

## <<C++程序设计与应用>>

### 图书基本信息

书名：<<C++程序设计与应用>>

13位ISBN编号：9787111256861

10位ISBN编号：7111256867

出版时间：2009-2

出版时间：机械工业出版社

作者：周仲宁 编

页数：449

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>

## &lt;&lt;C++程序设计与应用&gt;&gt;

## 前言

C++是目前最流行的计算机程序设计语言之一，尽管早期的C++应用具有很强的系统程序设计色彩，但现在C++正被广大程序员应用到各个领域，许多数值的、科学的以及工程的计算也是用C++完成的。

自1998年C++语言国际标准推出后，C++开发环境逐步走向标准化，使程序的正确性不再受开发环境的影响。

C++之父Bjarlre Stroustrup博士对C++语言的定义是：“一种经过改进的更为优化的C语言，支持面向对象的程序设计，支持泛型程序设计”。

C++语言是一门难学易用的语言，C++的难学，在于它提供了4种不同的程序设计思维模式：基于过程（ProCedural . based）程序设计、基于对象（ObjeCt . based）程序设计、面向对象（ObjeCt . Oriented）程序设计和基于泛型的程序设计（GeneriC Paradigm）。

本书试图从这4个方面阐述利用C++编程的基本方法和基本思想。

全书分两篇共21章，其中基础篇共12章，主要包括：C++语言概述、数据类型与表达式、C++程序的流程控制、函数、数组、引用和动态空间管理、类和对象的创建、类的继承、多态性、流类库和输入输出、异常处理、模板等。

本部分以98版C++标准为蓝本，力争使读者领略结构化程序设计和面向对象程序设计的思想，掌握面向对象程序设计的基本方法，并对泛型的程序设计有所了解。

应用篇共9章，涵盖多个应用方向，目的是为后续课程的学习打下良好的编程基础，主要包括：多媒体编程、数据库编程、网络编程、多任务与多线程编程、容器和服务、动态链接库、组件对象模型及ACTiveX控件、活动模板库、开发案例等。

本部分的特点是注重开发实例、开发经验、开发技巧和Windows高级应用。

通过本书的学习，可以使读者掌握实际应用系统的开发方法过程，学会在Windows环境下开发出高水平的基于VC的应用程序。

我们希望读者在阅读本书的过程中能够上机实践。

读者每学完一个例子，可尝试着改变，或添加一点东西，并相应改变一些代码重新练习，这样将体验进步和成功的乐趣。

## <<C++程序设计与应用>>

### 内容概要

本书以帮助读者掌握C++面向对象编程方法为目的，主要内容有语法基础、面向对象程序设计、流式输入输出、异常处理、多媒体编程、数据库编程、网络编程、多任务与多线程编程、容器和服务器等、动态链接库、组件编程、活动模板库等。

在参照98版C++标准的基础上，注重开发实例、开发经验、开发技巧是本书的特色。

书中带有大量的代码实例，使读者不仅能够从理论上得以提高，而且能够轻松地在实践中应用。

本书是从入门到中高级程序设计人员的培训教材，可作为高等学校计算机相关专业学生的教材或参考书，也可供开发人员参考。

## &lt;&lt;C++程序设计与应用&gt;&gt;

## 书籍目录

前言基础篇第1章 C++语言概述1.1 概述1.2 程序设计概述1.3 简单的C++程序习题1第2章 数据类型与表达式2.1 标识符和关键字2.2 C++的数据类型2.3 常量与变量2.4 运算符与表达式习题2第3章 C++程序的流程控制3.1 顺序控制3.2 选择控制语句3.3 循环控制语句3.4 跳转语句3.5 程序举例习题3第4章 函数4.1 函数概述4.2 内联函数4.3 函数的默认参数4.4 函数的重载4.5 多文件组织4.6 变量的作用域与生存期4.7 函数的作用域4.8 标准库的应用习题4第5章 数组5.1 数组的基本概念5.2 一维数组5.3 多维数组5.4 数组与函数5.5 字符数组与字符串5.6 数组应用习题5第6章 引用和动态空间管理6.1 指针概述6.2 指针操作符与指针表达式6.3 指针与字符串6.4 指针与数组6.5 指针与函数6.6 指针与自由空间6.7 引用及其应用习题6第7章 类和对象的创建7.1 类和对象7.2 构造函数和析构函数7.3 复制构造函数7.4 类成员的特殊声明7.5 对象数组与对象指针习题7第8章 类的继承8.1 类的层次与继承性8.2 基类和派生类8.3 派生类的构造函数和析构函数8.4 多重继承习题8第9章 多态性9.1 多态性的概念9.2 运算符重载9.3 虚函数9.4 抽象类9.5 应用举例习题9第10章 流类库和输入输出10.1 输入 / 输出流的概念10.2 流类库10.3 输入输出的格式控制10.4 用户自定义类型的输入 / 输出10.5 文件的输入输出习题10第11章 异常处理11.1 异常处理的基本思想11.2 异常处理的实现11.3 异常类习题11第12章 模板12.1 模板的概念12.2 函数模板和模板函数12.3 类模板与模板类12.4 标准模板库的使用习题12应用篇第13章 多媒体编程13.1 多媒体概述13.2 位图处理13.3 声音处理13.4 视频处理习题13第14章 数据库编程14.1 数据库编程概述14.2 ODBC14.3 数据库编程实例习题14第15章 网络编程15.1 网络编程基础15.2 基于WinsockAPI的网络编程15.3 基于MFC Sockets的网络编程习题15第16章 多任务与多线程编程16.1 线程的基本概念16.2 线程的创建、启动和终止16.3 线程的操作和管理16.4 线程的同步习题16第17章 容器和服务17.1 OLE概述17.2 容器应用程序17.3 服务器应用程序17.4 自动化服务器的实现17.5 自动化客户端的实现习题17第18章 动态链接库18.1 动态链接库的概述18.2 DLL的基本理论18.3 用VC++开发环境生成DLL18.4 DLL的使用和调试习题18第19章 组件对象模型及ActiveX控件19.1 组件对象模型(COM)19.2 COM的基本理论19.3 ActiveX控件简介19.4 ActiveX控件的属性、方法和事件19.5 ActiveX控件的创建过程19.6 ActiveX控件的测试习题19第20章 活动模板库20.1 ATL简介20.2 创建活动模板库20.3 增加COM对象20.4 实现接口20.5 在页面中加载ActiveX控件20.6 应用实例习题20第21章 开发案例21.1 小型游戏开发21.2 物流管理系统开发参考文献

## 章节摘录

第2章 数据类型与表达式 2.1 标识符和关键字 1.标识符 程序有很多组成部分，如常量、变量、函数、类等，它们都有名称，即标识符。

标识符是指程序中常量、变量、语句标号以及用户自定义函数的名称。

C++中，标识符是指以非数字字符（Non-digit）或下划线开头的由非数字字符、数字、下划线组成的一串字符。

这里非数字字符是指通用字符集（ISO/IEC10646）中的字符或ASCII字符集中的字母。

C++的标识符是区分大小写的，即大写字母和小写字母作为不同的符号对待。

C++标准中并未限定标识符的长度，但一个标识符中一般只有前32个字符有效。

要求所有的标识符在使用之前必须声明，并且程序员应该保证标识符是唯一的。

大型项目中，为了保证标识符的唯一性，可以使用命名空间（Namespace）来限定，命名空间定义了标识符的作用范围，用于防止标识符的重名。

标识符不能是C++的关键字。

<<C++程序设计与应用>>

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>