

<<计算机科学与工程>>

图书基本信息

书名：<<计算机科学与工程>>

13位ISBN编号：9787561144503

10位ISBN编号：7561144504

出版时间：2008-7

出版时间：大连理工大学出版社

作者：李锡祚 主编

页数：212

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>

<<计算机科学与工程>>

内容概要

本书以中英文对译形式汇集了计算机类专业主要课程的常用词汇、短语、基本概念和定义等内容。这些课程包括：程序设计基础、面向对象方法、计算机组织与结构、离散数学、数据结构与算法、操作系统、数据库概论、编译技术、软件工程、计算机网络、JAVA技术、软件分析与技术、微机计算机接口技术、XML技术、嵌入式系统、人工智能、计算机图形学、人机交互技术、企业级软件开发、软件质量保证与测试、信息保障与安全、动漫与数码娱乐基础、游戏设计与编程等。

<<计算机科学与工程>>

书籍目录

第一章 程序设计基础

- 第一节 计算机语言概述
- 第二节 C语言基础
- 第三节 程序设计基础
- 第四节 C语言基本控制结构
- 第五节 抽象数据类型
- 第六节 函数
- 第七节 预处理命令
- 第八节 指针
- 第九节 文件系统

第二章 面向对象方法

- 第一节 基于过程程序设计
- 第二节 类与对象
- 第三节 类的初始化、赋值与析构
- 第四节 继承与多态
- 第五节 运算符重载
- 第六节 模板与泛型
- 第七节 异常
- 第八节 I/O流

第三章 计算机组织与结构

- 第一节 概论
- 第二节 数字逻辑基础
- 第三节 计算机中的数据表示及运算方法
- 第四节 计算机中的运算部件
- 第五节 控制器
- 第六节 存储技术
- 第七节 汇编语言程序设计
- 第八节 输入输出系统

第四章 离散数学

- 第一节 基础知识
- 第二节 逻辑
- 第三节 计数
- 第四节 关系和图
- 第五节 函数
- 第六节 序关系与结构
- 第七节 树
- 第八节 图形理论
- 第九节 半群与群

第五章 数据结构与算法

- 第一节 绪论
- 第二节 线性表
- 第三节 栈和队列
- 第四节 串和数组
- 第五节 树和二叉树
- 第六节 图和广义表

<<计算机科学与工程>>

- 第七节 查找
- 第八节 排序
- 第九节 文件
- 第六章 操作系统
 - 第一节 绪论
 - 第二节 进程管理
 - 第三节 CPU调度
 - 第四节 存储管理
 - 第五节 设备管理
 - 第六节 文件系统
 - 第七节 案例研究
- 第七章 数据库概论
 - 第一节 绪论
 - 第二节 关系数据库
 - 第三节 关系数据库标准语言SQL
 - 第四节 关系系统
 - 第五节 关系数据理论
 - 第六节 数据库设计
 - 第七节 数据库恢复技术
 - 第八节 并发控制
 - 第九节 数据库安全性
 - 第十节 数据库完整性
 - 第十一节 面向对象数据库系统
 - 第十二节 分布式数据库系统
 - 第十三节 Oracle数据库
- 第八章 编译技术
 - 第一节 概论
 - 第二节 词法分析
 - 第三节 上下文无关文法及语法分析
 - 第四节 自顶向下的语法分析
 - 第五节 自底向上的语法分析
 - 第六节 语义分析
 - 第七节 运行时环境
 - 第八节 代码生成
- 第九章 软件工程
 - 第一节 软件工程概述
 - 第二节 需求分析
 - 第三节 软件设计
 - 第四节 编码
 - 第五节 测试
 - 第六节 面向对象方法
 - 第七节 软件发布
 - 第八节 软件维护
 - 第九节 项目管理
- 第十章 计算机网络
 - 第一节 计算机网络概述
 - 第二节 数据通信与物理层

<<计算机科学与工程>>

第三节 数据链路层与局域网

第四节 网络互联与TCP/IP协议

第五节 因特网

第六节 网络安全

第十一章 JAVA技术

第一节 JAVA语言与面向对象程序设计

第二节 简单JAVA程序

第三节 数据运算、控制流和数组

第四节 类、包和接口

第五节 JAVA基础类及常用算法

第六节 图形用户界面

第七节 JAVA高级编程

第十二章 软件分析与设计

第一节 绪论

第二节 用例模型

第三节 领域模型

第四节 设计模型

第五节 实现模型

第十三章 微型计算机接口技术

第一节 微处理器及其信号

第二节 存储器

第三节 微型计算机输入输出接口

第四节 微型计算机的中断系统

第五节 可编程接口芯片

第六节 DMA传输

第七节 数模与模数转换

第八节 现代微型计算机

第九节 PC系列微机外部设备接口

第十节 微型计算机总线

第十一节 Windows输入输出程序设计

第十四章 XML技术

第一节 XML标准概览

第二节 XML文档规则

第三节 定义文档内容

第四节 XML标准

第十五章 嵌入式系统

第一节 嵌入式系统介绍

第二节 ARM技术概述

第三节 ARM指令集

第四节 Thumb指令集

第五节 基于ARM的嵌入式程序设计

第六节 嵌入式计算平台

第十六章 人工智能

第一节 绪论

第二节 知识的表示与推理

第三节 专家系统

第四节 知识发现

<<计算机科学与工程>>

第五节 机器学习

第六节 分布式人工智能

第七节 进化计算

第十七章 计算机图形学

第一节 绪论

第二节 计算机图形系统及其设备

第三节 生成直线和圆弧的算法

第四节 变换

第五节 层次结构

第六节 交互技术

第七节 光栅图形的扫描转换与区域填充

第八节 隐藏面和隐藏线的消除

第九节 曲线曲面的表示

第十节 三维实体造型

第十一节 真实感图形的基本理论与算法

第十二节 计算机动画

第十三节 科学计算可视化

第十八章 人机交互技术

第一节 概述

第二节 人机交互模型

第三节 人机系统交互界面的构架

第四节 人机界面的设计

第五节 标志需要和建立需求

第六节 设计、制作原型和构建

第七节 以用户为中心的交互设计

第八节 评估入门

第十九章 企业级软件开发

第一节 绪论

第二节 客户层与表示层

第三节 业务层

第四节 其他常见核心技术

第二十章 软件质量保证与测试

第一节 软件质量保证

第二节 软件测试

第二十一章 信息保障与安全

第一节 信息安全概述

第二节 密码技术

第三节 消息认证与数字签名

第四节 身份认证

第五节 访问控制

第六节 攻击

第七节 入侵检测

第二十二章 动漫与数码娱乐基础

第一节 游戏概述

第二节 游戏设计

第三节 游戏美工

第四节 游戏管理

<<计算机科学与工程>>

第二十三章 游戏设计与编程

第一节 游戏引擎

第二节 图形程序设计

第三节 控制设备程序设计

第四节 音效程序设计

附录一 VC++ 6.0开发环境常见错误信息

附录二 Oracle数据库常见错误信息

附录三 Java错误信息

附录四 英文摘要范例

参考文献

索引

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>