

## <<C++程序设计教程>>

### 图书基本信息

书名：<<C++程序设计教程>>

13位ISBN编号：9787302080084

10位ISBN编号：7302080089

出版时间：2004-3-1

出版时间：清华大学出版社

作者：H.M.Deitel,P.J.Deitel

页数：988

字数：1526000

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>

## <<C++程序设计教程>>

### 内容概要

本书是Deitel父子编写的全球最畅销的C++程序设计教材，全书详细介绍了过程式编程和面向对象编程的基本原理和方法，包括：控制结构、函数、数组、指针和字符串、类和抽象、运算符重载、继承、虚拟函数、多态性、I/O、模板、异常处理、文件处理、数据结构和标准模板库（STL）。

本书注重理论与实践的结合，每章都以若干完整的示例程序讲述编程时应考虑的一些注意事项，包括：良好编程习惯、常见编程错误、性能提示、可移植性提示、软件工程知识以及测试和调试提示。

通过一个贯穿全文的电梯模拟系统案例分析，重点突出了用UML进行面向对象系统分析与设计方法。此外，本版还增加了选学的“模式探索”部分。

本书是高等院校进行程序设计和C++教学的教材，是软件设计人员进行C++程序开发的宝贵参考书。

## <<C++程序设计教程>>

### 作者简介

Harvey M.Deitel博士和Paul J.Deitel博士是Deitel&Associates公司的奠基人。

Deitel&Associates公司是一家国际认证的培训和出版公司，致力于C++、C、C#、Visual Basic.NET、Visual C++.NET、XML、Python、Perl、Internet、Web和对象技术的教学和相关产品的研

## &lt;&lt;C++程序设计教程&gt;&gt;

## 书籍目录

第1章 计算机和C++编程概述1.1 简介1.2 计算机是什么1.3 计算机的构成1.4 操作系统的演进1.5 个人计算、分布式计算和客户端/服务器计算1.6 机器语言、汇编语言和高级语言1.7 C和C++发展简史1.8 C++标准库1.9 Java1.10 Visual Basic、Visual C++和C#1.11 其他高级语言1.12 结构化编程1.13 关键的软件趋势：对象技术1.14 一个典型的C++环境基础1.15 硬件发展趋势1.16 因特网发展简史1.17 万维网发展简史1.18 万维网协会（W3C）1.19 C++和本书的基本注意事项1.20 C++编程简述1.21 一个简单的程序：打印一行文字1.22 另一个简单程序：两个整数相加1.23 内存概念1.24 算术运算1.25 判断：相等运算符和关系运算符1.26 对象思想：对象技术及UML简介1.27 本书导读1.28 本章小结第2章 控制结构2.1 简介2.2 算法2.3 伪代码2.4 控制结构2.5 if选择结构2.6 if/else选择结构2.7 while循环结构2.8 算法设计：案例分析1（计数器控制循环）2.9 用自顶向下逐步求精法描述算法：案例分析2（标记控制的循环）2.10 用自顶向下逐步求精法描述算法：案例分析3（嵌套控制结构）2.11 赋值运算符2.12 自增和自减运算符2.13 计数器控制的循环的本质2.14 for循环结构2.15 for结构用法示例2.16 switch多选结构2.17 do/while循环结构2.18 break和continue语句2.19 逻辑运算符2.20 混淆相等运算等（==）和赋值运算符（=）2.21 结构化编程小结2.22 [可选案例分析]对象思想：确定问题所涉及的类2.23 本章小结第3章 函数3.1 简介3.2 C++程序组件3.3 数学库函数3.4 函数3.5 函数定义3.6 函数原型3.7 头文件3.8 随机数产生器3.9 示例：博彩游戏和enum简介3.10 存储类3.11 作用域规则3.12 递归3.13 递归应用示例：Fibonacci数列3.14 递归与迭代3.15 使用空参数列表的函数3.16 内联函数3.17 引用与引用参数3.18 默认实参3.19 一元作用域解析符3.20 函数重载3.21 函数模板3.22 [选学案例分析]对象思想：确定类的属性3.23 本章小结第4章 数组4.1 简介4.2 数组4.3 数组声明4.4 数组用法示例4.5 将数组传给函数4.6 数组排序4.7 案例研究：利用数组计算平均数、中位数和众数4.8 查找数组：线性查找和折半查找4.9 多下标数组4.10 [选学案例分析]对象思想：确定类的操作4.11 本章小结第5章 指针和字符串5.1 简介5.2 指针变量的声明和初始化5.3 指针运算符5.4 按引用调用函数5.5 使用带指针的const限定符5.6 用按引用传递实现的冒泡排序5.7 指针表达式和指针算法5.8 指针和数组的关系5.9 指针数组5.10 案例分析：洗牌和发牌模拟程序5.11 函数指针5.12 字符和字符串处理概述5.13 [选学案例分析]对象思想：对象间的交互5.14 小结第6章 类和数据抽象（一）6.1 简介6.2 结构定义6.3 访问结构成员6.4 用struct实现用户自定义类型Time6.5 用class实现Time抽象数据类型6.6 类作用域和访问类成员6.7 接口同实现方法的分离6.8 控制对成员的访问6.9 访问函数和工具函数6.10 初始化类对象：构造函数6.11 在构造函数中使用默认参数6.12 使用析构函数6.13 何时调用构造函数和析构函数6.14 使用设置函数和获取函数6.15 微妙的陷阱：返回对private数据成员的引用6.16 默认逐个成员赋值6.17 软件重用性6.18 [选学案例分析]对象思想：编写电梯模拟程序的类6.19 本章小结第7章 类和数据抽象（二）7.1 简介7.2 const对象和const成员函数7.3 合成：对象作为类成员7.4 友元函数和友元类7.5 使用this指针7.6 用new和delete实现动态内存分配7.7 静态类成员7.8 数据抽象与信息隐藏7.9 容器类和迭代器7.10 代理类7.11 [可选案例分析]对象思想：设计电梯模拟程序中的类7.12 本章小结第8章 运算符重载：字符串和数组对象8.1 简介8.2 运算符重载的基础知识8.3 运算符重载的限制条件8.4 用作类成员函数和友元函数的运算符函数8.5 重载流插入与流读取运算符8.6 重载一元运算符8.7 重载二元运算符8.8 案例分析：Array类8.9 类型转换8.10 案例分析：String类8.11 重载++和--8.12 案例分析：Date类8.13 标准库类string和vector8.14 本章小结第9章 面向对象程序设计：继承9.1 简介9.2 基类与派生类9.3 protected成员9.4 基类和派生类之间的关系9.5 案例分析：三级继承层次9.6 派生类中的构造函数和析构函数9.7 “uses a”和“knows a”关系9.8 public、protected和private继承9.9 关于继承的软件工程9.10 [可选案例分析]对象思想：在电梯模拟程序中结合继承9.11 本章小结第10章 面向对象程序设计：多态性10.1 概述10.2 继承层次中对象之间的关系10.3 多态性举例10.4 类型域和switch结构10.5 抽象类10.6 案例分析：继承接口和实现10.7 多态性、虚拟函数和动态绑定10.8 虚析构函数10.9 案例分析：用多态性和带dynamic\_cast和typeid的运行时类型信息的工资发放系统10.10 本章小结第11章 模板11.1 简介11.2 函数模板11.3 重载函数模板11.4 类模板11.5 类模板与无类型参数11.6 模板与继承11.7 模板与友元11.8 模板与静态数据成员11.9 本章小结第12章 C++输入/输出流12.1 简介12.2 流12.3 输出流12.4 输入流12.5 使用成员函数Read、write和gcount的无格式输入/输出12.6 流操作元12.7 流格式状态和流操作元12.8 流错误状态12.9 把输出流连接到输入流12.10 本章小结第13章 异常处理13.1 简介13.2 异常处理概述13.3 其他错误

## &lt;&lt;C++程序设计教程&gt;&gt;

处理技术13.4 简单异常处理例子：除数为013.5 重抛出异常13.6 异常规范13.7 处理意外异常13.8 堆栈解  
退13.9 构造函数、析构函数与异常处理13.10 异常与继承13.11 处理new失败13.12 auto\_ptr类与动态内存  
分配13.13 标准异常处理的层次结构13.14 本章小结第14章 文件处理14.1 简介14.2 数据的层次结构14.3 文件  
和流14.4 创建顺序访问文件14.5 读取顺序访问文件中的数据14.6 更新顺序访问文件14.7 随机访问文  
件14.8 建立随机访问文件14.9 向随机访问的文件随机写入数据14.10 从随机访问文件中顺序读取数  
据14.11 案例分析：事务处理程序14.12 对象的输入/输出14.13 本章小结第15章 string类和字符串流处  
理15.1 简介15.2 字符串的赋值与连接15.3 比较字符串15.4 子串15.5 交换字符串15.6 字符串的特性15.7 查  
找字符串中的字符串和字符15.8 替换字符串中的字符15.9 在字符串中插入字符15.10 转换为C风格  
的char\*字符串15.11 迭代器15.12 字符串流处理15.13 本章小结第16章 CGI Web编程16.1 简介16.2 HTTP请  
示类型16.3 多层构架16.4 访问Web服务器16.5 Apache HTTP服务器16.6 请求XHTML文档16.7 CGI概  
述16.8 简单的HTTP事务16.9 简单的CGI脚本16.10 把输入发送给CGI脚本16.12 其他标题16.13 案例分析  
：交互式网页16.14 Cookies16.15 服务器端文件16.16 案例分析：购物车16.17 Internet和Web资源16.18 本  
章小结第17章 数据结构17.1 简介17.2 自引用类17.3 动态内存分配17.4 链表17.5 堆栈17.6 队列17.7 树17.8  
本章小结第18章 位、字符、字符串和结构18.1 简介18.2 结构定义18.3 结构初始化18.4 在函数中使用结  
构18.5 关键字typedef18.6 示例：高性能洗牌与发牌模拟程序18.7 位运算符18.8 位域18.9 字符处理函数  
库18.10 字符串转换函数18.11 字符串处理函数库中的查找函数18.12 字符串处理函数库中的内存处理函  
数18.13 本章小结第19章 预处理程序19.1 简介19.2 预处理程序指令#include19.3 预处理程序指令#define：  
符号常量19.4 预处理程序指令#define：宏指令19.5 条件编译19.6 预处理程序指令#error与#pragma19.7 #  
与##运算符19.8 行号19.9 预定义的符号常量19.10 宏指令（assert）19.11 本章小结第20章 C遗留代码20.1  
简介20.2 UNIX和DOS系统上的输入/输出重定向20.3 变长参数列表20.4 使用命令行参数20.5 关于编译多  
重源文件程序的说明20.6 用函数exit与atexit终止程序运行20.7 类型限定符volatile20.8 整型数和浮点数常  
量的后缀20.9 信号处理20.10 用calloc与realloc进行动态内存分配20.11 无条件转向语句：goto20.12 共同  
体20.13 连接规范20.14 本章小结第21章 标准模板库（STL）21.1 标准模板库（STL）简介21.2 序列容  
器21.3 关联容器21.4 容器适配器21.5 算法21.6 bitset类21.7 函数对象21.8 因特网与万维网上有关STL的资  
源21.9 本章小结第22章 其他主题22.1 简介22.2 const\_cast运算符22.3 reinterpret\_cast运算符22.4 命名空  
间22.5 运算符关键字22.6 显示构造函数22.7 可变类成员22.8 类成员指针（.\*和->\*）22.9 多重继承22.10  
多重继承和虚拟基类22.11 结束语22.12 本章小结附录A 运算符优先级表附录B ASCII字符集附录C 数值  
系统C.1 简介C.2 将二进制数简化为八进制和十六进制数C.3 将八进制和十六进制数转换为二进制数C.4  
将二进制、八进制和十六进制数转换为十进制数C.5 将十进制数转换为二进制、八进制或十六进制  
数C.6 负的二进制数：补码表示法C.7 小结附录D 因特网和万维网上的C++资源D.1 资源D.2 教程D.3  
FAQD.4 Visual C++D.5 新闻组D.6 编译器和开发工具D.7 标准模板库附录E XHTML概述E.1 概述E.2 编  
辑XHTMLE.3 第一个XHTML示例E.4 标题E.5 链接E.6 图像E.7 特殊字符和更多的换行E.8 无序列表E.9 嵌  
套列表和顺序列表E.10 XHTML的基本表格E.11 较复杂的XHTML表格和格式化E.12 XHTML的基本表  
单E.13 较复杂的XHTML表单E.14 因特网和万维网资源小结附录F XHTML特殊字符

## <<C++程序设计教程>>

### 媒体关注与评论

作为全球使用最广泛的C++经典程序设计教材，本书详细介绍了过程式与面向对象程序设计的基本知识与方法，其中包括C++的强大功能、最新特性和新增的ANSI/ISO C++标准库。本书通过面向一个大型对象（电梯模拟系统）的程序设计，以数百年“活代码”示例程序，重点突出了利用最新的UML进行面向对象的设计。

<<C++程序设计教程>>

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>