

## <<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：9787302202578

10位ISBN编号：7302202575

出版时间：2009-9

出版时间：清华大学出版社

作者：许薇，方修丰 编著

页数：201

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>>

## 前言

## <<面向对象程序设计>>

### 内容概要

本书以C++语言为描述工具，描述了面向对象程序设计的主要思想和方法，并对其中的重要概念和机制做了详细论述及C++技术的实现。

书中知识编排脉络清晰、主旨明确，用例简洁且针对性强，突出并实现了阅读环节对学习价值的价值。

本书适合于具有结构化程序设计方法知识的读者使用，可作为计算机专业学生面向对象程序设计课程的教材，也可作为从事计算机软件开发人员的参考资料。

## &lt;&lt;面向对象程序设计&gt;&gt;

## 书籍目录

第1章 C++基础知识 1.1 面向对象的程序设计语言 1.1.1 C++语言 1.1.2 Java语言  
1.1.3 Visual Basic语言 1.2 变量 1.2.1 变量的定义方法 1.2.2 const修饰符 1.2.3 引用  
类型 1.3 函数 1.3.1 函数原型 1.3.2 内联函数 1.3.3 带默认参数的函数 1.3.4 函  
数的参数传递 1.3.5 函数重载 1.4 名字空间 1.5 动态内存分配 1.5.1 内存申请 1.5.2  
内存释放 1.6 作用域 1.6.1 生存期 1.6.2 全局和局部变量 1.7 多文件结构 本章小结  
思考与练习第2章 面向对象程序设计概述 2.1 面向对象程序设计的基本概念 2.1.1 面向对  
象方法的产生 2.1.2 面向对象方法的方法与结构 2.1.3 类和对象的概念 2.1.4 消息与事  
件的概念 2.2 面向对象程序设计的特点 2.2.1 抽象性 2.2.2 封装性 2.2.3 继承性  
2.2.4 多态性 2.3 面向对象的软件开发 2.3.1 面向对象分析 2.3.2 面向对象设计  
2.3.3 面向对象实现 2.3.4 面向对象测试 2.3.5 面向对象软件维护 本章小结 思考与练  
习第3章 类与对象 3.1 类 3.1.1 类的定义 3.1.2 访问控制 3.1.3 成员变量 3.1.4  
成员函数 3.2 构造函数与析构函数 3.2.1 构造函数 3.2.2 析构函数 3.2.3 拷贝构造函  
数 3.2.4 浅拷贝与深拷贝 3.2.5 构造函数和析构函数的调用过程 3.3 对象 3.3.1 对象  
的定义 3.3.2 类成员的访问 3.4 子对象 3.4.1 组合模式 3.4.2 子对象和构造函数设计  
3.4.3 内部类 3.5 静态成员 3.5.1 定义与引用 3.5.2 静态数据成员 3.5.3 静态成  
员函数 3.6 友元 3.6.1 友元的作用 3.6.2 友元函数 3.6.3 友元类 3.6.4 友元成员  
函数 3.7 设计举例 本章小结 思考与练习第4章 继承与派生第5章 多态性第6章 模板第7章  
异常处理第8章 流类库附录A 基本ASCII字符集附录B Visual C++下的程序调试参考文献

## &lt;&lt;面向对象程序设计&gt;&gt;

## 章节摘录

插图：2.3.1 面向对象分析  
面向对象分析是指在深入、全面理解问题本质需求的基础上，确定类与对象、属性，分析对象模式及类对象的关联关系，确定行为等要素。

为全面正确理解问题的实质和要素，在面向对象程序软件开发的分析阶段，系统分析员应与客户一起工作。

应从目标问题的分析和描述人手，建立一个符合系统内在逻辑、能客观反映系统重要特性的准确数学模型。

在深入理解客户需求分析的基础上，面向对象分析要做的主要工作包括确定类、确定类的属性和确定类的方法。

另外，还要确定类之间的联系方式，这称为确定对象模式。

实际上，在一个较大的软件系统分析中，确定类和确定对象模式是结合起来完成的。

1. 确定类类是对象模型的基础，寻找并整理出对象模型中的全部类，是首先要做的工作。

面向对象程序设计的重要步骤之一就是如何将现实世界的对象关系映射到计算机的虚拟世界中去，

对于现实世界来说，对象可分为以下几种情况：（1）需求分析包括的可感知的实体和抽象的概念。

可感知的实体如计算机、防盗门、出租车、茶杯、台灯等，抽象的概念如学校校规、交通法规等。

（2）需求分析包括的人或组织的角色，如司机、教师、学生、市长、工人、医生、护士、病人等。

（3）需求分析所涉及事件，如学生在食堂买饭、顾客在商场购物、汽车发生交通事故、飞机发生空难事故等。

事件是指一个状态的改变，或者一个活动的发生。

事件可按需求分析得出的重要程度分为一般事件和重要事件。

一般事件可在相关类中增加属性并增加相应的方法。

重要事件可设计为类，例如，飞机发生空难事故，这种需要长期保存资料的事件就要设计成单独的类

。

## <<面向对象程序设计>>

### 编辑推荐

《面向对象程序设计(C++描述)》是由清华大学出版社出版。  
教学目标明确，注重理论与实践的结合教学方法灵活，培养学生自主学习的能力教学内容先进，反映了计算机学科的最新发展教学模式完善，提供配套的教学资源解决方案

<<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>