第一图书网, tushu007.com

<<C++语言课程设计>>

图书基本信息

书名：<<C++语言课程设计>>

13位ISBN编号：9787111201229

10位ISBN编号：7111201221

出版时间：2007-1

出版时间：机械工业出版社发行室

作者：刘振安

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++语言课程设计>>

内容概要

本书是一本独立于具体的C++语言教材的课程设计辅导，侧重于C++语言面向对象的基本特征，结合实际应用，涵盖C++语言程序设计中面向对象的基本特征，包括：熟悉编程环境和编程规范、动态存储管理和程序调试、多文件与菜单设计、使用组合与派生方法、对象启动程序、模板、循环链表、头文件等。
书中给出的实例完整并经测试验证，有的设计还给出测试样例，循序渐进地启发学生完成设计，最后还结合课程设计和实际应用需要进行总结以拓宽知识面。
　本书不仅适合作为高等院校相关专业C++语言程序设计课程的参考书，对广大工程技术人员也有很高的参考价值。

<<C++语言课程设计>>

书籍目录

专家指导委员会 丛书序言 前言 第1章 概述 1.1 课程设计目标 1.2 课程设计结构 1.3 评价标准 第2章 熟悉编程环境和编程规范 2.1 设计要求 2.2 类的实现 2.3 函数answer的设计 2.4 使用单文件构成模式 2.5 使用多文件构成模式 2.6 评价标准 第3章 动态存储管理和程序调试 3.1 设计要求 3.2 设计思路 3.3 具体实现 3.4 程序调试 3.5 小结 3.6 评价标准第4章 多文件与菜单设计 4.1 设计一个菜单程序 4.2 游戏设计要求 4.3 设计思想 4.4 文件结构 4.5 源程序清单 4.6 程序运行示范 4.7 小结 4.8 评价标准第5章 通过组合构成新的类 5.1 使用包含点类的方法设计线段类 5.2 使用模板的方法 5.3 使用包含方法实现的出圈游戏 5.4 运行结果 5.5 小结 5.6 评价标准第6章 通过派生构成新的类 6.1 使用继承的方法 6.2 使用模板继承的方法 6.3 使用派生类设计出圈游戏 6.4 运行结果 6.5 评价标准第7章 使用对象启动程序第8章 使用模板并测试程序第9章 设计循环链表和文件第10章 设计供他人使用的头文件第11章 使用链表和文件第12章 使用向量和文件第13章 课程设计总结参考文献

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