

图书基本信息

书名：<<面向对象程序设计与Visual C++6.0学习实验指导>>

13位ISBN编号：9787561532171

10位ISBN编号：7561532172

出版时间：2009-7

出版时间：厦门大学出版社

作者：邹金安 编

页数：244

字数：373000

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>

前言

面向对象程序设计 (object-Oriented Programming , OOP) 是一种程序开发的方法论。它将对象作为程序的基本单元, 将程序和数据封装其中, 以提高软件的重用性、灵活性和扩展性。

目前已经证实面向对象程序设计增强了程序的灵活性和可维护性, 并且在大型项目设计中广泛应用。

面向对象程序设计能够让人们更简单地设计并维护程序, 使得程序更加便于分析、设计与理解。

为配合《面向对象程序设计与Visual C++6.0教程》的学习与实验, 我们编写了此书。全书正文分四部分, 第一部为各章知识点, 对教程各章的重点知识点进行了回顾; 第二部分为实验, 共设计了12个实验, 其中包括两个综合实验; 第三部分为课程设计, 包括“课程设计指导书”, 以及“图书出版管理系统”和“复数计算器”的设计; 第四部分为模拟试卷, 包括4套模拟试卷, 并提供参考答案和评分标准。

全书各部分的编写分工如下: 莆田学院杨剑炉老师编写第一部分; 福建师范大学福清分校赵少卡老师编写第二部分的实验1~5、第三部分、第四部分试卷1~2; 莆田学院邹金安副教授编写第二部分实验6~11、第四部分试卷3~4及附录。

第二部分的实验12由邹金安和赵少卡合作编写。

最后由邹金安负责统稿。

莆田学院计算机专业2005级学生陈俊雨和曾琼两位同学帮助本书的录入, 在此表示感谢!

内容概要

为配合《面向对象程序设计与Visual C++6.0教程》的学习与实验，编者编写了此书。

全书正文分四部分，第一部为各章知识点，对教程各章的重点知识点进行了回顾；第二部分为实验，共设计了12个实验，其中包括两个综合实验；第三部分为课程设计，包括“课程设计指导书”，以及“图书出版管理系统”和“复数计算器”的设计；第四部分为模拟试卷，包括4套模拟试卷，并提供参考答案和评分标准。

书籍目录

前言

第一部分 各章知识点

第1章 Visual C++集成开发环境

知识点1: Visual C++常用功能键及其意义

第2章 程序设计概述

知识点1: 编程操作流程

知识点2: IDE集成开发环境

知识点3: 主函数的返回类型

知识点4: C++的头文件

知识点5: 结构化程序设计

知识点6: 面向对象程序设计

第3章 C++语言基础

知识点1: 向量的定义

知识点2: 向量的常用方法

知识点3: 内联函数

知识点4: 函数重载

知识点5: 引用

知识点6: 名空间的定义

知识点7: 名空间成员的访问

知识点8: 编译预处理

知识点9: #include指令

知识点10: #define和#undef指令

第4章 类

知识点1: 类的定义

知识点2: 类的三种访问类型

知识点3: 类的成员函数

知识点4: 对象的定义

知识点5: 类外访问成员的方法

知识点6: 静态数据成员

知识点7: 静态成员函数

知识点8: 友员函数

知识点9: 友员类

知识点10: 运算符重载

第5章 对象

知识点1: 构造函数

知识点2: 构造函数的重载

知识点3: 拷贝构造函数

知识点4: 析构函数

知识点5: 构造顺序

知识点6: 静态对象

第6章 继承

知识点1: 继承和派生的概念

知识点2: 派生类的声明

知识点3: 多继承

知识点4: 派生类的构造函数

知识点5：类的继承方式

知识点6：虚拟继承

第7章 面向对象程序设计的方法与步骤

知识点1：抽象编程

知识点2：过程化分析步骤

知识点3：基于对象的分析步骤

第8章 多态与抽象类

知识点1：多态的概念

知识点2：多态的分类

知识点3：虚函数

知识点4：虚函数与重载的关系

知识点5：虚函数的限制

知识点6：纯虚函数

知识点7：抽象类

第9章 模板

知识点1：模板的概念

知识点2：函数模板

知识点3：类模板

知识点4：类模板的成员函数

知识点5：类模板的对象

第10章 异常

知识点1：异常处理的语法

知识点2：关于异常的一些注意点

知识点3：异常处理的执行过程

第11章 IO流

知识点1：输入 / 输出标准流类

知识点2：常用的I / O流类库控制符

知识点3：文件流类

知识点4：打开磁盘文件

知识点5：文件打开模式

知识点6：关闭磁盘文件

知识点7：对ASCII文件的操作

知识点8：对二进制文件的操作

知识点9：文件定位

第12章 创建应用程序框架

知识点1：projects类型

知识点2：创建MFC Appwizard[exe]应用程序流程

知识点3：C1assWizard类向导

第13章 MFC应用简介

知识点1：MFC(Microsoft Foundation Class)

知识点2：MFC的类体系

第14章 对话框编程

知识点1：对话框的常用成员函数

知识点2：消息对话框

知识点3：静态控件(CStatic)

知识点4：按钮控件(CButton)

知识点5：编辑框控件(CEdit)

<<面向对象程序设计与Visual C++6.0学>>

- 知识点6：列表框控件(CListBox)
- 知识点7：滚动条控件(CScrollBar)
- 知识点8：滑动条控件(CSliderCtrl)
- 知识点9：组合框控件(CComboBox)

第15章 文档类与视图

- 知识点1：文档 / 视图概念
- 知识点2：文档类(CDocument)
- 知识点3：视图类(CView)
- 知识点4：文档、视图框架(Document Frame , View Frame)
- 知识点5：文档模板(Document Template)

第16章 高级应用程序

- 知识点1：ODBC MFC类
- 知识点2：CDatabase类
- 知识点3：CRecordSet类
- 知识点4：多线程
- 知识点5：CWinThread类

第二部分 实验

- 实验一 C++程序的编辑、调试与运行
- 实验二 数组、指针的使用
- 实验三 类的定义和使用
- 实验四 类的继承、多态与运算符重载
- 实验五 标准设备与文件流的输入输出
- 实验六 综合实验一：学生选课小系统
- 实验七 创建简单的MFC应用程序
- 实验八 滚动条的设计与实现
- 实验九 windows标准控件在可视化编程中的应用
- 实验十 幸运52游戏模拟程序的设计与实现
- 实验十一 数据库应用程序的开发
- 实验十二 综合实验二：小型学生信息管理系统

第三部分 课程设计

- 课程设计指导书
- 课程设计1：图书出版管理系统
- 课程设计2：复数计算器

第四部分 模拟试卷

- 模拟试卷1
- 模拟试卷1 参考答案及评分标准
- 模拟试卷2
- 模拟试卷2 参考答案及评分标准
- 模拟试卷3
- 模拟试卷3 参考答案及评分标准
- 模拟试卷4
- 模拟试卷4 参考答案及评分标准

附录A Visual C++6.0程序调试

附录B MFC库简介

附录C Visual C++开发Windows程序的步骤

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>