

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>