

## <<面向对象程序设计>>

### 图书基本信息

书名：<<面向对象程序设计>>

13位ISBN编号：9787302062868

10位ISBN编号：7302062862

出版时间：2003-2

出版时间：清华大学

作者：王忠,刘斌

页数：412

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>>

### 内容概要

《面向对象程序设计：Visual C++》系统地介绍了C++言的基本知识。全书在介绍C++语言基础的基础上，重点介绍了面向对象技术在该语言中的应用。其中着重介绍了数据类型和表达式、流程控制语句、函数、数组、结构体、指针和引用、类、类的成员、继承性、多态性等等。

《面向对象程序设计：Visual C++》是作者总结多年教学和编程的实践经验编写而成的，力求以浅显的语言讲解晦涩难懂的语法规则，配以大量的图解和例题，力争做到深入浅出，详略得当，以适合各种层次的读者。

在每一章的最后指出该章的重点和难点，便于读者在学习时有的放矢。

全书习题丰富，难度适中，以利于读者消化所学的知识。

《面向对象程序设计：Visual C++》可作为理、工科院校计算机专业的语言基础课的教材和教学参考书，也可作为理、工科院校非计算机专业C++课程的教材和教学参考书，还可以作为编程爱好者及其他自学者的参考书。

## &lt;&lt;面向对象程序设计&gt;&gt;

## 书籍目录

第1章 C++的基本知识1.1 数据类型1.2 运算符和表达式1.3 简单的输入/输出小结及思考与练习题第2章 流程控制语句2.1 C++的语句和程序结构2.2 分支结构语句2.3 循环结构语句2.4 控制执行顺序的语句2.5 综合应用举例小结及思考与练习题第3章 函数和编译预处理3.1 函数的定义和调用3.2 函数的重载3.3 内联函数3.4 函数的原型说明与值调用3.5 函数的嵌套调用和递归调用3.6 作用域和存储类型3.7 参数特殊的函数3.8 编译预处理3.9 程序的多文件组织小结及思考与练习题第4章 数组4.1 数组的定义和使用4.2 字符数组4.3 字符串处理函数小结及思考与练习题第5章 结构体、共用体和枚举类型5.1 结构体5.2 共用体小结及思考与练习题第6章 指针和引用6.1 基本知识6.2 指针和数组6.3 指针数组和多级指针6.4 指针与函数6.5 动态分配内存空间6.6 引用6.7 其他类型的指针6.8 类型定义6.9 简单链表及其应用小结及思考与练习题第7章 面向对象程序设计7.1 面向对象思想的产生历程及其内涵7.2 面向对象程序设计思考题第8章 面向对象基本概念及其特点8.1 对象8.2 类8.3 面向对象系统的特点思考题第9章 类及对象的封装性9.1 类9.2 类的使用小结及思考与练习题第10章 类的成员10.1 类的成员函数的定义和调用10.2 成员函数的重载10.3 构造函数10.4 析构函数10.5 对象成员10.6 const对象和const成员函数10.7 友元10.8 静态成员10.9 调用构造函数及析构函数小结小结及思考与练习题第11章 继承11.1 继承11.2 基类的初始化11.3 继承中的几个问题11.4 虚基类小结及思考与练习题第12章 虚函数和多态性12.1 多态性12.2 虚函数的定义和使用12.3 纯虚函数和抽象类小结及思考与练习题第13章 运算符重载13.1 运算符重载13.2 几个特殊运算符的重载13.3 类型转换函数小结及思考与练习题第14章 模板14.1 模板的定义14.2 函数模板14.3 类模板小结及思考与练习题第15章 异常处理15.1 基本概念15.2 异常的实现15.3 异常处理程序15.4 多路捕获15.5 使用异常的方法15.6 标准库异常层次小结及思考与练习题第16章 输入/输出流16.1 流16.2 输出流16.3 输入流16.4 格式化输入/输出16.5 文件流16.6 字符串流小结及思考与练习题附录A Visual C++6.0基本操作附录B ASCII码表附录C 常用的库函数参考文献

## <<面向对象程序设计>>

### 编辑推荐

全书共有16章，可分为三部分，第一部分（1至6章）为Visual C++语言的基础部分，该部分没有有关面向对象方面的内容，与Visual C++的前身C语言有许多类似之处，对于有C语言基础的读者，这一部分可只学习第1章中的简单输入/输出，第3章中的具有默认参数值的函数，第6章中的new和delete运算符、引用、其他类型的指针等内容，其他内容则可跳过。

第二部分（第7、8章）简单介绍面向对象的理论基础及其特点，通过这一部分的学习，读者可以了解面向对象的发展历程，面向对象中的基本概念以及面向对象的三大特点，从而为第三部分的学习打下理论基础。

第三部分（第9—16章）介绍面向对象思想在Visual C++语言中的应用以及模板和异常处理等Visual C++语言中常用的编程工具和方法，如果说第一部分是基础的话，那么这一部分就是全书的重点和精华部分。

<<面向对象程序设计>>

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>