

<<C++程序设计教程>>

图书基本信息

书名：<<C++程序设计教程>>

13位ISBN编号：9787508399362

10位ISBN编号：7508399366

出版时间：2010-2

出版时间：中国电力出版社

作者：张丽静 等编著

页数：296

字数：464000

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++程序设计教程>>

前言

程序设计课程是高校非计算机专业计算机基础教学体系中的核心课程，通过该课程的学习，不仅培养了学生独立思考的习惯和利用计算机解决实际问题的能力，还为后续计算机课程的学习以及以后的工作打下良好的基础。

随着社会和科学的发展，大学对该课程的教学质量、教学内容、教学模式及相应的教学环境、教材建设均提出了更高的要求。

《C++程序设计教程》第一版出版后，得到了读者的支持与肯定，同时也收到了大量的读者反馈。

根据读者的意见和建议以及本书使用中的经验，我们在《C++程序设计教程》第一版的基础上，对内容进行了增加和调整，以使本书的结构更加合理、内容更加充实、例题更加丰富。

本教材保持了第一版不以讲解高深难懂的理论为重点，而是强调通过实例学习编程的风格，案例驱动的思想贯穿全书，通过大量的示例引导学生逐步熟悉程序设计。

精选有趣、实用的例题讲解程序设计及调试方法，激发学生的编程兴趣，引导学生进入面向对象程序设计的大门，使用浅显易懂的示例讲解Windows环境下面向对象的可视化编程。

本书不仅是一本适合课堂教学的教材，也不失为一本难得的自学参考书。

本教材由基础篇、提高篇、实用篇三部分组成，基础篇主要内容为C++语言基础知识及面向过程的程序设计，包括第1章～第6章；提高篇主要内容为数组、指针、结构、联合等复合数据类型及其应用，包括第8章～第10章；实用篇主要内容为面向对象程序设计的概念以及基于MFC的Windows应用程序设计，包括第11章、第12章。

其中第1章～第3章、第5章由张丽静编写；第4章由张丽静、张锋奇编写；第6章由张锋奇编写；第7章、第9章由王红编写；第8章由余晓晔编写；第10章由潘卫华编写；第11章、第12章由张丽静、潘卫华编写。

全书由张丽静教授任主编、潘卫华副教授任副主编，王振旗教授任主审。

本书的编写也得到了教研室其他老师的支持，在此一并表示感谢。

由于作者的知识水平和写作水平有限，书中难免有不妥之处，恳请读者批评指导。

<<C++程序设计教程>>

内容概要

本书为普通高等教育“十一五”规划教材。

本书由基础篇、提高篇、实用篇三部分组成，基础篇主要内容为C++语言基础知识及面向过程的程序设计；提高篇主要内容为数组、指针、结构、联合等复合数据类型及其应用；实用篇主要内容为面向对象程序设计的概念以及基于MFC的Windows应用程序设计。

本书强调通过实例学编程，案例驱动的思想贯穿全书，通过大量的示例引导学生逐步熟悉程序设计。精选有趣、实用的例题讲解程序设计及调试方法，激发学生的编程兴趣，引导学生进入面向对象程序设计的大门。

本书可作为普通高等学校相关专业的教材，也可供程序设计人员阅读、参考。

<<C++程序设计教程>>

书籍目录

前言 第一版前言 第一篇 基础篇第1章 概述 1.1 计算机的程序 1.2 程序设计语言 1.3 结构化程序设计 1.4 面向对象的程序设计 1.5 C++语言的发展 1.6 C++的数据类型第2章 程序设计入门——程序的结构、屏幕输出和注释 2.1 C++程序构成 2.2 C++的语法 2.3 编写注释第3章 顺序结构程序设计 3.1 赋值语句 3.2 常量和变量 3.3 算术运算符和算术表达式 3.4 逗号运算符和逗号表达式 3.5 C++的输入/输出 3.6 程序举例 3.7 C++程序的运行过程 习题第4章 选择结构程序设计 4.1 关系运算和关系表达式 4.2 逻辑运算和逻辑表达式 4.3 实现选择结构程序设计的语句 习题第5章 循环结构程序设计 5.1 循环的概念 5.2 循环结构的实现 5.3 循环的嵌套 5.4 循环辅助控制break语句和continue语句 习题第6章 函数 6.1 函数的定义和调用 6.2 函数的参数传递、返回值调用及函数声明 6.3 全局变量和局部变量 6.4 函数调用机制 6.5 作用域和标识符的可见性 6.6 存储类型与标识符的生命期 6.7 函数的递归调用 6.8 函数的重载、内联及默认参数 6.9 头文件与多文件结构 6.10 编译预处理 习题第二篇 提高篇第7章 数组 7.1 数组的概念 7.2 一维数组的定义和使用 7.3 二维数组的定义和使用 7.4 字符数组 7.5 数组做函数参数 习题第8章 指针 8.1 指针的定义和使用 8.2 引用 8.3 数组与指针 习题第9章 文件 9.1 文件的概念 9.2 文件的操作过程 习题第10章 构造数据类型 10.1 枚举类型 10.2 结构类型 10.3 共用体(联合) 10.4 自定义数据类型 习题第三篇 实用篇第11章 类和对象 11.1 类与对象的基本概念 11.2 面向对象程序设计——封装 11.3 面向对象程序设计——继承与派生 11.4 面向对象程序设计——多态 习题第12章 编写Windows应用程序 12.1 Windows编程的基本思想 12.2 MFC概述 12.3 典型的Windows程序设计 习题附录A ASCII(美国标准信息交换码)字符表附录B C / C++常用函数表参考文献

章节摘录

第一篇 基础篇 第1章 概述 有着良好工作习惯的人，在每天早晨睁开眼睛的时候，都会首先想想这一天需要做的事情，这些事情需要怎样做才能更好地得到解决。如果这些事情都可以交给计算机去完成，那我们的生活将会发生多么巨大的变化。事实上，我们的生活正朝着这个方向飞速前进，计算机在我们工作、生活的方方面面发挥着越来越重要的作用，帮助我们完成各种各样的工作。

这里有一个问题：计算机是不是能像人一样自主地工作呢？

答案是否定的。

目前，计算机是按照人们预先规定的操作来进行工作的。

1.1 计算机的程序 要使计算机能够完成人们预定的工作，就必须把要完成工作的具体步骤编写成计算机能够识别和执行的一条条指令。

计算机执行这个指令序列后，就能完成指定的功能，这样的指令序列就是程序。

编写这个指令序列的过程，就是程序设计。

1.2 程序设计语言 在过去的几十年里，大量的程序设计语言被发明、被取代、被修改或组合在一起，到目前为止已经出现了超过2500种的编程语言，其中50多种为主流的编程语言，按照出现和被使用的时间先后，我们可以将程序设计语言分为机器语言、汇编语言、高级语言等。

1.2.1 机器语言 机器语言是计算机可以理解的唯一语言。

这种语言包含特定计算机处理器的指令，这些指令以二进制编码表示，计算机能够直接识别和执行机器语言编写的程序。

机器语言程序执行速度快、效率高，但是用机器语言编写程序是一件非常令人头疼的工作，二进制的编码指令难于记忆，而且不同的计算机使用的指令编码各不相同，无法编制通用的程序。

所以，大多数程序是使用其他语言进行编写并转换为机器语言的。

1.2.2 汇编语言 在汇编语言中，所有的指令不再使用二进制编码的形式，而是以英文助记符的形式出现。

系统可以借助于语言翻译程序将这些助记符转换为机器语言代码。

虽然这些助记符比机器语言便于记忆和使用，而且程序执行的效率比较高，但是使用汇编语言编写程序和机器语言一样也有很强的硬件针对性，功能的实现需要使用基本指令编制复杂的程序，因此编写汇编语言的程序掌握起来比较困难，汇编语言的程序也不容易维护和修改。

<<C++程序设计教程>>

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>