

## <<C++程序设计案例教程>>

### 图书基本信息

书名：<<C++程序设计案例教程>>

13位ISBN编号：9787302177753

10位ISBN编号：7302177759

出版时间：2008-8

出版时间：清华大学出版社

作者：戴水贵，戴扬 编著

页数：241

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++程序设计案例教程&gt;&gt;

## 前言

程序设计的目的是让学生学会编程，因而应紧紧围绕这个目的展开讲解，过多的文字说明只会把要点淹没，让学生在文字堆里找要点。

枯燥的讲解语法就像学英语时的死记单词，结合程序理解语法就像结合句子记单词。

用程序来说话（在程序中添加注释），比用大篇幅的文字说明更切题，学生印象更深刻。

用一个简单的问题来说明一个复杂的语法，是学习程序设计的最好方法。

例如，下面是【拷贝初始化构造函数】的描述：“拷贝初始化构造函数也是一种构造函数。它的功能是用一个已知的对象来初始化一个被创建的同类的对象，将一个已知对象的数据成员的值拷贝给正在创建的另一个同类的对象。

” 读完上面的描述你能明白其含义吗？

用一个例子来说明上面的描述，问题就很好理解。

本书正是在这个指导思想下，在教学实践中产生的。

面向对象的程序设计是程序设计的发展方向，C++语言是一种面向对象的程序设计语言（C语言是一种面向过程的程序设计语言）。

面向对象的程序设计与面向过程的程序设计有很大区别，面向对象的程序设计是在面向过程的程序设计的基础上的一个质的飞跃，即C++是在C的基础上的一个质的飞跃。

C++语言是在C语言的基础上，增加了对面向对象程序设计的支持，C++的特点是既支持面向过程的程序设计，又支持面向对象的程序设计。

C++的功能更强大，有些语法比C更简单（例如在键盘输入和显示输出部分），原因是C++把这部分内容写成类供用户调用。

C++是程序设计的发展方向，但是，由于C++中类和对象等概念很抽象，初学者不容易掌握，因而，大部分高校还在用C语言作为计算机的基础课。

如果能让初学者很好地理解类和对象等抽象概念，一开始就学C++是一种好的选择（因为有些语法比C更简单，且是发展方向）。

本书以Visual C++6.0作为调试工具。

前7章为C++的基础，对于已学过C语言的读者，这部分可以快读，但对其中的一些内容要细读，如函数的参数传递、二维数组的指针表示、三维数组和引用等内容。

在这些内容的讲解上，作者用了新颖的观点，并给出了完整的程序例，使难点变得好理解。

第8章开始涉及类和对象等概念。

对于未学过C语言的人来说，由于本书从简单程序例引出C++的抽象概念，以完整程序教用户编程，因而学起来也不困难。

## <<C++程序设计案例教程>>

### 内容概要

用简单问题写程序，用程序来说明C++语法，通过程序实例让用户学会编程是本书的最大特点。初学者对C++中类和对象等抽象概念感到不好理解，本书尽量结合程序实例，把问题具体化，让读者很自然地掌握这些概念。

本书文字简练，通俗易懂，由浅入深，偏重应用。

本书前7章为C++的基础，从第8章开始涉及类和对象等概念。

书中对函数的参数传递、二级指针、二维数组的指针表示等难点给出了实质性的讲解，使复杂问题变得好理解。

书中还给出了三维数组的完整示例。

书中的程序都在Visual C++6.0环境下调试通过，并给出运行结果（包括习题程序的结果）。

本书不仅可作为大专院校C++程序设计课程的教材，也可作为C++读者的参考书。

## &lt;&lt;C++程序设计案例教程&gt;&gt;

## 书籍目录

第1章 C++语言的入门和调试环境	1.1 C++的字符集	1.2 标识符(或称变量)	1.3 注释符
1.4 从一个小程序开始	1.5 变量的类型及取值范围	1.5.1 整型变量的类型	1.5.2 补码的概念
1.5.3 数据的二进制存储	1.6 实型变量的类型	1.7 C++程序的编辑、编译、连接和运行	1.8 工程文件的使用方法
练习题第2章 数据的表示方法与数据类型	2.1 常量和变量		
2.1.1 常量的两种定义方法	2.1.2 十进制、八进制和十六进制整型常量的表示方法	2.1.3 无符号长整型常量和无符号常量的表示方法	2.1.4 浮点型常量的表示方法
2.1.5 字符常量和转义符“\”的使用	2.1.6 字符串常量	2.1.7 字符串常量与字符常量的区别	2.1.8 变量的命名、变量的类型、变量的值和变量的定义
2.1.9 逻辑变量	2.1.10 枚举模式和枚举变量	练习题第3章 基本语句	3.1 赋值语句
3.2 输入输出语句	3.2.1 输入语句	3.2.2 输出语句	3.3 条件语句
3.3.1 条件语句的语法	3.3.2 if-else语句的另一种表示方式	3.4 else-if语句	3.5 条件语句中两个等于号与一个等于号的区别
3.6 运算符、内部函数和表达式的书写格式	3.6.1 运算符	3.6.2 表达式的书写格式	3.7 for循环语句
3.7.1 一重循环	3.7.2 循环的注意事项	3.7.3 二重循环	3.8 continue语句
3.9 break语句	3.10 while循环语句	3.11 do—while循环语句	3.12 switch开关语句
3.13 goto语句	3.14程序举例	练习题第4章 数组	4.1 一维数组的定义
4.2 一维数组的赋值	4.3 二维数组的定义	4.4 二维数组的赋值	4.5 三维数组的定义
4.6 字符数组	4.7 传统字符串处理函数和用类string处理字符串	4.8 数组赋值综合举例	练习题第5章 指针和引用
5.1 指针	5.2 一维数组的指针表示	5.3 指针的指针(二级指针)	5.4 二维数组的指针表示
5.5 n列整型数组指针int(*p)[n]	5.6 三维数组的指针表示	5.7 函数指针	5.8 引用
练习题第6章 函数	6.1 函数的定义和调用方法	6.2 函数的参数传递	6.3 设置函数参数的默认值
6.4 函数的递归调用	6.5 内联函数	6.6 函数重载	6.7 变量的作用域
6.8 全局变量、外部变量、局部变量和静态变量	6.8.1 全局变量和外部变量	6.8.2 局部变量	6.8.3 静态变量
6.9 内部函数和外部函数	6.10 结构体和共用体	练习题第7章 1输入/输出流库	7.1 屏幕输出cout
7.2 使用屏幕输出cout的成员函数put()输出字符	7.3 使用屏幕输出cout的成员函数write()输出字符串	7.4 键盘输入cin	7.5 键盘输入get()
7.6 使用getline从键盘输入多个字符	7.7 使用read()从键盘输入指定个数字符	7.8 格式化输入和输出	练习题第8章 类和对象
8.1 从结构体到类	8.2 对象的定义格式	8.3 对象的初始化	8.3.1 构造函数和析构函数
8.3.2 缺省构造函数	8.3.3 拷贝初始化构造函数	8.4 成员函数的特性	8.4.1 内联函数和外联函数
8.4.2 重载函数	8.4.3 设置函数参数的默认值	8.5 静态成员(静态数据成员和静态成员函数)	8.5.1 静态数据成员
8.5.2 静态成员函数	8.6 友元	8.6.1 友元函数	8.6.2 友元类
练习题	作业题第9章 指针和引用在类和对象中的使用方法	9.1 对象指针和对象引用	9.1.1 指向类的成员的指针
9.1.2 用对象指针和对象引用作为函数参数	9.2 数组	9.2.1 对象数组的定义	9.2.2 指向数组的指针和指针数组
9.3 常类型	9.4 对象成员	9.4.1 对象成员的初始化(数据成员初始化列表)	9.4.2 动态分配内存函数new和释放内存函数delete
9.5 程序举例	练习题	作业题(分析程序的运行结果)	第10章 继承性和派生类
10.1 继承、基类(父类)和派生类(子类)的定义	10.1.1 派生类的定义格式	10.1.2 派生类的三种继承方式	10.1.3 访问权限
10.2 单继承	10.2.1 成员访问权限的控制	10.2.2 构造函数和析构函数	10.2.3 析构函数
10.3 多继承	10.3.1 多继承的构造函数	10.3.2 基类成员访问的二义性问题	10.4 虚基类
练习题	作业题第11章 文件	11.1 磁盘文件的输入和输出	11.2 文件的随机访问
练习题			

## <<C++程序设计案例教程>>

### 编辑推荐

《高等学校教材·计算机应用：C++程序设计案例教程》用简洁的语言介绍每部分的语法要点，然后用简单的程序实例解析。

通过程序实例让用户学会编程是《高等学校教材·计算机应用：C++程序设计案例教程》的最大的特点。

<<C++程序设计案例教程>>

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>