第一图书网, tushu007.com

<<用实例学C++>>

图书基本信息

书名：<<用实例学C++>>

13位ISBN编号：9787505380813

10位ISBN编号：7505380818

出版时间：2002-10

出版时间：电子工业出版社

作者：Donovan

页数：271

字数：450

译者：玛丽安·斯坦普·道金斯

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

第一图书网, tushu007.com

内容概要

本书是学习C++的实例入门教程。
书中内容包括C++的基础知识：表达式、变量、函数、数组、类、库等，并从面向对象的视角讲述C++。
本书的最大特点是以实例来讲解知识点，读者可以从大量的实际例子代码中理解、掌握并应用C++的各个知识点。
学习语言的最好方式是借助实例来体会和锻炼，这是本书作者推崇并身体力行的学习理念。
附带光盘包含本书的所有实例代码、部分项目文件以及一些编译器和有用工具。

本书结构、条理清晰，语言通俗易懂，提供的实例代码详尽，并具有可操作性强、实用价值高的特点，适于初学者使用。

<<用实例学C++>>

书籍目录

第一部分 C++基础
第1章 表达式和变量
1.1 将C++用做计算器
1.2 数字类型
1.2.1 浮点数
1.2.2 整数
1.3 变量
1.3.1 声明
1.3.2 给变量赋值
1.4 常量：const和enum
1.4.1 使用const声明
1.4.2 使用列举
1.5 运算符和简化表示
1.5.1 除法和余数
1.5.2 逻辑运算符
1.5.3 简化表示
1.6 字符串
1.6.1 string类型
1.6.2 连接字符串
1.6.3 查找和截取子串
1.7 输入和输出
1.7.1 向cout写
1.7.2 从cin读取
1.7.3 写和读文件
1.7.4 从字符串中读
1.8 下文预告
第2章 函数和控制语句
2.1 定义自己的函数
2.1.1 数的平方
2.1.2 函数解析
2.1.3 没有返回值的函数
2.1.4 函数的副作用
2.2 控制语句
2.2.1 if-else语句
2.2.2 块
2.2.3 while和do-while语句
2.2.4 for语句
2.2.5 switch语句
2.3 范围
2.3.1 全局变量
2.3.2 局部变量
2.4 实例研究：调试和故障跟踪系统
2.4.1 说明
2.4.2 自顶向下设计
2.4.3 自底向上编码

2.4.4 添加错误报告
2.4.5 丢弃错误文件
2.4.6 显示报告
2.4.7 组合程序
2.5 下文预告
第3章 教组与算法
3.1 数组
3.1.1 作为值表的数组
3.1.2 初始化数组
3.1.3 向函数传递数组
3.1.4 读取数组
3.1.5 查找
3.1.6 插入
3.1.7 排序
3.2 容器
3.2.1 大小可调的数组：std::vector
3.2.2 链接列表：std::list
3.2.3 结合数组：std::map
3.2.4 堆栈和队列
3.3 迭代器
3.3.1 通过容器的迭代
3.3.2 查找项
3.3.3 删除和插入
3.4 实例研究：计算简单的统计表
3.5 实例研究：柱状图
3.5.1 柱状图的两个方法
3.6 下文预告
第4章 程序与库
4.1 头文件
4.1.1 库
4.1.2 字符归类
4.2 程序
4.2.1 main函数
4.2.2 编译第一个程序
4.2.3 独立编译
4.3 名字空间
4.3.1 全局名字空间
4.3.2 类似函数放置在同一名字空间
4.3.3 std名字空间
4.4 防御性编程
4.4.1 防弹程序
4.4.2 捕获异常
4.4.3 抛出异常
4.5 实例研究：颠倒式波兰计算器
4.5.1 使用堆栈
4.5.2 向RP添加错误检查
4.6 下文预告

第5章 结构与指针
5.1 用户定义的结构
5.1.1 仅有数组是不够的
5.1.2 定义新类型
5.2 向函数传递结构
5.2.1 用结构取代大量参数
5.2.2 按值传递结构
5.2.3 引用类型
5.2.4 const引用
5.3 结构数组
5.3.1 简单数组
5.3.2 结构列表和向量
5.4 指针
5.4.1 用做引用的指针
5.4.2 指针指向什么
5.4.3 NULL指针
5.4.4 将结构写入二进制文件
5.4.5 用new和delete分配内存
5.5 实例研究：再看错误跟踪程序
5.5.1 二进制文件：易读而且易写
5.5.2 有关用户
5.5.3 写字符串
5.5.4 实用程序接口
5.5.5 扩展
5.6 下文预告
第6章 重载函数和运算符
6.1 参数的默认值
6.2 重载函数
6.2.1 sqr（）
6.2.2 同样操作的不同参数
6.2.3 将默认值作为另一种选择
6.3 重载运算符
6.3.1 加和两个指针
6.3.2 运算符函数
6.3.3 重载＜＜和＞＞
6.4 递归
6.4.1 另一种二进制查找
6.4.2 为什么阶乘并不“酷”
6.4.3 用龟标画树
6.5 函数指针
6.6 实例研究：使用龟图绘制图形
6.6.1 说明
6.6.2 表示方式
6.6.3 扩展
6.7 下文预告
第二部分 面向对象的C++
第7章 类

7.1 成员函数
7.1.1 在结构中放入函数
7.1.2 公共和专有成员
7.1.3 struct和class
7.2 封装思想
7.2.1 保护表示法
7.2.2 Date类
7.2.3 处理2000年问题
7.2.4 const方法，this指针和静态方法
7.3 构造函数和折构函数
7.3.1 类构造函数
7.3.2 默认构造函数
7.3.3 显式清除
7.4 定义为方法的运算符
7.4.1 [] 运算符
7.4.2 用方法替代函数
7.5 接口与实现
7.5.1 创建头文件
7.5.2 实现文件
7.5.3 分离接口和实现
7.6 案例研究：封装一个类以下载Web页
7.6.1 使用WinInet API访问Web页
7.6.2 封装Winlnet
7.6.3 进一步的练习
7.7 下文预告
第8章 继承与虚拟方法
8.1 继承的概念
8.1.1 扩展一个struct
8.1.2 Employee是Person的子集
8.1.3 访问控制与派生
8.1.4 构造初始化列表
8.1.5 类中的常量
8.1.6 用类作为异常
8.2 多态性
8.2.1 类层次结构
8.2.2 动物的层次结构
8.2.3 虚拟方法
8.2.4 抽象类
8.3 代码重用
8.3.1 可重用的对象和函数
8.3.2 使用现有框架
8.3.3 YAWL
8.3.4 什么时候使用面向对象程序设计
8.4 实例研究：再访问绘图程序
8.5 下文预告
第9章 复制、初始化和赋值
9.1 复制

9.1.1 初始化与赋值
9.1.2 逐成员复制
9.1.3 备份构造函数和赋值运算符
9.1.4 通过继承复制
9.2 对象的使用期限
9.2.1 动态创建对象
9.2.2 对象的自动析构
9.2.3 临时对象
9.2.4 类型转换
9.3 实例研究：可变数组
9.3.1 可变的引用计数矢量
9.3.2 Array类
9.4 实例研究：编写XML/HTML
9.5 下文预告
第10章 模板
10.1 基本函数
10.1.1 重访squ（）
10.1.2 特殊化
10.1.3 使用标准容器
10.2 按任何序列操作的函数
10.2.1 序列和for_each（）
10.2.2 标准算法
10.2.3 类似于函数的对象
10.3 类模板
10.3.1 参数化类
10.3.2 作为类模板的标准容器
10.3.3 生成模板类的模板函数
10.3.4 将模板接口与实现分开
10.3.5 成员模板
10.4 实例研究：灵活的指针
10.5 下文预告
第三部分 附录
附录A UCW命令参考
附录B 库的简短参考
附录C C++预处理器
附录D 用GCC和BCC32编译C++程序和DLL

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