

## <<C++.NET程序设计>>

### 图书基本信息

书名：<<C++.NET程序设计>>

13位ISBN编号：9787302194316

10位ISBN编号：7302194319

出版时间：2009-5

出版时间：杜茂康 清华大学出版社 (2009-05出版)

作者：杜茂康

页数：434

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++.NET程序设计>>

### 前言

由C语言发展演变而来，兼具面向过程和面向对象程序设计语言的双重特征。

程序代码具有简洁、灵活、高效和可移植性强等特点，适合编写运行于各种系统环境中的高性能代码，常被用来设计操作系统、设备驱动程序或其他需要在实时约束下直接操作硬件的软件。

图形学、密码算法、科学计算和用户界面设计是使用C++较深入的领域，游戏、银行、贸易、保险业、网络程序、电话通信以及军事等诸多应用领域也常用C++设计其应用程序的核心代码，以求软件的最佳性能和效率。

无论从语言本身的实用性，还是从编程思想、代码效率和程序性能等方面来看，C++都是程序设计语言的典范。

学好C++，不仅能够用于实际的程序设计，而且有助于理解程序设计技术的精髓，再学习诸如JAVA、C#之类的程序设计语言就简单了。

C++经历了较长的发展阶段，形成了几种不同版本的标准。

其中ANSI和ISO联合标准化委员会于1998年颁布的C++规范，称为标准C++，它是当前使用最广泛的C++标准。

支持C++程序设计的编译器很多，其中最常用的有C++Builder、VisualC++6.0和VisualC++ .NET等。VisualC++ .NET、在支持标准C++程序设计的同时，还对C++进行了托管扩展，增加了许多新特性和新功能，称为托管扩展C++。

## <<C++.NET程序设计>>

### 内容概要

基于Visual C++.NET 2008介绍了面向对象程序设计的原理、技术和方法,包括标准C++、托管扩展C++和C++ Windows窗体程序设计3个方面。

主要内容有C++对C语言的扩展、类、对象、友元、继承、多态性、虚函数、重载、I/O流、模板、STL、异常、C++托管扩展程序设计、托管数据类型、值类型、引用类型、托管类、托管继承、委托、事件驱动程序设计、Windows程序的运行原理、C++.NET Windows窗体程序设计、窗体控件、对话框、菜单、工具条和C++.NET文件与流等内容。

《C++.NET程序设计》取材新颖,内容翔实,案例丰富,条理明晰,实用性强。

《C++.NET程序设计》可作为高等院校的计算机、信息类、电子类专业及其他理工类相关专业的教材,也可作为C++.NET程序设计的自学者或程序设计人员的参考用书。

## &lt;&lt;C++.NET程序设计&gt;&gt;

## 书籍目录

第1章 C++ .NET面向对象程序设计概述1.1 程序设计语言的发展1.2 面向过程的程序设计1.3 面向对象的程序设计1.4 面向对象的程序设计语言1.4.1 类与对象1.4.2 数据抽象与封装1.4.3 继承性1.4.4 多态性1.5 C++与面向对象程序设计1.6 Microsoft .NET与VisualC++1.6.1 .NETFramework1.6.2 VisualC++ .NET1.7 第一个C++程序：HelloC++1.7.1 VisualC++2008简介1.7.2 建立HelloC++程序的解决方案1.7.3 在HelloC++项目中添加源程序习题第2章 数据输入与输出2.1 C++程序的结构2.2 流与标准输入输出设备2.3 cin和数据输入2.3.1 常规数据的输入2.3.2 空格及包括空白的长字符串的输入2.4 cout和数据输出2.5 输出格式控制符2.6 文件数据输入与输出习题第3章 C++基础3.1 C++对C语言数据类型的扩展3.2 局部变量声明3.3 const常量3.4 命名空间3.5 指针3.5.1 指针概念的回顾3.5.2 指针与03.5.3 指针与const3.5.4 void指针3.5.5 new和delete3.6 引用3.7 类型转换3.7.1 隐式类型转换3.7.2 显式类型转换3.8 函数3.8.1 函数原型3.8.2 函数默认参数3.8.3 引用参数3.8.4 返回引用3.8.5 函数与const3.8.6 函数重载3.9 内联函数3.10 预处理器3.11 作用域和生存期3.11.1 作用域3.11.2 变量类型及生存期3.11.3 变量初始化3.11.4 局部变量与函数返回地址习题第4章 类与对象4.1 结构与类4.1.1 C++对结构的扩展4.1.2 访问权限4.1.3 类4.2 成员函数4.2.1 成员函数的定义4.2.2 常量成员函数4.3 类与封装4.4 对象4.5 构造函数与析构函数4.5.1 构造函数4.5.2 析构函数4.5.3 默认构造函数4.5.4 重载构造函数4.5.5 复制构造函数4.5.6 构造函数与对象定义4.6 构造函数与成员初始化列表4.7 静态成员4.7.1 静态数据成员4.7.2 静态成员函数4.8 this指针4.9 友元4.10 对象成员4.11 对象数组和对象指针4.12 向函数传递对象4.13 类的作用域和对象的生存期4.14 类的接口与实现的分离4.14.1 头文件4.14.2 源文件4.14.3 类的应用习题第5章 继承5.1 继承的概念5.2 继承方式5.2.1 C++继承的形式5.2.2 公有继承5.2.3 私有继承5.2.4 保护继承5.3 基类与派生类的关系5.3.1 成员函数的重定义与名字隐藏5.3.2 访问基类成员5.4 构造函数和析构函数5.4.1 派生类构造函数的定义5.4.2 派生类构造函数和析构函数的调用次序5.4.3 构造函数和析构函数的构造规则5.5 多继承5.5.1 多继承的概念和应用5.5.2 多继承方式下的二义性5.5.3 多继承的构造函数与析构函数5.6 虚拟继承5.6.1 虚拟继承引入的原因5.6.2 虚拟继承的实现5.7 基类与派生类对象的关系5.8 继承与组合习题第6章 多态性第7章 模板与STL第8章 异常第9章 托管C++程序设计第10章 Windows窗体程序设计第11章 窗体常用控件编程第12章 .NET文件操作参考文献

## &lt;&lt;C++.NET程序设计&gt;&gt;

## 章节摘录

插图：第1章C++.NET面向对象程序设计概述随着计算机应用的普及，程序越来越复杂，规模越来越大，结构化程序设计方法已难以适应软件发展的趋势。

面向对象的程序设计技术采用与客观世界相近的对象来模拟客观世界中的事物及其行为，使程序与客观世界具有很大程度的相似性，降低了软件开发的难度，适合大型的、复杂的软件设计，是当前及今后若干年的主流编程技术。

1.1 程序设计语言的发展  
程序设计语言是人们与计算机进行沟通的工具，利用程序设计语言描绘需要让计算机解决的问题称为程序，它是用程序设计语言提供的语句编写的命令序列，这些命令序列经过与之相关的语言处理器编译（解释）之后就能被计算机理解和执行，完成规定的任务。

同人类自然语言一样，随着计算机应用的普及和技术的发展，程序设计语言也在不断地发展变化，以适应新的应用需求，解决更为复杂的问题。

概括而言，程序设计语言的发展过程大致经历了机器语言、汇编语言和高级语言三个阶段。

1. 机器语言  
机器语言是最早的程序设计语言，它由计算机能够识别的二进制指令系统构成。

指令是指计算机能够识别的命令，它们是一些由0和1组合成的二进制编码。

一台计算机能够识别的全部指令的集合，就是它的指令系统——机器指令系统。

为了编写机器语言程序，需要记住各种操作的机器指令代码；为了读取数据，还要知道数据在内存中的地址。

这种需要记住大量具体编码来编写程序的方法不但难于实现，而且容易出错。

2. 汇编语言  
为了解决机器语言编程困难、难以记忆之类的缺点，人们用一些便于记忆的符号代替机器语言中的二进制指令代码，这就是汇编语言。

从机器语言到汇编语言，虽然编写程序简单了许多，但它仍然是与机器相关的，不同机器系统的汇编语言并不相同，要在不同硬件系统（其指令系统不同）的计算机上完成相同的任务，需要编写不同的汇编程序。

## <<C++.NET程序设计>>

### 编辑推荐

《C++.NET程序设计》特点为：把C++面向对象程序设计的特征、基本原理和Windows程序设计实现方法两者较好地结合起来，主要包括以下内容。

深入地介绍C++的面向对象程序设计方面特征：抽象与封装、C++的类与对象、继承、重载、多态、模板与STL、流等内容。

windows程序设计基本原理：VC++ . NET下的windowsAPI程序的结构、消息循环、事件编程，以及常用的数据结构。

VC++ . NET托管程序设计：托管机制、委托、事件、异常处理、托管与非托管混合编程等内容。

VC++ . NET窗体程序设计：窗体命名空间、窗体框架应用程序设计、窗体控件编程，菜单、工具条、对话框、GDI图形程序设计、窗体控件编程等内容。

将基于DOS平台下的C++程序移植到windows下的方法。

<<C++.NET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>