

<<C++程序设计任务导引教程>>

图书基本信息

书名：<<C++程序设计任务导引教程>>

13位ISBN编号：9787302276081

10位ISBN编号：7302276080

出版时间：2012-6

出版时间：清华大学出版社

作者：谢书良

页数：410

字数：614000

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++程序设计任务导引教程>>

内容概要

本教材是为从未学习过编程又期望能简易掌握编程的读者编写的入门教材。

谢书良编著的《C++程序设计任务导引教程》共分13章，第1章至第5章介绍结构化编程，第6章至第10章介绍对象化编程，第11章至第13章介绍可视化编程，内容涵盖了C、C++、VC++的主要内容。第13章是体现本书特色的一章，分别介绍单数据表和多数据表的“学生成绩管理系统”的设计过程和完整代码，为最后进行“课程实践”提供了两个可视化程序设计的工程样例。

《C++程序设计任务导引教程》按任务导引教学方法进行编写，十分注重可读性和可用性。用任务来带基础知识，既保持了知识的系统性，又使学习目的比较明确，学习效果容易检验，在激发读者学习程序设计应用知识和训练程序设计能力方面有较好的作用。本书还为授课教师提供精心设计的配套电子课件、全部例题源代码、自测练习题答案和部分题目的源代码。

本书可作为各级各类高等院校涉及程序设计的相关专业开设“C++程序设计”课程或“C++工程实践”课程的教材，也可作为工程技术人员的参考用书和有志于程序设计的社会青年的自学用书。

<<C++程序设计任务导引教程>>

书籍目录

第1章 程序设计概述

- 1.1 基本概念
- 1.2 数据的输入与输出
 - 1.2.1 数据输出
 - 1.2.2 数据输入
 - 1.2.3 一个简单的C++程序
- 1.3 C++程序的结构
- 1.4 程序运行的流程
- 1.5 C++程序的上机环境——VC++6.0集成开发环境简介

第2章 运算符和表达式

- 2.1 简单数据类型
- 2.2 变量
 - 2.2.1 标识符命名
 - 2.2.2 变量的声明与初始化
 - 2.2.3 使用变量时的注意事项
- 2.3 算术运算符与算术表达式
 - 2.3.1 基本算术运算符
 - 2.3.2 算术表达式和运算符的优先级与结合性
- 2.4 赋值运算符与赋值表达式
 - 2.4.1 赋值运算符
 - 2.4.2 赋值过程中的类型转换
 - 2.4.3 复合的赋值运算符
 - 2.4.4 赋值表达式
- 2.5 自增1和自减1运算符
- 2.6 关系、逻辑和条件运算符
 - 2.6.1 关系运算和关系表达式
 - 2.6.2 逻辑常量和逻辑变量
 - 2.6.3 条件运算和条件表达式
- 2.7 位运算符
 - 2.7.1 逻辑位运算符
 - 2.7.2 移位运算符
- 2.8 逗号运算符与逗号表达式
- 2.9 常量
 - 2.9.1 整型常量
 - 2.9.2 字符常量
 - 2.9.3 字符串常量

第1、2章自测练习题

第3章 程序设计初步

- 3.1 在输出流中使用控制符
- 3.2 算法概述
- 3.3 顺序结构的程序
- 3.4 分支选择结构与if语句
- 3.5 if语句的嵌套
- 3.6 多分支选择结构与switch语句
- 3.7 循环结构和循环语句

<<C++程序设计任务导引教程>>

- 3.7.1 用while循环控制语句构成循环
- 3.7.2 用do-while循环控制语句构成循环
- 3.7.3 用for循环控制语句构成循环
- 3.7.4 循环结构应用举例

3.8 循环的嵌套

3.9 流程控制的转移

3.9.1 continue语句

3.9.2 break语句

3.9.3 goto语句

3.10 结构化程序的编写

第3章 自测练习题

第4章 数组和指针

4.1 一维数组的定义和引用

4.1.1 一维数组的定义

4.1.2 一维数组元素的引用

4.1.3 一维数组的初始化

4.1.4 对数组元素的赋值

4.2 二维数组的定义和引用

4.2.1 二维数组的定义

4.2.2 二维数组元素的引用

4.2.3 二维数组的初始化

4.2.4 二维数组的应用举例

4.3 字符数组与字符串简介

4.3.1 字符数组的定义

4.3.2 字符数组的输出和输入

4.3.3 字符串处理函数

4.4 指针与指针变量

4.4.1 地址和指针的概念

4.4.2 指针值的算术运算

4.4.3 指针类型的强制转换

4.4.4 指针运算的优先级

4.5 指针与数组

4.5.1 用指针操作一维数组

4.5.2 用指针操作二维数组

4.5.3 用指针数组操作二维数组

4.6 指针与字符串

第4章自测练习题

第5章 函数及其调用

5.1 概述

5.2 定义函数的一般形式

5.2.1 无参函数

5.2.2 有参函数

5.3 函数参数与函数的值

5.3.1 调用函数时的数据传递

5.3.2 函数返回值

5.4 函数的调用

5.5 函数的嵌套调用

<<C++程序设计任务导引教程>>

5.6 函数的递归调用

5.7 数组作为函数参数

5.7.1 数组元素作函数实参

5.7.2 二维数组名作函数参数

5.8 指针与函数

5.8.1 指针作为函数的参数

5.8.2 返回指针值的函数——指针函数

5.8.3 指向函数的指针——函数指针

5.9 指针与引用

5.10 实型数据在结构化编程中的使用

5.10.1 强制类型转换运算符

5.10.2 实型常量

5.10.3 宏常量

5.10.4 CONST常量

5.11 变量的存储类型

5.11.1 存储类型

5.11.2 全局变量

5.11.3 局部变量(自动变量)

5.11.4 静态变量

5.11.5 静态函数

5.12 预处理命令

5.12.1 宏定义命令#define

5.12.2 文件包含(嵌入)命令#include

第5章自测练习题

第6章 类的封装性

6.1 结构体

6.1.1 结构体类型的定义

6.1.2 结构体变量

6.1.3 结构体数组

6.2 从结构体到类

6.3 类的声明和对象的创建

6.4 成员函数

6.5 对象指针

6.6 常成员

6.7 对象数组

6.8 对象引用

第6章自测练习题

第7章 类的数据共享

7.1 操作符重载

7.1.1 操作符的重载概述

7.1.2 重载为成员函数

7.2 友元

7.2.1 重载为友元函数

7.2.2 友元类

7.3 构造函数

7.3.1 构造函数的定义

7.3.2 重载构造函数

<<C++程序设计任务导引教程>>

- 7.4 析构函数
- 7.5 局部对象和全局对象
- 7.6 对象的赋值和复制
 - 7.6.1 对象的相互赋值
 - 7.6.2 对象的复制
- 7.7 静态成员
 - 7.7.1 静态成员变量
 - 7.7.2 静态成员函数
- 7.8 对象成员
- 第7章自测练习题
- 第8章 类的继承性
 - 8.1 继承与派生的概念
 - 8.2 访问控制
 - 8.2.1 公有派生
 - 8.2.2 保护派生
 - 8.2.3 私有派生
 - 8.3 多重继承下派生类的构造函数与析构函数
 - 8.4 虚基类
 - 8.4.1 虚基类的定义
 - 8.4.2 虚基类的引入
 - 8.4.3 虚基类构造函数执行顺序示例
- 第8章自测练习题
- 第9章 类的多态性
 - 9.1 多态性
 - 9.2 虚函数
 - 9.3 纯虚函数
 - 9.4 抽象类
- 第9章自测练习题
- 第10章 模板和异常处理
 - 10.1 模板
 - 10.1.1 函数模板
 - 10.1.2 类模板
 - 10.2 异常处理
- 第10章自测练习题
- 第11章 可视化编程基础
 - 11.1 Windows应用程序的创建
 - 11.1.1 从过程驱动到事件驱动
 - 11.1.2 windows程序设计的两种方式
 - 11.2 MFC类库简介
- 第11章自测练习题
- 第12章 资源在Windows中的应用
 - 12.1 对话框
 - 12.1.1 对话框简介
 - 12.1.2 AppWizard和ClassWizard
 - 12.2 位图和图标
 - 12.3 菜单
- 第12章自测练习题

<<C++程序设计任务导引教程>>

第13章 综合应用

13.1 数据库编程

13.2 信息管理系统的设计

实验1 熟悉Visual C++ 6.0的运行环境

实验2 运算符及表达式

实验3 程序设计初步

实验4 数组和指针

实验5 函数调用

实验6 类的封装性

实验7 类的数据共享

实验8 类的继承性

实验9 类的多态性

课程实践 含数据录入、修改、删除、查询等的综合实例设计

附录A ASCII码字符集

附录B 运算符的优先级和结合性

附录C 输出函数中的格式控制符及修饰符

参考文献

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>