成员变量 3.3.1 整体—部分对象模式和子对象
3.3.2 子对象和构造函数设计 3.3.3 构造函数和析构函数自动调用过程 3.4 内部类 3.5 static成员 3.6 自
引用对象指针this 3.7 抽象过程与类 3.8 设计举例——银行贷记卡系统 习题3第4章 友元和运算符重载
4.1 友元的概念 4.2 定义友元的方法 4.3 运算符重载 4.3.1 运算符重载的定义和规定 4.3.2 运算符重
载为类的成员函数 4.3.3 运算符重载为类的友元函数 4.3.4 两种运算符重载方法的比较 4.4 设计举例
4.4.1 数组类设计 4.4.2 字符串类设计 习题4第5章 继承 5.1 面向对象的重要特征：继承性 5.2 继承
5.2.1 基类、派生类和保护成员 5.2.2 派生类的定义 5.2.3 派生类的3种继承方式 5.2.4 派生类的基类
子对象 5.2.5 派生类的析构函数 5.2.6 派生类与基类的关系 5.3 赋值兼容规则 5.4 派生类对基类成员
函数的覆盖 5.5 多重继承 5.5.1 多重继承的意义 5.5.2 多重继承的设计方法 5.5.3 多重继承的二义性
问题 5.5.4 虚基类 5.6 设计举例 5.6.1 图书馆信息——公有继承举例 5.6.2 链式堆栈——私有继承举
例 习题5第6章 运行时的多态性和抽象类 6.1 面向对象的重要特征：多态性 6.2 运行时的多态性
6.2.1 虚函数和运行时的多态性 6.2.2 动态绑定 6.2.3 虚函数和派生类对基类成员函数覆盖的区别
6.2.4 虚析构函数 6.3 抽象类 6.4 设计举例 习题6第7章 模板 7.1 参数多态性和模板 7.1.1 参数多态性
7.1.2 模板 7.2 类模板 7.3 函数模板 习题7第8章 异常处理 8.1 异常和异常处理 8.1.1 异常的基本类
型 8.1.2 传统的异常处理方法及其问题 8.2 C++语言的异常处理方法 8.2.1 基本的异常处理方法
8.2.2 多个异常的处理方法 8.3 异常类的设计 8.4 异常抛出和处理的两种方式 习题8第9章 IO流类库
9.1 基本概念 9.2 C++的基本流类结构 9.3 istream类和ostream类 9.4 格式控制 9.4.1 格式控制成员函
数 9.4.2 操作符 9.5 文件的读写 9.5.1 文件的打开和关闭 9.5.2 文本文件的读写 9.5.3 二进制代码文
件的读写 9.5.4 随机访问文件 9.6 可流类 习题9第10章 MFC编程 10.1 MFC体系结构 10.2 用MFC
AppWizard自动生成Windows程序 10.2.1 应用程序框架 10.2.2 MFC消息映射 10.2.3 使用ClassWizard
工具 10.3 文档视图结构 10.3.1 文档模板类 10.3.2 文档类 10.3.3 视图类 10.4 MFC Windows应用程
序典型执行过程 10.4.1 Windows应用程序执行过程 10.4.2 MFC Windows应用程序执行过程 习题10
第11章 对话框及常用控件 11.1 对话框的创建与使用 11.1.1 对话框的创建 11.1.2 对话框的使用
11.1.3 对话框的销毁 11.1.4 对话框数据交换和验证机制 11.2 MFC通用对话框 11.2.1 文件对话框
11.2.2 字体对话框 11.2.3 颜色对话框 11.3 常用控件 11.3.1 静态文本控件 11.3.2 组框控件 11.3.3
编辑框控件 11.3.4 按钮控件 11.3.5 列表框控件 11.3.6 组合框控件 11.4 简单数据类型 11.4.1
CString类 11.4.2 CTime类 11.4.3 CPoint类 11.4.4 CRect类 11.4.5 CSize类 习题11参考文献

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>