

<<C++语言教程>>

图书基本信息

书名：<<C++语言教程>>

13位ISBN编号：9787303076598

10位ISBN编号：730307659X

出版时间：2005-9

出版时间：北京师范大学出版社

作者：翟乃强，廖少俊 编

页数：242

字数：330000

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++语言教程>>

内容概要

C语言是高校计算机相关专业的基础课程，本书并不对相关的C语言知识进行阐述，因此本书适用于有一定C语言编程基础的读者。

本书共分为9章。

第1章为绪论，介绍了C++的发展史、C++的词法约定以及面向对象程序设计的基本思想。

第2章为类与对象，介绍了类的定义方法、成员函数、构造函数和析构函数、类静态成员与友以及this指针的内容。

第3章为继承，介绍了基类与派生类、字类型化和类型适应以及多继承和虚基类。

第4章为运算符重载，介绍了运算符重载函数的两种形式以及常用运算符的重载和类型转换。

第5章为虚拟函数与多态性，介绍了虚拟函数，纯虚函数以及抽象类。

第6章为C++的输入和输出C++的流类库，预定义输入输出以及文件的输入输出。

第7章为模板，介绍了模板的需求与基础、模板的特化、基类模板、多态性以及仿真动态绑定和函数模板。

第8章为windows编程初步，介绍了Windows程序与DOS程序的区别、线程、消息、窗口构件以及一般Windows程序的组成和图形基础对象。

第9章为异常处理和名字空间，介绍了异常处理的机制和名字空间的用法。

本书适合用做高职教材，也可供相关人员参考。

<<C++语言教程>>

书籍目录

第1章 绪论	1.1 C++的发展史	1.2 C++的词法与规则	1.3 结构化程序设计	1.4 面向对象的程序设计
	1.5 简单的C++程序	本章小结	第2章 类与对象	2.1 类的定义
2.1.1 类的概念	2.1.2 类的定义格式	2.1.3 对象的定义	2.2 类的封装	2.3 成员函数
2.3.1 成员函数的说明	2.3.2 不同类型的成员函数	2.3.3 成员函数的重载	2.4 构造函数与析构函数	2.4.1 构造函数
2.4.2 析构函数	2.4.3 调用构造函数	2.5 类静态成员与友元	2.5.1 静态数据成员	2.5.2 静态成员函数
2.5.3 友元	2.6 this指针与引用	2.6.1 this指针	2.6.2 引用	本章小结
习题与思考题	第3章 继承	3.1 基类与派生类	3.2 单继承	3.3 类型化和类型适应
3.3.1 子类型化	3.3.2 类型适应	3.4 多继承	3.4.1 多继承的定义	3.4.2 多继承的构造函数和析构函数
3.4.3 二义性问题	3.5 虚基类	本章小结	习题与思考题	第4章 运算符重载
4.1 运算符重载概述	4.1.1 运算符重载的好处	4.1.2 运算符重载的规则	4.2 运算符重载函数的两种形式	4.2.1 友元运算符函数
4.2.2 成员运算符函数	4.2.3 成员运算符函数与友元运算符函数的比较	4.3 几个常用运算符的重载	4.3.1 单目运算符“++”和“——”的重载	4.3.2 赋值运算符“=”的重载
4.3.3 下标运算符“—”的重载	4.3.4 运算符new和delete的重载	4.4 类型转换	4.4.1 系统预定义类型间的转换	4.4.2 类类型与系统预定义类型间的转换
本章小结	习题与思考题	第5章 虚拟函数与多态性	5.1 静态连接与动态连接	5.2 虚拟函数
5.3 纯虚函数与抽象类	本章小结	习题与思考题	第6章 C++的输入和输出	6.1 C++为何建立自己的输入/输出系统
6.2 C++的流库及其基本结构	6.2.1 C++的流	6.2.2 流类库	6.3 预定义类型的输入/输出	6.3.1 无格式输入/输出
6.3.2 格式化输入/输出	6.4 用户自定义类型的输入/输出	6.4.1 重载输出运算符“《”	6.4.2 重载输入运算符“》”	6.5 文件的输入/输出
6.5.1 文件的打开与关闭	6.5.2 文件的读/写	6.6 程序举例	本章小结	习题与思考题
第7章 模板	7.1 模板简介	7.2 模板需求与基础	7.3 作为基类的模板	7.4 多态性
7.5 仿真动态绑定	7.6 函数模板	本章小结	习题与思考题	第8章 windows编程初步
8.1 Windows程序和DOS程序的不同点	8.2 线程介绍	8.3 理解消息	8.4 窗口的构件	8.5 父窗口和子窗口
8.6 创建一般的windows程序	8.6.1 标识符、结构与句柄	8.6.2 匈牙利表示法	8.6.3 注册窗口类型	8.6.4 建立窗口
8.6.5 显示窗口	8.6.6 消息循环	8.6.7 窗口消息处理函数	8.6.8 处理消息	8.6.9 windows程序设计的难点
8.7 图形基础	8.7.1 画笔对象	8.7.2 画刷对象	8.8 鼠标消息基础	8.9 综合示例
本章小结	习题与思考题	第9章 异常处理与名字空间	9.1 异常处理	9.1.1 基本的异常处理形式
9.1.2 异常具有特定类型	9.1.3 try块内的函数抛出异常	9.1.4 函数内的局部try块	9.1.5 程序何时执行catch	9.1.6 对单个try块使用多个catch语句
9.1.7 对异常使用省略符	9.1.8 捕获单个try块的显式和通用异常	9.1.9 异常的限制	9.1.10 重新抛出异常	9.1.11 异常处理的应用
9.2 名字空间	9.2.1 名字空间的定义	9.2.2 using namespace语句	9.2.3 嵌套名字空间	9.2.4 名字空间的别名
本章小结	习题与思考题			

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>