

<<C++程序设计>>

图书基本信息

书名：<<C++程序设计>>

13位ISBN编号：9787121148132

10位ISBN编号：7121148137

出版时间：2011-11

出版时间：电子工业出版社

作者：周志德，等 编

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++程序设计>>

内容概要

《C++程序设计（第3版）》共13章，前两章为C++概述及数据类型和表达式介绍。

第3、4章叙述了三种基本程序结构、流程控制语句和数组。

第5、6章讨论了函数的定义和调用、函数的嵌套调用和递归调用、变量的存储类型、内联函数、函数的重载、编译预处理中的宏定义、“文件包含”处理与条件编译。

第7章讲解了指针变量、指针数组、指向一维数组的指针变量、返回指针值的函数、函数指针变量、new 和 delete 运算符、引用。

第8章介绍枚举型、结构体与链表。

第9、10章讲述了类和对象、构造函数与析构函数、继承与派生、冲突、支配规则和赋值兼容性与静态数据成员。

第11、12章叙述了友元函数与运算符重载、多态性与虚函数、流类体系与文件操作。

第13章介绍C++综合编程实训，介绍使用结构体、链表、类和对象编写较复杂应用程序的方法。

本书起点低，不要求学过其他程序设计语言，可作为程序设计的入门语言来学习。

书籍目录

第1章 C++概述 1.1 C++的起源 1.2 C++的特点 1.3 C++程序的基本结构 1.4 C++上机操作 1.4.1 C++程序的开发步骤 1.4.2 C++程序上机操作方法 本章小结 习题1 第2章 数据类型和表达式 2.1 数据类型 2.2 常量和变量 2.2.1 常量 2.2.2 变量 2.3 运算符和表达式 2.3.1 算术运算符和算术表达式 2.3.2 赋值运算符和赋值表达式 2.3.3 自增、自减运算符 2.3.4 关系运算符和关系表达式 2.3.5 逻辑运算符和逻辑表达式 2.3.6 逗号运算符和逗号表达式 2.3.7 复合赋值运算符 2.3.8 数据类型长度运算符 (sizeof运算符) 2.4 简单输入和输出 2.4.1 数据输出cout 2.4.2 数据输入cin 2.4.3 简单输入/输出格式控制 本章小结 习题2 实验一 第3章 程序结构和流程控制语句 3.1 程序的三种基本结构和语句 3.1.1 程序的三种基本结构 3.1.2 C++程序的组成 3.1.3 C++程序的语句 3.2 分支语句 3.2.1 if语句 3.2.2 条件运算符和条件表达式 3.2.3 switch语句 3.3 循环语句 3.3.1 while语句 3.3.2 do…while语句 3.3.3 for语句 3.3.4 三种循环语句的比较 3.3.5 循环语句的嵌套 3.4 控制执行顺序的语句 3.4.1 break语句 3.4.2 continue语句 3.4.3 语句标号和goto语句 3.4.4 exit () 和abort () 函数 3.5 程序设计举例 (习题课) 3.5.1 分支语句应用举例 3.5.2 循环语句应用举例 本章小结 习题3 实验二 实验三 第4章 数组 4.1 数组的定义和使用 4.1.1 一维数组的定义和使用 4.1.2 二维数组的定义和使用 4.2 字符数组的定义和使用 4.2.1 字符数组和字符串 4.2.2 字符串处理函数 4.3 数组应用举例 (习题课) 4.3.1 一维数组应用举例 4.3.2 二维数组应用举例 4.3.3 字符数组应用举例 本章小结 习题4 实验四 实验五 第5章 函数 5.1 函数的定义和调用 5.1.1 函数的概念 5.1.2 函数的定义 5.1.3 函数的调用 5.1.4 实参与形参的数据传送 5.2 函数的嵌套调用和递归调用 5.2.1 函数的嵌套调用 5.2.2 函数的递归调用 5.3 数组作为函数参数 (习题课) 5.3.1 数组元素作为函数实参 5.3.2 数组名作为函数参数 5.4 变量的存储类型 5.4.1 作用域 5.4.2 局部变量与全局变量 5.4.3 动态变量与静态变量 5.4.4 变量的存储类型 5.5 内联函数 5.6 具有默认参数值的函数 5.7 函数的重载 本章小结 习题5 实验六 第6章 编译预处理 6.1 文件包含处理 6.2 宏定义 6.2.1 不带参数的宏定义 6.2.2 带参数的宏定义 6.3 条件编译 本章小结 习题6 第7章 指针 7.1 指针与指针变量 7.1.1 指针的概念 7.1.2 指针变量的定义与引用 7.1.3 指针变量的运算 7.2 指针与数组 7.2.1 一维数组与指针 7.2.2 二维数组与指针 7.2.3 字符串与指针 7.3 指针变量与数组作为函数参数 (习题课) 7.3.1 指针变量作为函数参数 7.3.2 数组与指针作为函数参数 7.4 指针数组和指向一维数组的指针变量 7.4.1 指针数组 7.4.2 指向一维数组的指针变量 7.5 返回指针值的函数与函数指针变量 7.5.1 返回指针值的函数 7.5.2 函数指针变量 7.6 new和delete运算符 7.6.1 new运算符 7.6.2 delete运算符 7.6.3 使用new和delete运算符应注意的事项 7.7 引用类型变量和const类型的指针 7.7.1 引用类型变量的定义及使用 7.7.2 const类型变量 本章小结 习题7 实验七 实验八 第8章 枚举类型和结构体 8.1 枚举类型的定义及应用 8.1.1 枚举类型的定义 8.1.2 枚举类型变量的定义 8.1.3 枚举类型变量的引用 8.2 结构体的定义及应用 8.2.1 结构体的概念 8.2.2 结构体类型的定义 8.2.3 结构体变量的定义 8.2.4 结构体变量的引用 8.2.5 结构体变量与数组作为函数参数 8.3 链表 8.3.1 链表的概念 8.3.2 链表的基本操作 本章小结 习题8 实验九 实验十 第9章 类和对象 9.1 概述 9.2 类与对象 9.2.1 类 9.2.2 对象 9.3 构造函数 9.3.1 构造函数的定义 9.3.2 用构造函数初始化对象的过程 9.3.3 默认构造函数 9.3.4 拷贝的构造函数 9.3.5 用new运算符动态定义对象 9.4 析构函数 9.4.1 定义析构函数 9.4.2 析构函数的调用 9.4.3 默认的析构函数 9.5 构造函数和对象成员 9.6 this指针 本章小结 习题9 实验十一 第10章 继承和派生类 10.1 继承与派生 10.1.1 继承与派生的基本概念 10.1.2 派生类的定义 10.1.3 派生类的构造函数与基类成员的初始化 10.2 冲突、支配规则和赋值兼容性 10.2.1 冲突 10.2.2 支配规则 10.2.3 赋值兼容规则 10.2.4 基类和对象成员的几点说明 10.3 虚基类 10.3.1 多重派生的基类拷贝 10.3.2 虚基类 10.4 静态数据成员 本章小结 习题10 实验十二 第11章 友元与运算符重载 11.1 友元函数 11.1.1 定义普通函数为友元函数 11.1.2 友元注意事项 11.2 运算符重载 11.2.1 运算符重载的概念 11.2.2 二元运算符重载 11.2.3 一元运算符重载 11.2.4 字符串类运算符重载 11.3 多态性与虚函数 11.3.1 多态性技术 11.3.2 虚函数 11.3.3 纯虚函数 11.4 类与对象的特性 本章小结 习题11 实验十三 第12章 流类体系与文件操作 12.1 流类体系 12.1.1 流 12.1.2 基本流类体系 12.1.3 标准输入/输出流 12.1.4 流的格式控制 12.1.5 数据输入/输出成员函数 12.2 文件操作 12.2.1 C++文件概述 12.2.2 C++的文件流类体系 12.2.3 文件的使用方法 12.2.4 文本文件的使用 本章小结 习题12 实验十四 第13章 C++综合编程实训 13.1 系统需求分析 13.2 系统功能分析和模块设计 13.3 系统流程图与数据结构设计 13.3.1 系统流程图 13.3.2 数据结构设计 13.4 各功能模块程序设计 13.4.1 结构体 13.4.2 链表 13.4.3 类 13.5 学生成绩管理系统程序运行 13.6 其他系统设计的要求 13.6.1 系统需

<<C++程序设计>>

求分析 13.6.2 系统功能分析和模块设计 13.6.3 系统流程图与数据结构设计 13.6.4 各功能模块程序设计
本章小结 附录A C++中的关键字 附录B 常用库函数 附录C ASCII码表 附录D 《C++程序设计》学时分
配参考表 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>