

## <<C++程序设计题解与实验指导>>

### 图书基本信息

书名：<<C++程序设计题解与实验指导>>

13位ISBN编号：9787300104027

10位ISBN编号：7300104029

出版时间：2009-4

出版时间：中国人民大学出版社

作者：邓飞，李倩 主编

页数：198

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

面向对象程序设计已经取代了面向过程程序设计成为当前程序设计的主流方法。

C++语言是从C语言发展演变而来的一种面向对象的程序设计语言。

C++语言的主要特点表现在两个方面，一是全面兼容C，二是支持面向对象程序设计的方法。

为帮助读者学习C++程序设计的有关知识，使读者深入理解与掌握C++程序设计所涉及的概念、内涵、方法与技巧，提高程序设计能力，我们编写了本书。

本书可与《C++程序设计》配合使用，也可供有一定基础的读者单独使用。

本书包含两部分内容，第一部分是习题解答，对《C++程序设计》各章课后习题进行了详细地讲解（第2章集成开发环境介绍未设习题）。

所有的编程题目都给出了完整的源程序代码，供读者参考使用。

当然，很多题目是可以有多种解答的，我们这里给出其中一种供读者参考，并期待读者给出更好的答案。

希望读者在使用本书时，不要照抄照搬。

上机实验是学习任何程序设计语言必不可少的实践环节，可以提高学生分析问题、解决问题的能力，通过实践环节可以理解C++语言的基本结构和程序设计方法。

本书第二部分是C++程序设计实验指导，我们结合教材内容与学习C++程序设计的上机要求，提供了学习本课程应当进行的实验。

通过上机实验，可以加深读者对讲授内容的理解，熟悉程序开发的基本环境，学会编制和调试程序的基本方法，并能结合教材更好地掌握常用程序设计的技巧，培养和提高读者的动手能力。

## <<C++程序设计题解与实验指导>>

### 内容概要

本书是和《C++程序设计》配合使用的参考书，由两部分内容组成：习题解答和实验指导。习题解答部分对《C++程序设计》各章课后习题作了详细地解答，实验指导部分结合教材内容与上机要求，对C++程序设计上机实验的目的、步骤和方法进行了介绍，提供了学习《C++程序设计》应当进行的实验。

本书条理清晰，题目覆盖面广，实用性强。它不仅可以作为《C++程序设计》的配套用书，而且可以作为其他C++语言学习者的参考书；既适合于高等院校师生或计算机培训机构使用，也可供报考计算机等级考试的读者使用。

## <<C++程序设计题解与实验指导>>

### 书籍目录

第一部分 习题解答 第1章 绪论 第3章 基本数据类型与表达式 第4章 C++控制结构 第5章 函数 第6章 数组与指针 第7章 引用、结构体和共用体 第8章 类与对象 第9章 C++程序的结构 第10章 继承与派生 第11章 多态性 第12章 模板 第13章 流类库与输入输出 第14章 异常处理和命名空间 第二部分 实验指导 实验1 Visual C++ 6.0集成开发环境应用入门 实验2 基本数据类型与表达式 实验3 C++的控制结构 实验4 函数 实验5 数组 实验6 指针和引用 实验7 结构体 实验8 C++程序的结构 实验9 类与对象 实验10 继承与派生 实验11 多态性 实验12 流类库与输入输出 实验13 异常处理 实验14 面向对象程序设计 实验15 MFC类库与Windows应用程序开发

## 章节摘录

由于图形用户界面的应用，程序运行由顺序运行演变为事件驱动，使得软件使用起来越来越方便，但开发起来却越来越困难，对这种软件的功能很难用过程来描述和实现，使用面向过程的方法来开发和维护此类软件都将非常困难。

1—4什么是对象？

什么是面向对象方法？

这种方法有哪些特点？

解：从一般意义上讲，对象是现实世界中一个实际存在的事物，它可以是有形的，也可以是无形的。

对象是构成世界的一个独立单位，它具有自己的静态特征和动态特征。

面向对象方法中的对象，是系统中用来描述客观事物的一个实体，它是用来构成系统的一个基本单位，由一组属性和一组行为构成。

面向对象的方法将数据及对数据的操作方法封装在一起，作为一个相互依存、不可分离的整体——对象。

对同类型对象抽象出其共性，形成类。

类中的大多数数据，只能用本类的方法进行处理。

类通过一个简单的外部接口与外界进行联系，对象与对象之间通过消息进行通讯。

这样，程序模块间的关系更为简单，程序模块的独立性、数据的安全性就有了良好的保障。

通过实现继承与多态性，还可以大大提高程序的可重用性，使得软件的开发和维护都更为方便。

面向对象方法所强调的基本原则，就是直接面对客观存在的事物来进行软件开发，将人们在日常生活中习惯的思维方式和表达方式应用在软件开发中，使软件开发从过分专业化的方法、规则和技巧中回到客观世界，回到人们通常的思维。

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>