第一图书网, tushu007.com

<<Borland C++4.0 程序设计>>

图书基本信息

书名：<<Borland C++4.0 程序设计>>

13位ISBN编号：9787810125383

10位ISBN编号：7810125389

出版时间：1995-01

出版时间：北京航空航天大学出版社

作者：方旭

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

第一图书网, tushu007.com

<<Borland C++4.0 程序设计>>

书籍目录

目录
编者前言
第一部分 集成环境用法
第一章IDE概述
1.1安装BorlandC十十
1.1.1对硬件和软件的要求
1.1.2安装步骤
1.1.3启动BorlandC十十
1.1.4获取帮助信息
1.2配置IDE
1.2.1改变SpeedBars
1.2.2设置IDEpreference
1.2.3保存IDE 的设置
1.3使用编辑器
1.3.1配置IDE的编辑器
1.3.2语法制导彩色显示（SyntaxHighlighting）
1.4使用消息窗口（Message）工作
1.5浏览代码
1.5.1浏览对象的类
1.5.2过滤器
1.5.3查看所列符号的声明
1.5.4浏览全局符号
1.5.5在浏览器中使用一般通配符
1.5.6浏览源代码中的符号
1.6使用命令行工具
1.6.1DPMI和命令行工具
1.6.2内存和MAKESWAP.EXE
1.6.3运行时间管理器和工具
1.6.4控制RTM占用的内存
1.7在IDE中运行其他程序
第二章 IDE编辑器
2.1编辑器命令
2.2编辑器激活及文本键入
2.3字符、字和行的删除
2.4移动、拷贝文本和块移动
2.5使用剪贴板
2.6进一步说明如何移动光标
2.7字符系列的搜索和替换
2.8位置标识的设置和搜索
2.9存储和装入文件
2.10自动缩进
2.11磁盘文件中文本块的移入和移出
2.12对匹配
2.13其它有关命令
2.14命令综述

2.15编辑器缺省的修改
2.16编辑器的帮助
第三章 IDE工程管理器
3.1什么是工程管理器
3.2建立一个工程
3.2.1建立一个多任务工程
3.2.2转换旧的工程
3.2.3将工程转化为制作文件（makefiles）
3.2.4改变工程视图
3.3建立一个工程
3.3.1建立工程的一部分
3.4编辑工程树
3.4.1使用TargetExpert编辑任务属性
3.4.2编辑节点属性
3.4.3增加和删除一个节点
3.4.4增加和删除任务
3.4.5移动节点和任务
3.4.6拷贝节点
3.5使用SourcePool
3.6设置工程选项
3.6.1L0calOverride
3.6.2使用StyleSheet
3.6.3将一个StyleSheet与一个节点相连
3.6.4生成一个StyleSheet
3.6.5编辑StyleSheet
3.6.6共享StyleSheet
3.6.7查看工程中的选项
3.7转换器
3.7.1安装一个转换器
3.7.2使用SpeedMenu中的Special命令
3.7.3安装观察器和工具
第四章 编译
4.1在IDE 中编译
4.1.1使用IDE编译器选项
4.2使用命令行编译器
4.2.1配置文件
4.2.2应答文件
4.2.3选项的优先级规则
4.3编译选项参考
4.4目录选项
4.4.1查找文件算法
4.5编译器宏定义选项
4.6编译器代码生成选项
4.7编译器浮点处理选项
4.8编译器输出选项
4.8.1编译源文件代码选项
4.9编译调试选项

4.10预编译头文件选项
4.1116位编译处理器选项
4.11.116位编译器调用约定选项
4.1216位编译存储模式选项
4.1316位编译数据段命名选项
4.1416位远程数据段命名选项
4.1516位编译代码段命名选项
4.15.116位编译入口出口代码选项
4.1632位编译处理器选项
4.1732位编译调用约定选项
4.18C十十选项成员指针
4.19C十十兼容性选项
4.20C十十虚表选项
4.21C十十模板生成选项
4.22C十十例外控制选项
4.22.1优化选项
4.23优化声明选项
4.24优化代码长度选项
4.25优化速度选项
4.26消息选项
4.27移植性警告选项
4.28ANSI违例警告
4.29C＋＋错误（Message|Obsolete C＋＋）
4.30潜在的 c＋＋错误（Message|Potential C＋＋ Errors）
4.31无效C＋＋代码（Messages|Inefficient C＋＋ Coding）
4.32潜在错误（Messases|Potential errors）
4.32.1无效代码（Messages|Inefficient coding）
4.33一般错误（Message|General）
4.34 Make选项
4.35命令行选项
第五章 集成调试器
5.1错误的类型
5.1.1编译时间错误
5.1.2运行时间错误
5.1.3逻辑错误
5.2生成调试信息
5.3指明程序参数
5.4控制程序执行
5.4.l监视程序的输出
5.4.2单步执行程序（Step over code）
5.4.3跟踪执行代码
5.4.4单步跳过一段程序代码
5.4.5停止程序运行
5.4.6重新开始
5.5检查变量的值
5.5.1什么是表达式
5.5.2监视表达式

5.5.3计算和修改表达式
5.5.4检查数据元素
5.5.5检查寄存器的值
5.6使用断点
5.6.1设置断点
5.6.2使用断点工作
5.6.3用户定做断点和执行点
5.7解决一般保护错误
5.8使用 Event Log窗口
5.9调试动态连接库
第六章 连接程序：TLINK
6.1 TLINK基础
6.1.1 TLINK.CFG
6.1.2响应文件
6.1.3用 BCC.EXE使用 TLINK
6.1.4连接库
6.2TLINK选项
6.3模块定义文件参考
6.3.1CODE语句
6.3.2DATA语句
6.3.3DESCRIPTION语句
6.3.4EXETYPE语句
6.3.5EXPORT语句
6.3.6IMPORTS语句
6.3.7LIBRARY语句
6.3.8NAME语句
6.3.9SEGMENTS语句
6.3.10STACKSIZE语句
6.3.11STUB语句
6.3.12缺省的模式定义文件
第二部分 C和C十十编程基础
第七章 C和C十十基础
7.1C的发展史
7.1.1与其他语言的关系
7.1.2C语言的优势
7.1.3C的弱点
7.1.4编程的规程
7.2ANSIC标准
7.3C十十的进化和面向对象的编程
7.4C＋＋的历史
7.4.1使用C十十对象来进行流线代码设计
7.4.2对C的提高
7.4.3对C的主要提高
7.5C程序的基本元素
7.5.1程序的五个基本成分
7.5.2第一个C程序
7.5.3第一个C十十程序

7.5.4第二个C程序
7.5.5第二个C十十程序
7.5.6文件
第八章 数据
8.1标识符
8.2关键字
8.3标准C和C十十数据类型
8.3.1字 符
8.3.2三种整数
8.3.3unsigned修饰符
8.3.4浮点数
8.3.5枚举型
8.4访问修饰符
8.4.1const修饰符
8.4.2＃define常量
8.4.3Volatile修饰符
8.4.4const和volatile一起使用
8.5pascalcdec1、near、far和huge修饰符
8.5.1pascal
8.5.2cdecl
8.5.3nearfar和huge
8.6数据类型转换
8.6.1显示类型转换
8.7存储类型
8.7.1外层的变量说明
8.7.2内层的变量说明
8.7.3变量作用域
8.7.4外层函数说明
8.8操作符
8.8.1位操作符
8.8.2左移和右移
8.8.3增量与减量
8.8.4算术操作符
8.8.5赋值操作符
8.8.6复合赋值操作符
8.8.7关系和逻辑操作符
8.8.8条件操作符
8.8.9逗号操作符
8.9理解操作符优先顺序
8.10 标准C和C十十库函数
第九章 控制
9.1条件语句
9.1.1if语句
9.1.2if－else语句
9.1.3嵌套if－else
9.1.4if－else－if语句
9.1.5？

条件语句
9.1.6switch语句
9.1.7混合使用if－else－if和Switch语句
9.2循环语句
9.2.1for循环
9.2.2while循环
9.2.3d0－while循环
9.2.4break语句
9.2.5使用CodeView
9.2.6continue语句
9.2.7使用TurboDebugger
9.2.8一起使用break和continue
9.2.9exit（）语句
9.2.10atexit（）语句
第十章 编写和使用函数
10.1函数原型和风格
10.1.1构造原型
10.1.2通过值调用和通过引用调用
10.1.3存储类型
10.1.4作用域
10.1.5递归
10.2函数参数
10.2.1形式参数和实际参数
10.2.2void类型的参数
10.2.3字符参数
10.2.4整数参数
10.2.5浮点参数
10.2.6双精度参数
10.2.7数组参数
10.3函数类型
10.3.1void函数类型
10.3.2char函数类型
10.3.3int函数类型
10.3.4long函数类型
10.3.5float函数类型
10.3.6double函数类型
10.4main（）的参数
10.4.1字符串
10.4.2整数
10.4.3浮点数
10.5重要的C十十特性
10.5.1直接插入
10.5.2重载
10.5.3省略号（……）
10.6作用域规则遇到的问题
10.6.1C程序中一个未定义的符号
10.6.2使用具有文件作用域的变量

10.6.3用局部变量屏蔽全局变量
10.6.4C十十的作用域问题
10.6.5C十十作用域限定操作符
第十一章 数组
11.1什么是数组
11.2数组和C
11.3数组说明
11.4数组初始化
11.4.1缺省初始化
11.4.2显示初始化
11.4.3不定长初始化
11.5访问数组元素
11.6计算数组大小（sizeof（））
11.7数组下标越界
11.8字符串输入输出
11.9多维数组
11.10数组作为函数参数
11.10.1将数组传给C函数
11.10.2数组传给C十十函数
11.11字符串函数和字符数组
11.11.1gets（）puts（），fgets（），fputs（）和sprintf（）
11.11.2strcpy，strcat，strncmpstrlen
第三部分 C十十面向对象编程基础
第十二章 指 针
12.1定义指针变量
12.1.1指针变量说明
12.1.2简单语句使用指针变量
12.1.3指针变量初始化
12.1.4地址操作符的错误使用
12.1.5数组指针
12.1.6指针的指针
12.1.7串的指针
12.1.8指针运算
12.1.9指针运算和数组
12.1.10操作符十＋和－－的有关事项
12.1.11比较指针
12.1.12可移植性
12.1.13指针的大小
12.2函数的指针
12.3动态存储
12.3.1使用空指针
12.4指针和数组
12.4.1串（字符型的数组）
12.4.2指针数组
12.4.3更多的有关指针的指针的内容
12.4.4串指针的数组
12.5C十十引用类型

12.5.1函数返回地址
12.5.2使用TurboDebugger
12.5.3何时使用引用类型
第十三章 C语言中的I/O
13.1流函数
13.1.1打开流
13.1.2输入和输出的重定向
13.1.3改变流缓冲区
13.1.4关闭流
13.2C中的低级输入和输出
13.3字符输入和输出
13.3.1使用getc（）、putc（）、fgetc（）和fputc（）
13.3.2使用getchar（）、putchar（）、fgetchar（）和fputchar（）
13.3.3使用getch（）和putch（）
13.4串输入和输出
13.4.1使用gets（）、puts（）、fgetx（）和fputs（）
13.5整数输入和输出
13.5.1使用getw（）和putw（）
13.6格式化输出
13.6.1使用printf（）和fprintf（）
13.7使用fseek（）、ftell（）和rewind（）
13.7.1使用TurboDebugger
13.8格式化输入
13.8.1使用scanf（）、fscanf（）和sscanf（）
第十四章 C十十的输入、输出介绍
14.1使用C十十精简I/O
14.1.1cin、cout和cerr
14.1.2抽取（＞＞）和插入（＜＜）操作
14.2从stream.h到iostream.h
14.2.1操作符和成员函数
第十五章 结构、联合和其它数据结构
15.1C和C十十结构
15.1.1C和C十十结构：语法和规则
15.1.2C十十结构：语法和规则的扩展
15.1.3访问结构成员
15.1.4构造一个简单的结构
15.1.5将结构传递给函数
15.1.6构造一个结构数组
15.1.7使用结构指针
15.1.8传递结构数组给函数指针
15.1.9C十十中结构的使用
15.1.10对结构的附加操作
15.2联合
15.2.1联合：语法和规则
15.2.2构造一个简单的联合
15.3其它数据类型
15.3.1使用typedef

15.3.2使用枚举类型
第十六章 高级C和C十十编程专题
16.1类型兼容
16.1.1ANSIC对于类型兼容的定义
16.1.2什么是同一类型
16.1.3枚举类型
16.1.4数组类型
16.1.5函数类型
16.1.6结构和联合类型
16.1.7指针类型
16.1.8多源文件的相容性
16.2宏
16.2.1定义宏
16.2.2宏和参数
16.2.3宏扩展的问题
16.2.4生成和使用自己的宏
16.2.5编译器预置的宏
16.3高级预处理语句
16.3.1＃ifdef和＃endif
16.3.2＃undef
16.3.3＃ifndef
16.3.4＃if
16.3.5＃else指令
16.3.6＃elif指令
16.3.7＃line指令
16.3.8＃error指令
16.3.9＃pragma指令
16.4条件编译
16.5高级预处理操作
16.5.1＃stringizeoperatator（串化操作）
16.5.2连接操作（＃＃）
16.5.3字符操作（＃@）
16.6头文件的正确使用
16.7有效地使用头文件
16.8预编译的头文件
16.8.1产生预编译的头文件
16.8.2在PWB（程序员工作台）上使用预编译头文件
16.9limits.h和float.h
16.10错误处理：perror（）
16.11存储模式
16.11.1Tiny（微）
16.11.2small（小）
16.11.3medium（中）
16.11.4Compact（紧缩）
16.11.5Large（大）
16.11.6Huge（巨）
16.12动态存储分配：链表

16.12.1使用链表时需要考虑的事项
16.12.2一个简单的链表
第十七章 面向对象的编程介绍
17.1并非是新内容
17.2传统结构化设计
17.3面向对象的程序设计
17.3.1C十十和面向对象设计
17.4面向对象的术语
17.4.1封装
17.4.2类的层次性
17.5认识C十十类
17.5.1一个作为私有类的结构
17.5.2C十十类的语法和规则
17.5.3一个简单的C十十类
第十八章 C十十类
18.1附加的类特性
18.1.1一个简单的类
18.1.2嵌套类
18.1.3构造函数和析构函数
18.1.4重载类的成员函数
18.1.5使用友元函数来存取私有类变量
18.1.6使用出is指针
18.2使用操作符重载
18.2.1操作符重载和函数调用
18.2.2重载的语法
18.3派生类
18.3.1派生类的语法
18.3.2产生派生类
第十九章 C十十的I/O
19.1枚举类型
19.2引用变量
19.3缺省参数
19.4memset（）
19.5格式化的输出
19.6C/C十十I/O选择
19.7iostream类列表
19.7.1输入流类
19.7.2输出流类
19.7.3缓冲流类
19.7.4串流类
19.8二进制文件
19.9使用extern“C”来结合C和C十十代码
19.10编写自己的操纵符
19.10.1无参数的操纵符
19.10.2带有一个参数的操作器
19.10.3多参数的操纵符
第二十章 基于面向对象环境的工作

20.1C十十中一个面向的对象的栈
20.2C十十中面向对象的连接表
20.2.1父类的产生
20.2.2派生子类
20.2.3使用友元类
20.2.4测试一个完整的程序
20.2.5连接表输出
20.3面向对象C十十的其它内容
第四部分 DOS图形、系统访问库及混合语言接口
第二十一章 屏幕文本和图形程序设计
21.1图形系统和要素
21.1.1视频模式
21.1.2窗口和视区
21.1.3在文本模式下编程
21.1.4在图形模式下编程
21.2BorlandC十十图形程序设计
21.2.1基本正文模式函数
21.2.2BorlandC十十的图形子系统简介
21.3IBM/PC的文本方式
21.3.1PC显示器适配器和屏幕
21.3.2视频缓冲区I/O
21.4控制文本屏幕
21.4.1使用文本方式控制函数
21.4.2使用直接控制台I/O以获得高性能
21.5使用窗口函数
21.6了解IBM一PC的图形方式
21.6.1象素点与调色板
21.6.2控制图形屏幕
21.7介绍BGI图形库
21.7.1使用画图和填充函数
21.7.2控制屏幕和视口
21.8在图形方式下显示文本
21.8.1BGI字库
21.8.2使用图形方式下的文本函数
第二十二章 更具威力的编程：选择重要的C和C十十库
22.1TurboC和C十十头文件
22.2标准库函数（stdlib.h）
22.2.1实现数据转换
22.2.2实现查找和排序
22.2.3混合操作
22.3字符函数（ctype.h）
22.3.1查测是否是字母/数字、字母、ASCII值
22.3.2检测是否是控制、空白和标点字符
22.3.3转换为ASCII码、小写字母、大写字母
22.4字符串函数（string.h）
22.4.1内存函数
22.4.2使用字符串函数

第一图书网, tushu007.com

22.5数学函数（math.h）
22.5.1建立三角函数值的表
22.6时间函数（time.h）
22.6.1时间和日期的结构和语法
22.7依赖于系统的函数
22.7.1bios.h头文件
22.7.2dos.h头文件
第二十三章 BorlandC十十和汇编语言的混合编程
23.1直接插入汇编语言代码
23.1.1产生音响
23.1.2并行端口作为通用I/O端口
23.1.3控制LED发光管
23.2创立C/C十十和汇编语言模块
23.2.1传递函数参数
23.2.2传递不同数据类型的参数
23.2.3简单的C和汇编语言连接
23.2.4用C和汇编语言连接硬件接口
23.2.5由C向汇编语言传递数组
第五部分 设计Windows应用程序界面
第二十四章 Windows编程概述
24.1Windows程序设计语言
24.1.1Windows环境快速浏览
24.1.2使用Windows的优越性
24.1.3新的Windows可执行文件的格式
24.2Windows编程：概念和词汇
24.2.1Windows的窗口
24.2.2Windows布局
24.2.3C十十中的WindoWs类
24.2.4OOP及Windows
24.2.5发送和接收WindowS消息
24.2.6访问Windows函数
24.2.7Wind0Ws头文件：Windows.h
24.2.8Wind0ws应用程序的组成成分
24.3BorlandC十十WindoWs工具
24.3.1使用make文件
24.3.2创建资源
24.4使用资源工具
24.4.1BRCC.EXE：资源编译器
24.4.2RLINK：资源连结器
24.4.3BRC.EXE资源外壳
24.5启 动
24.5.1安装ResourceWorkshop
24.5.2启动ResourceWorkshop
24.5.3退出ResourceWorkshop
24.5.4获得帮助
第二十五章 Windows程序设计技术
25.1应用程序框架

25.1.1有效地使用句柄
25.1.2考察Windows应用程序中的成分
25.2一个简单的应用程序和示例
25.2.1画椭圆
25.2.2画弦
25.2.3画饼图瓣
25.2.4画矩形
25.3使用SWA开发一个正弦波应用程序
25.4创建Wind0ws饼图应用程序
25.4.1PIE和PIE.DEF文件
25.4.21pie.h头文件
25.4.3PIE.RC资源文件
25.4.4PIE.C程序
第六部分 附 录
附录A 扩展ASCII表
附录B DOS10H，21H和33H中断参数
B.1由BIOS10H中断获得屏幕控制
B.2CRT的接口控制
B.3字符处理
B.4图形接口
B.5ASCII电传类型输入
B.6DOS21H中断
B.7通过中断33H进行存取鼠标控制函数
附录C BorlandC十十4.0实用程序
C.1运行MAKE
C.1.1MAKE基础
C.1.2使用makefile
C.1.3显式和隐式规则
C.1.4使用MAKE宏
C.1.5使用MAKE指令
C.2使用库管理程序
C.2.1使用IMPLIB：导入库
C.2.2使用IMPDEF：模块定义文件管理器
C.2.3使用TLIB：Turbo库
C.2.4例子
C.3运行WinSpector
C.3.1使用WinSpector
C.3.2处理WinSpector数据
C.3.3其它WinSpector工具
C.4WinSight
C.4.1开始启动
C.4.2选择视窗
C.4.3ClassList
C.4.4WindowTree
C.4.5选择跟踪消息

第一图书网, tushu007.com

<<Borland C++4.0 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