

图书基本信息

书名：<<Visual C++面向对象程序设计教程与实验>>

13位ISBN编号：9787302118565

10位ISBN编号：7302118566

出版时间：2005-10

出版时间：清华大学

作者：温秀梅

页数：355

字数：574000

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>

内容概要

本书在结构上将C++面向对象程序设计的思想和方法作为重点，结合例题进行了详细的分析解释，除在每章后附有习题外，还在附录中整合了实验设计。

全书结构严谨、通俗易懂，兼有普及与提高的双重功能。

本书由三部分组成：第1~8章结合实例深入浅出地讲解了C++面向对象程序设计的思想和方法。

第9~12章是关于Visual C++的MFC程序设计，该内容写得简明扼要，通俗易懂，以便读者理解。

本书的附录部分包括重要的实验内容设计及Visual C++ 6.0环境介绍，这是掌握编程语言的重要环节。

本书遵循少而精的原则，力求做到版面清晰、结构紧凑、信息含量高，因此特别适宜作为计算机专业本科教材。

同时，还可以作为自学或函授学习的参考书。

书籍目录

第1章 绪论 1.1 面向对象方法的起源 1.2 面向对象是软件方法学的返璞归真 1.3 结构化程序设计与面向对象程序设计 1.4 面向对象的基本概念和面向对象系统的特性 1.4.1 面向对象的基本概念 1.4.2 面向对象系统的特性 1.5 面向对象程序设计语言的四大家族 1.6 面向对象的系统开发方法 1.6.1 面向对象分析OOA 1.6.2 面向对象设计OOD 1.6.3 OOA和OOD的基本步骤 1.7 面向对象程序设计举例 习题

第2章 C++语言对C语言的扩充 2.1 C++语言的特点 2.2 C++语言的文件扩展名 2.3 注释符 2.4 名字空间(namespace) 2.5 C++语言的输入输出 2.6 变量的定义 2.7 强制类型转换 2.8 动态内存的分配与释放 2.9 作用域运算符() 2.10 引用 2.11 const修饰符 2.12 字符串 2.13 C++语言中函数的新特性 2.13.1 函数原型(function prototype) 2.13.2 内联(inline)函数 2.13.3 带默认参数的函数 2.13.4 函数重载(overload) 2.13.5 函数模板(function template) 习题

第3章 类和对象 3.1 类 3.1.1 类的定义 3.1.2 类中成员函数的定义 3.2 对象 3.3 构造函数和析构函数 3.3.1 构造函数 3.3.2 析构函数 3.4 类的聚集——对象成员 3.5 静态成员 3.6 指向类成员的指针 3.7 综合举例 习题

第4章 友元 4.1 友元的概念和定义 4.2 友元函数 4.3 友元成员 4.4 友元类 4.5 友元综合举例 习题

第5章 继承与派生 5.1 单一继承 5.1.1 继承与派生 5.1.2 派生类的定义 5.1.3 类的继承方式 5.1.4 派生类的构造函数和析构函数 5.1.5 派生类对基类成员的继承 5.2 多重继承 5.2.1 多重继承的概念和定义 5.2.2 二义性和支配规则 5.2.3 赋值兼容规则 5.3 虚基类 5.3.1 虚基类的概念 5.3.2 多重继承的构造函数和析构函数 5.4 类模板 5.5 应用举例 习题

第6章 多态性和虚函数 6.1 运算符重载 6.1.1 运算符重载概述 6.1.2 用成员函数重载运算符 6.1.3 用友元函数重载运算符 6.1.4 几个常用运算符的重载 6.2 虚函数 6.2.1 为什么要引入虚函数 6.2.2 虚函数的定义与使用 6.3 纯虚函数和抽象类 6.3.1 纯虚函数的概念 6.3.2 抽象类的概念 6.4 虚析构函数 习题

第7章 C++语言的输入输出流库 7.1 C++语言标准输入输出 7.1.1 C++语言输入输出流库简介 7.1.2 C++语言格式化输入输出 7.2 用户自定义类型的I/O流 7.3 文件输入输出流 7.3.1 文件I/O流 7.3.2 文件的打开与关闭 7.3.3 文件的读写操作 习题

第8章 异常处理 8.1 异常处理概述 8.2 C++语言异常处理的实现 8.3 重新抛出异常和异常规范 8.4 C++标准库中的异常类 习题

第9章 Windows编程基础和MFC编程基础 9.1 Windows编程基础 9.2 MFC编程基础 9.2.1 MFC编程概述 9.2.2 MFC的类层次 9.2.3 常用的MFC类 9.2.4 MFC应用程序的消息映射 9.2.5 一个最简单的MFC应用程序 9.2.6 典型的Windows应用程序 习题

第10章 对话框和控件 10.1 对话框和控件的基本概念 10.1.1 对话框的基本概念 10.1.2 控件的基本概念 10.2 使用AppWizard开发MFC应用程序 10.2.1 生成基于对话框的MFC应用程序框架 10.2.2 使用AppWizard工具生成的程序和改变了的工程工作区 10.3 基本控件 10.3.1 按钮控件 10.3.2 编辑框控件(文本框控件) 10.3.3 静态控件 10.3.4 列表框控件 10.3.5 滚动条控件 10.3.6 组合框控件 10.3.7 基本控件应用举例 10.4 通用对话框 10.4.1 CColorDialog类 10.4.2 CFileDialog类 10.4.3 CFindReplaceDialog类 10.4.4 CFontDialog类 10.4.5 CPrintDialog类 10.4.6 通用对话框应用举例 习题

第11章 菜单和文档/视图结构 11.1 文档/视图的概念 11.2 文档类 11.3 视图类 11.4 菜单 11.5 菜单和文档/视图结构程序设计举例 习题

第12章 图形设备接口 12.1 设备环境 12.2 映射模式 12.3 绘制基本图形 12.4 画笔和画刷 12.4.1 画笔 12.4.2 画刷 12.4.3 画笔和画刷的应用程序举例 12.5 字体 习题

附录A 程序的调试与运行 附录B 标准字符ASCII表 附录C 实验 附录D 模拟考试题 附录E 参考课时安排

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>