

《C++程序开发实用教程》

图书基本信息

书名：《C++程序开发实用教程》

13位ISBN编号：9787302317678

10位ISBN编号：7302317674

出版社：钱慎一等 清华大学出版社 (2013-05出版)

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介以及在线试读，请支持正版图书。

更多资源请访问：www.tushu000.com

第1章 C++概述	1.1 C与C++程序的简单对比	1.2 C++的基本数据类型	1.2.1 关键字	1.2.2 基本数据类型	1.2.3 变量	1.2.4 常量	1.2.5 运算符	1.3 C++的新特征	1.3.1 区别于C的数据输入和输出	1.3.2 动态内存的分配	1.3.3 引用	1.3.4 内联函数	1.3.5 函数重载和默认参数	1.4 程序的编译、连接和运行	1.5 上机实训 本章习题																				
第2章 类和对象	2.1 面向对象程序设计概述	2.2 面向对象的基本特征	2.2.1 对象和类	2.2.2 封装与数据隐藏	2.2.3 继承	2.2.4 多态性	2.2.5 消息	2.2.6 面向过程与面向对象程序设计方法的比较	2.3 类和对象的定义	2.3.1 类的定义	2.3.2 类对象的定义	2.3.3 类对象的内存分配	2.4 类的成员函数	2.4.1 在类内定义成员函数	2.4.2 在类外定义成员函数	2.5 对象成员的引用	2.6 构造函数和析构函数	2.6.1 构造函数的定义	2.6.2 构造函数的重载	2.6.3 默认参数的构造函数	2.6.4 析构函数	2.6.5 拷贝构造函数和默认拷贝构造函数	2.7 类和对象的进一步应用	2.7.1 堆对象	2.7.2 对象数组	2.7.3 类的组合	2.7.4 面向对象程序中的常量	2.7.5 this指针	2.8 静态成员	2.8.1 静态数据成员	2.8.2 静态成员函数	2.9 友元函数和友元类	2.9.1 友元函数	2.9.2 友元类	2.10 上机实训 本章习题
第3章 继承与派生	3.1 继承与派生的概念	3.1.1 继承与派生的基本概念	3.1.2 派生类的定义	3.1.3 派生类的生成	3.2 类的继承方式	3.2.1 公有继承	3.2.2 私有继承	3.2.3 保护继承	3.2.4 继承方式的总结和比较	3.3 派生类的构造函数和析构函数	3.3.1 简单派生类的构造函数	3.3.2 析构函数	3.3.3 复杂派生类的构造函数和析构函数	3.4 基类与派生类的转换	3.5 多重继承	3.5.1 多重继承的定义	3.5.2 多重继承中的二义性问题	3.6 虚基类	3.6.1 虚基类的定义	3.6.2 虚基类及其派生类构造函数的执行顺序	3.6.3 虚基类的实际应用	3.7 上机实训 本章习题													
第4章 多态性和虚函数	4.1 多态性的概念	4.1.1 静态联编和动态联编	4.1.2 虚函数的引入	4.1.3 虚函数的定义	4.1.4 动态联编的工作机制	4.1.5 虚析构函数	4.2 纯虚函数与抽象类	4.2.1 纯虚函数	4.2.2 抽象类	4.2.3 抽象类的实际应用	4.3 上机实训 本章习题																								
第5章 运算符重载	5.1 运算符重载的概念	5.2 运算符重载的实现	5.3 常用运算符重载	5.3.1 单目运算符重载	5.3.2 下标运算符重载	5.3.3 关系运算符重载	5.3.4 类型转换运算符重载	5.4 上机实训 本章习题																											
第6章 流与类库	6.1 流的基本概念	6.2 基本输入流	6.2.1 输入/输出流体系	6.2.2 基本输入流	6.3 基本输出流	6.4 文件流	6.4.1 文件流类与文件流对象	6.4.2 定义文件流对象	6.4.3 文件的打开和关闭	6.4.4 文本文件的输入/输出(读写)	6.4.5 二进制文件的输入/输出(读写)	6.4.6 文件的随机访问	6.5 字符串流	6.6 文件的输入/输出运算符重载	6.7 上机实训 本章习题																				
第7章 模板	7.1 函数模板	7.1.1 函数模板语法	7.1.2 函数模板实例化	7.1.3 函数模板的执行	7.1.4 使用函数模板需要注意的问题	7.2 类模板	7.2.1 类模板的语法	7.2.2 类模板实例化	7.2.3 派生类和类模板	7.2.4 使用类模板需要注意的问题	7.3 上机实训 本章习题																								
第8章 异常和断言	8.1 异常的概念	8.1.1 异常的概念	8.1.2 异常的产生	8.2 异常处理机制	8.2.1 异常处理机制的组成	8.2.2 异常的捕获和处理	8.2.3 异常处理模式	8.2.4 异常规格说明	8.2.5 未捕获的异常	8.2.6 捕获所有类型的异常	8.3 标准库中的异常类	8.4 异常处理综合应用示例	8.5 断言	8.5.1 断言概述	8.5.2 断言ASSERT()的使用方式	8.6 上机实训 本章习题																			
第9章 STL的应用	9.1 标准模板库STL的概念	9.1.1 什么是STL	9.1.2 STL和C++标准的关系	9.1.3 STL的组成部分	9.1.4 STL对C++的影响	9.2 命名空间	9.2.1 命名空间的定义	9.2.2 命名空间的使用	9.2.3 无名空间	9.2.4 标准命名空间std	9.3 容器(Container)	9.3.1 容器简介	9.3.2 容器的结构	9.3.3 容器的使用	9.4 迭代器(Iterator)	9.4.1 输入迭代器	9.4.2 输出迭代器	9.4.3 前向迭代器	9.4.4 双向迭代器	9.4.5 随机存取迭代器	9.4.6 迭代器的使用	9.5 算法(Algorithm)	9.5.1 算法概述	9.5.2 算法分类介绍	9.6 上机实训 本章习题										
第10章 类的设计原则及模式	10.1 类的设计原则	10.1.1 单一职责原则	10.1.2 依赖倒置原则	10.1.3 开放-封闭原则(OCP)	10.1.4 Liskov替换原则(LSP)	10.1.5 接口分离原则(ISP)	10.2 设计模式	10.2.1 单例(Singleton)设计模式	10.2.2 适配器(Adapter)设计模式	10.2.3 组合(Composition)设计模式	10.2.4 命令(Command)设计模式	10.2.5 策略(Strategy)设计模式	10.2.6 责任链(Chain of Responsibility)设计模式	10.2.7 修饰(Decorator)设计模式	10.3 上机实训 本章习题																				
第11章 面向对象的开发方法	11.1 面向对象概述	11.1.1 对象	11.1.2 类	11.1.3 属性和方法	11.1.4 封装	11.1.5 继承	11.1.6 消息	11.1.7 结构与关联	11.1.8 多态性	11.2 面向对象模型	11.2.1 类对象模型	11.2.2 动态模型	11.2.3 功能模型	11.3 面向对象开发过程	11.3.1 面向对象分析	11.3.2 面向对象设计	11.3.3 面向对象实现	11.4 上机实训 本章习题																	
第12章 面向对象开发实例	12.1 需求陈述	12.2 银行ATM模拟系统的分析	12.2.1 用例模型	12.2.2 类模型	12.2.3 动态模型	12.3 银行ATM模拟系统的设计与实现	12.3.1 结构设计	12.3.2 类的设计	12.3.3 对象设计																										

《C++程序开发实用教程》

算法介绍附录C 完整的编译运行方法演示附录D 课后习题参考答案参考文献

《C++程序开发实用教程》

编辑推荐

钱慎一、宋宝卫编著的《C++程序开发实用教程(大学软件学院软件开发系列教材)》内容丰富，不仅涉及C++的主要技术，而且在后几章重点突出C++的实际应用，特别是类的设计原则、模式设计和面向对象的程序设计思想等内容，并且书中各章节提供大量的实例。特别要说明的是：在现有学时的基础上只需讲解70%的相关例题，学生能够掌握三个以上的熟练应用，即可达到学习目的。具体讲解哪些例题，完全由教师决定，其余部分可以留给学有余力的学生自学。

《C++程序开发实用教程》

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:www.tushu000.com