

<<Visual C++程序设计>>

图书基本信息

书名：<<Visual C++程序设计>>

13位ISBN编号：9787302230380

10位ISBN编号：7302230382

出版时间：2010-9

出版时间：清华大学出版社

作者：张文波 编

页数：269

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>

<<Visual C++程序设计>>

前言

高等学校计算机基础教学是为非计算机专业学生提供计算机知识、能力与素质的教育，使学生掌握计算机、网络以及其他相关信息技术的基本知识，培养学生利用计算机分析问题、解决问题的能力，提高学生的计算机文化素养，为将来运用计算机知识与技术解决自己专业实际问题打下基础。

飞速发展的计算机技术和日益普及的计算机应用，对高等学校非计算机专业的计算机教学提出了越来越高的要求。

计算机技术水平的高低和计算机应用能力的强弱，已经成为衡量大学毕业生素质和水平的重要尺度。为了提高计算机基础教学质量，教育部高等学校非计算机专业的计算机课程教学指导分委员会于2006年提出了“关于进一步加强高等学校计算机基础教学的意见”，被大家称为“计算机基础教学白皮书”（简称白皮书）。

白皮书在“计算机基础教学内容的知识结构与课程设置”中提出了四个领域、三个层次、六门核心课程和“1+X”的课程方案。

<<Visual C++程序设计>>

内容概要

本书介绍了Visual C++程序设计的基本知识，主要内容包括C++的基本词法和语法规则、基本数据类型和表达式、程序控制结构、函数定义和调用、类与对象、类的继承和派生、多态和虚函数、对话框和标准控件等。

本书内容安排由浅入深，概念明确，语言简洁，重点突出，可作为高等院校非计算机专业的教材，也可作为C++爱好者的参考书。

<<Visual C++程序设计>>

书籍目录

第1章 C++概论	1.1 C++特点	1.1.1 程序和程序设计语言	1.1.2 C++的特点	1.2 C++程序的实现	1.3 C++程序结构的特点	1.3.1 一个简单的C++程序	1.3.2 C++程序结构及书写格式	1.4 Visual C++6.0主窗口	1.5 C++上机过程	习题1第2章 数据类型、运算符和表达式
2.1 基本数据类型	2.1.1 整型	2.1.2 字符型	2.1.3 浮点型	2.1.4 布尔型	2.1.5 空型	2.2 常量和变量	2.2.1 常量	2.2.2 变量	2.3 输入输出	2.4 运算符和表达式
2.4.1 算术运算符和算术表达式	2.4.2 关系运算符与关系表达式	2.4.3 逻辑运算符和逻辑表达式	2.4.4 位运算符和位运算表达式	2.4.5 赋值运算符和赋值表达式	2.4.6 逗号运算符和逗号表达式	2.4.7 sizeof运算符	2.5 数据类型的转换	2.5.1 自动数据类型转换	2.5.2 强制数据类型转换	2.6 构造数据类型
2.6.1 结构体	2.6.2 共用体	2.6.3 枚举	2.6.4 自定义数据类型	习题2第3章 控制结构	3.1 顺序结构	3.2 选择结构	3.2.1 if语句	3.2.2 switch语句	3.3 循环结构	3.3.1 while语句
3.3.2 do...while语句	3.3.3 for语句	3.3.4 goto语句	3.3.5 break和continue	3.4 程序设计举例	习题3第4章 数组	4.1 一维数组	4.1.1 一维数组的定义	4.1.2 一维数组元素的引用	4.1.3 一维数组的初始化	4.1.4 一维数组的输入输出
4.2 二维数组	4.2.1 二维数组的定义	4.2.2 二维数组元素的引用	4.2.3 二维数组的初始化	4.2.4 二维数组的输入输出	4.3 字符数组和字符串	4.3.1 字符数组的定义	4.3.2 字符数组的初始化	4.3.3 字符数组的输入输出	4.3.4 常用的字符串处理函数	4.4 应用举例
习题4第5章 函数	5.1 标准函数	5.2 函数的定义	5.3 函数的调用	5.4 函数的原型	5.5 函数参数	5.5.1 参数的传递方式	5.5.2 默认参数	5.6 递归函数	5.6.1 递归函数的定义	5.6.2 递归调用的执行过程
5.7 变量的作用域和存储类	5.7.1 变量的作用域	5.7.2 变量的存储类型	5.8 编译预处理	5.8.1 宏定义	5.8.2 文件包含	5.8.3 条件编译	5.9 应用举例	习题5第6章 指针	6.1 指针的概念	6.1.1 地址与指针
6.1.2 指针定义	6.2 对指针变量的操作	6.2.1 指针的运算	6.2.2 new和delete	6.3 指针与数组	6.3.1 用指针访问一维数组	6.3.2 用指针访问二维数组	6.3.3 用指针访问字符串	6.3.4 指针数组	6.4 指针与函数	6.4.1 指针作为函数的参数
6.4.2 数组名作参数	6.4.3 指针函数	6.5 引用	6.6 应用举例	习题6第7章 类与对象	7.1 面向对象程序设计概念	7.2 类	7.2.1 类的声明	7.2.2 类成员的定义	7.3 对象	7.3.1 对象的定义
7.3.2 对象成员的引用	7.4 构造函数和析构函数	7.4.1 构造函数	7.4.2 析构函数	7.5 内联函数	7.6 静态成员	7.6.1 静态数据成员	7.6.2 静态成员函数	7.7 对象数组和对象指针	7.7.1 对象数组	7.7.2 对象指针
7.7.3 this指针	7.8 友元	7.8.1 友元函数	7.8.2 友元成员函数	7.8.3 友元类	习题7第8章 继承与多态性	8.1 继承	8.1.1 单继承	8.1.2 多继承	8.2 派生类的构造函数和析构函数	8.3 重载
8.3.1 函数重载	8.3.2 运算符重载	8.4 多态性	8.4.1 虚函数	8.4.2 纯虚函数和抽象类	习题8第9章 对话框	9.1 MFC应用程序	9.1.1 MFC编程	9.1.2 MFC应用程序框架类型	9.2 创建和使用对话框	9.2.1 创建对话框
9.2.2 控件的添加和布局	9.2.3 创建对话框类	9.2.4 调用对话框	9.3 通用对话框和消息对话框	9.3.1 通用对话框	9.3.2 消息对话框	习题9第10章 常用控件	10.1 控件的使用	10.1.1 控件的创建	10.1.2 控件的消息和消息映射	10.1.3 控件的数据交换和数据校验
10.2 静态控件和编辑框	10.2.1 静态控件	10.2.2 编辑框	10.2.3 应用举例	10.3 按钮控件	10.3.1 按钮的创建和消息	10.3.2 按钮的操作	10.3.3 应用举例	10.4 列表框	10.4.1 列表框的创建	10.4.2 列表框的通知消息
10.4.3 列表框的操作	10.4.4 应用举例	10.5 组合框	10.5.1 组合框的类型	10.5.2 组合框的数据输入	10.5.3 组合框的操作	10.5.4 组合框的消息	10.5.5 应用举例	10.6 滚动条	10.6.1 滚动条的结构	10.6.2 滚动条的消息和基本操作
10.6.3 应用举例	10.7 微调按钮	10.7.1 微调按钮的创建	10.7.2 微调按钮的操作	10.7.3 应用举例	10.8 进展条	10.8.1 进度条的操作	10.8.2 应用举例	10.9 列表视图	10.9.1 列表视图的建立	10.9.2 列表视图的操作
10.9.3 列表视图的数据结构	10.9.4 应用举例	习题10								

<<Visual C++程序设计>>

章节摘录

2.编译 C++是以编译方式实现的高级语言。

C++程序的实现，必须要使用某种C++的编译器对程序进行编译。

编译器的功能是将程序的源代码转换成为机器代码的形式，称为目标代码。

源程序进行编译时，首先要经过预处理过程，如果源程序中有预处理命令，则先执行这些预处理命令，执行后再进行后面的编译过程。

如果程序中没有预处理命令，就直接进行后面的编译过程。

C++编译过程主要是进行词法分析和语法分析的过程，又称源程序分析。

这阶段基本与机器硬件无关，主要进行的是对程序的语法结构进行分析，发现不符合要求的语法错误，并及时报告给用户，显示在屏幕上。

在这个过程中还要生成一个符号表。

最终生成目标代码程序，完成编译阶段的任务。

整个编译过程主要完成以下工作：（1）词法分析：主要是对由字符组成的单词进行词法分析，检查这些单词使用的是否正确，删除程序中的冗余成分。

单词是程序使用的基本符号，是最小的程序单元。

按照C++所使用的词法规则逐一检查，并登记造册。

发现错误，及时显示错误信息。

（2）语法分析：语法又称文法，主要是指构造程序的格式。

分析时按该语言中使用的文法规则来分析检查每条语句是否有错误的逻辑结构，如发现错误，便及时通报用户。

（3）符号表：符号表又称字典。

它用来映射程序中的各种符号及它们的属性，例如，某个变量的类型、所占内存的大小和所分配的内存的相对位置等。

该表是在进行词法分析和语法分析时生成的，它在生成中间代码和可执行的机器代码时使用。

（4）错误处理程序：在进行词法分析和语法分析过程中将所遇到的语法错误交给该程序处理，该程序根据所出现的错误的性质分为警告错和致命错显示给用户，并且尽可能指出出错的原因，供用户修改程序时参考。

（5）生成目标代码：将词法分析和语法分析的结果以及使用符号表中的信息，由中间代码进而生成机器可以执行的指令代码，又称为目标代码。

将这些代码以.obj为扩展名存在磁盘文件中，称为目标代码文件。

这种文件中的代码机器可以识别，但是计算机并不能直接执行，还需要对它进行连接，才能生成可执行文件。

<<Visual C++程序设计>>

编辑推荐

《Visual C++程序设计》特色： 《Visual C++程序设计》融会了作者多年的教学经验，并吸收了多种国内外教材的优点。

内容丰富，通俗易懂，内容安排由浅入深，概念明确，语言简洁，重点突出，理论适中。

各章配有大量的习题，兼顾了深度和广度，注重解题思路和技巧的培养，提高读者的动手能力。

可作为高等院校学生学习计算机的教材，也可作为教师、学生和C++语言爱好者的参考书。

<<Visual C++程序设计>>

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>