

<<C++程序设计基础案例教程>>

图书基本信息

书名：<<C++程序设计基础案例教程>>

13位ISBN编号：9787301145104

10位ISBN编号：7301145101

出版时间：2009-1

出版时间：北京大学出版社

作者：于永彦，王志坚，姜渊胜 主编

页数：311

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>

前言

北京大学出版社第六事业部在2005年组织编写了《21世纪全国应用型本科计算机系列实用规划教材》，至今已出版了50多种。

这些教材出版后，在全国高校引起热烈反响，可谓初战告捷。

这使北京大学出版社的计算机教材市场规模迅速扩大，编辑队伍茁壮成长，经济效益明显增强，与各类高校师生的关系更加密切。

2008年1月北京大学出版社第六事业部在北京召开了“21世纪全国应用型本科计算机案例型教材建设和教学研讨会”。

这次会议为编写案例型教材做了深入的探讨和具体的部署，制定了详细的编写目的、丛书特色、内容要求和风格规范。

在内容上强调面向应用、能力驱动、精选案例、严把质量；在风格上力求文字精练、脉络清晰、图表明快、版式新颖。

这次会议吹响了提高教材质量第二战役的进军号。

案例型教材真能提高教学的质量吗 是的。

著名法国哲学家、数学家勒内·笛卡儿（Rene Descartes, 1596-1650）说得好：“由一个例子的考察，我们可以抽出一条规律。

（From the consideration of an example We can form a rule.）”事实上，他发明的直角坐标系，正是通过生活实例而得到的灵感。

据说是在1619年夏天，笛卡儿因病住进医院。

中午他躺在病床上，苦苦思索一个数学问题时，忽然看到天花板上有一只苍蝇飞来飞去。

当时天花板是用木条做成正方形的格子。

笛卡儿发现，要说出这只苍蝇在天花板上的位置，只需说出苍蝇在天花板上的第几行和第几列。

当苍蝇落在第四行、第五列的那个正方形时，可以用（4，5）来表示这个位置……由此他联想到可用类似的办法来描述一个点在平面上的位置。

他高兴地跳下床，喊着“我找到了，找到了”，然而不小心把国际象棋撒了一地。

当他的目光落到棋盘上时，又兴奋地一拍大腿：“对，对，就是这个图”。

笛卡儿锲而不舍的毅力，苦思冥想的钻研，使他开创了解析几何的新纪元。

千百年来，代数与几何，井水不犯河水。

17世纪后，数学突飞猛进的发展，在很大程度上归功于笛卡儿坐标系和解析几何学的创立。

这个故事，听起来与阿基米德在浴池洗澡而发现浮力原理，牛顿在苹果树下遇到苹果落到头上而发现万有引力定律，确有异曲同工之妙。

这就证明，一个好的例子往往能激发灵感，由特殊到一般，联想出普遍的规律，即所谓的“一叶知秋”、“见微知著”的意思。

回顾计算机发明的历史，每一台机器、每一颗芯片、每一种操作系统、每一类编程语言、每一个算法、每一套软件、每一款外部设备，无不像闪光的珍珠串在一起。

每个案例都闪烁着智慧的火花，是创新思想不竭的源泉。

在计算机科学技术领域，这样的案例就像大海岸边的贝壳，俯拾皆是。

<<C++程序设计基础案例教程>>

内容概要

本书为“c++程序设计”课程体系的基础教材，主要讲述C++语言的基本概念与基本应用，包括数据类型、运算符、表达式、流程控制语句、函数、数组、链表、类与对象、继承与派生、多态性及文件流操作等。

全书以一个实用的“简易学生管理系统”为研究载体，将整个系统工程划分为若干个模块，每个模块归纳为一个核心问题，为每个问题设计一个“子工程模型”，集中对应于一个章节。

本书适用于理、工类大中专院校的“c++程序设计”课程，也可供程序设计爱好者和工程技术人员参考使用。

<<C++程序设计基础案例教程>>

书籍目录

第1章 绪论 1.1 软件设计基础 1.1.1 结构化方法 1.1.2 面向对象方法 1.1.3 专家系统方法 1.2 计算机语言发展史 1.2.1 低级语言阶段 1.2.2 高级语言阶段 1.2.3 超高级程序设计语言 1.2.4 第五代计算机语言 1.2.5 面向未来的汉语程序设计语言 1.3 C++程序设计语言 1.3.1 C++语言的演变 1.3.2 C++语言的优点第2章 语言基础 引言 2.1 变量 2.1.1 什么是变量 2.1.2 变量声明 2.2 常量 2.3 运算符 2.3.1 算术运算符 2.3.2 关系运算符 2.3.3 逻辑运算符 2.3.4 赋值运算符 2.3.5 条件运算符 2.3.6 逗号运算符 2.3.7 sizeof运算符 2.3.8 特殊运算符 2.3.9 优先级和结合性 2.4 表达式 2.4.1 表达式的种类 2.4.2 表达式的值和类型 2.5 输入与输出 2.5.1 输入操作 2.5.2 输出操作 本章总结 习题第3章 程序控制流程 引言 3.1 顺序结构 3.2 选择结构 3.2.1 if语句 3.2.2 switch语句 3.3 循环结构 3.3.1 while语句 3.3.2 do.while语句 3.3.3 for语句 3.3.4 循环嵌套 3.4 其他控制语句 3.4.1 goto语句 3.4.2 break语句 3.4.3 continue语句 本章总结 习题第4章 程序结构 引言 4.1 函数基础 4.1.1 函数定义 4.1.2 函数调用 4.1.3 函数说明 4.1.4 参数传递 4.1.5 函数嵌套调用 4.2.3 种特殊函数 4.2.1 重载函数 4.2.2 默认参数值的函数 4.2.3 内联函数 4.3 函数模板与模板函数 4.3.1 定义函数模板 4.3.2 函数模板实例化 4.3.3 重设模板函数

第5章 数组第6章 链表第7章 类与对象第8章 继承与派生第9章 多态性第10章 文件流类附录 C/C++常用函数参考文献

章节摘录

第1章 绪论 随着1946年世界上第一台电子计算机“ENIAC”(Electronic Numerical Integrator And Calculator, 电子数字积分机和计算器)在美国宾夕法尼亚大学的横空出世, 人类文明进入了一个崭新的时代。

电子计算机是20世纪最伟大的发明之一, 是第三次工业革命中最辉煌的成就, 对国民经济、国防建设和科学文化事业的飞速发展起到了巨大的催化与推动作用。

计算机的普及与应用水平已成为各行各业步入现代化的重要标志之一, 具备计算机应用能力也成为现代化人才的基本素质之一。

一台计算机是由硬件系统和软件系统两大部分构成的, 硬件是物质基础, 而软件则是灵魂: 没有软件, 计算机是一台什么也不能干的“裸机”; 有了软件, 才是一台真正的“计算机”。

而所有的软件, 都是用计算机语言编写的。

对于理工科学生而言, 学习一门计算机语言, 掌握一定的软件设计方法, 对于科学精神的培养、抽象思维的锻炼、科研作风的养成, 以及发现问题。

分析问题、解决问题的能力训练, 都是至关重要的。

所谓软件, 是指与计算机系统操作有关的计算机程序、规程以及与之有关的文件, 包括程序和文档两部分。

程序是指适合于计算机处理的指令序列以及所处理的数据, 而文档是与软件开发、维护和使用有关的文字材料。

人们平常也将程序简称为软件。

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>