

《好学的C++程序设计》

图书基本信息

书名：《好学的C++程序设计》

13位ISBN编号：9787115283092

10位ISBN编号：7115283095

出版时间：2012-8

出版社：人民邮电出版社

页数：318

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

《好学的C++程序设计》

内容概要

《好学的C++程序设计》内容与大学课程“C++程序设计”基本相同，内容包括基本数据和别名指针、运算、流程控制、函数、数组、枚举类型与结构类型、类和对象、继承与派生、多态性、输入/输出流和上机操作等。“C++程序设计”是高校普遍开设的一门计算机核心基础课程，同时也是一门非常难懂的课。为此，作者采取了多方面的革新措施，作出独到阐述，达到增强系统性、提高可读性的目的，驱除团团迷雾，化解层层难点。使其既进得了中学生书房，使中学生能先修登上“C++殿堂”；又上得了大学生课堂，使大学生对难点迷雾豁然开朗。

书籍目录

第1章 概论

- 1.1 计算机怎样计数
 - 1.1.1 乒乓球场上的计分牌
 - 1.1.2 二进制怎样表示全正数和正负数
 - 1.1.3 计算机中二进制数怎样存储
- 1.2 计算机怎样对数据进行处理
 - 1.2.1 把算法形成的程序输入计算机
 - 1.2.2 用什么语言输入计算机能懂
- 1.3 C++程序怎样写出和运行
 - 1.3.1 举个C++程序简例看看
 - 1.3.2 C++程序从写出到运行的几个步骤
 - 1.3.3 本书前几章内容的安排
- 1.4 习题

第2章 对基本数据分类存储和访问

- 2.1 数据分类入驻存储空间听候处理
 - 2.1.1 基本数据分哪些类
 - 2.1.2 什么是数据变量的存储空间、长度和取值范围
 - 2.1.3 数据常量怎样表示
 - 2.1.4 数据变量首次出场必须声明属何类型
 - 2.1.5 怎样对数据变量进行访问
- 2.2 别名竟然登上大雅之堂
 - 2.2.1 别名变量概念
 - 2.2.2 别名变量怎样声明
 - 2.2.3 用别名对变量进行访问例
- 2.3 循址访问是怎样的
 - 2.3.1 “牧童遥指杏花村”的启发
 - 2.3.2 指针变量概念
 - 2.3.3 指针变量怎样声明和赋值
 - 2.3.4 用指针所指对所指变量进行访问
 - 2.3.5 基本类型变量的指针
- 2.4 对数据变量怎样保护
 - 2.4.1 可用const声明常值数据变量
 - 2.4.2 可在声明中用const对指针和别名进行限定
- 2.5 习题

第3章 数据的运算及简单输入/输出运算

- 3.1 运算符和表达式
 - 3.1.1 运算符
 - 3.1.2 表达式
- 3.2 算术运算符和表达式
 - 3.2.1 基本算术运算符
 - 3.2.2 除表达式a/b
 - 3.2.3 取余表达式a%b
- 3.3 自增自减运算符和表达式
 - 3.3.1 自增自减运算符
 - 3.3.2 自增自减表达式
- 3.4 关系运算符和表达式
 - 3.4.1 关系运算符

- 3.4.2 关系表达式
 - 3.5 逻辑运算符和表达式
 - 3.5.1 逻辑运算符
 - 3.5.2 逻辑表达式
 - 3.6 位运算符和表达式
 - 3.6.1 位运算符
 - 3.6.2 a|b是按位“或”表达式
 - 3.6.3 其余的位运算表达式
 - 3.7 条件运算符和表达式
 - 3.7.1 条件运算符
 - 3.7.2 条件表达式
 - 3.8 赋值运算符和表达式
 - 3.8.1 赋值运算符
 - 3.8.2 赋值表达式
 - 3.9 逗号运算符和表达式
 - 3.9.1 逗号运算符
 - 3.9.2 逗号表达式
 - 3.10 基本数据混合运算时类型的转换
 - 3.10.1 隐性类型转换
 - 3.10.2 强迫类型转换
 - 3.11 指针的增减运算
 - 3.11.1 指针的增减是什么意思
 - 3.11.2 指针的整数增减可比作走步
 - 3.11.3 小小一例竟使多方受益
 - 3.11.4 指针变量自增减也可比作走步
 - 3.11.5 指针两种走步的比较
 - 3.12 简单的输入/输出运算
 - 3.12.1 输入流和输出流
 - 3.12.2 提取运算符“>>”和插入运算符“<<”
 - 3.12.3 提取表达式和插入表达式
 - 3.12.4 基本数据的输入/输出
 - 3.13 对输入/输出默认格式不如意怎么办
 - 3.13.1 可用单项格式控制符实现如意的单项格式
 - 3.13.2 用单项格式控制符实现单项格式例
 - 3.14 习题
- ## 第4章 程序流程怎样控制
- 4.1 程序流程基本结构有哪几种
 - 4.1.1 三种基本结构
 - 4.1.2 两种特殊语句
 - 4.2 选择结构是怎样的
 - 4.2.1 if语句(又叫条件语句)
 - 4.2.2 switch语句(开关语句)
 - 4.3 循环结构是怎样的
 - 4.3.1 盲童数苹果的故事
 - 4.3.2 循环基本概念
 - 4.3.3 while语句
 - 4.3.4 do while语句
 - 4.3.5 for语句
 - 4.3.6 循环结构的嵌套——以鸡鸭天天下蛋为例

- 4.3.7 三种循环语句的比较
- 4.4 其他控制语句和函数
 - 4.4.1 跳出状态的break语句
 - 4.4.2 只中断本次循环的continue语句
 - 4.4.3 收尾并终止程序的exit函数
- 4.5 习题
- 第5章 分担任务的得力助手——函数
 - 5.1 函数是怎么回事
 - 5.1.1 “自顶向下，逐步细化，函数分担”的模块化程序设计
 - 5.1.2 函数怎样定义
 - 5.2 怎样调用函数执行任务
 - 5.2.1 函数原型声明
 - 5.2.2 函数的调用
 - 5.2.3 函数自己调用自己——递归调用
 - 5.3 函数内外变量的作用域和生存期
 - 5.3.1 作用域就是变量起作用的范围
 - 5.3.2 变量的死活要看生存期
 - 5.4 函数内外数据怎样传递
 - 5.4.1 可通过函数参数进行数据传递
 - 5.4.2 可用具有默认值的参数传递
 - 5.4.3 可通过函数返回值进行数据传递
 - 5.4.4 可通过全局变量进行数据传递
 - 5.5 什么是内联函数、重载函数、函数模板和模板函数
 - 5.5.1 内联函数
 - 5.5.2 重载函数
 - 5.5.3 函数模板和模板函数
 - 5.6 指针也能对函数进行调用
 - 5.6.1 指向函数的指针
 - 5.6.2 函数指针变量的声明、初始化和赋值
 - 5.6.3 可用函数指针调用函数
 - 5.7 函数的多文件组织
 - 5.7.1 模块化程序设计
 - 5.7.2 源文件之间的访问
 - 5.7.3 头文件
 - 5.7.4 多文件组织怎样编译和链接
 - 5.8 编译的预处理
 - 5.8.1 #include指令
 - 5.8.2 #define和#undef指令
 - 5.9 条件编译
 - 5.9.1 条件编译有三种形式
 - 5.9.2 关于条件编译的说明
 - 5.10 习题
- 第6章 同类型数据排成队——数组
 - 6.1 一维数组
 - 6.1.1 一维数组怎样声明和初始化
 - 6.1.2 用下标表示形式对一维数组元素进行访问
 - 6.1.3 可用数组名表示一维数组元素
 - 6.1.4 可用一维数组名调用函数处理一维数组
 - 6.2 二维数组

- 6.2.1 二维数组怎样声明和初始化
- 6.2.2 用下标表示形式对二维数组元素进行访问
- 6.2.3 可用数组名表示二维数组元素
- 6.2.4 可用二维数组名调用函数处理二维数组
- 6.3 对字符串怎样处理
 - 6.3.1 可用一维字符数组处理字符串
 - 6.3.2 可用库函数处理字符串
- 6.4 对字符串组怎样处理
 - 6.4.1 可用一维字符指针数组处理字符串组
 - 6.4.2 可用一维字符指针数组名调用函数处理字符串组
- 6.5 合适的存储区想要就能有吗
 - 6.5.1 可用new运算符申请动态配给存储区
 - 6.5.2 可用delete运算符撤放动态配给的存储区
 - 6.5.3 可给临时输入的姓名字符串动态配给“经济适用房”
- 6.6 应用范例——建立姓名录排序和输出
 - 6.6.1 问题的提出
 - 6.6.2 分析
 - 6.6.3 源程序及说明
- 6.7 习题

第7章 枚举类型与结构类型

- 7.1 枚举类型是怎样的
 - 7.1.1 枚举类型的定义
 - 7.1.2 枚举型变量的声明、初始化和赋值
 - 7.1.3 可调用函数对枚举型变量输入和输出
 - 7.1.4 “酒楼点菜”一枚举元素的组合状态
- 7.2 应用范例——C++用格式状态字表明输入/输出格式的组合状态
 - 7.2.1 将各种输入/输出格式定义为各个枚举元素
 - 7.2.2 用格式状态字flag表明多项格式的组合状态
 - 7.2.3 用格式状态字调用组合格式控制符实现多项格式的组合采用
- 7.3 结构类型是怎样的
 - 7.3.1 结构类型的定义
 - 7.3.2 结构型变量的声明、初始化和赋值
 - 7.3.3 可对结构型变量的成员进行访问
 - 7.3.4 可用结构型数组处理结构型变量
- 7.4 什么是链表
 - 7.4.1 链表怎样组成
 - 7.4.2 怎样对链表结点进行访问
 - 7.4.3 对链表进行操作的必做预习题
- 7.5 可调用函数对链表进行各项操作
 - 7.5.1 调用函数把一个结点插入顺序链表
 - 7.5.2 调用函数建立一条有序新链表
 - 7.5.3 调用函数输出链表各结点数据
 - 7.5.4 调用函数删除链表上具有指定值的一个结点
 - 7.5.5 调用函数撤放链表全部结点动态配给的存储空间
- 7.6 应用范例——调用函数建立有序链表和删除指定结点
 - 7.6.1 问题的提出
 - 7.6.2 分析
 - 7.6.3 源程序及说明
- 7.7 用typedef可定义某类型的又一个标识符

- 7.7.1 用typedef定义某类型又一个标识符例
- 7.7.2 用typedef定义某类型又一个标识符的方法步骤
- 7.8 习题
- 第8章 类和对象
 - 8.1 从面向过程到面向对象
 - 8.2 类具体是怎样的
 - 8.2.1 类的定义
 - 8.2.2 对类内各成员访问的控制规则
 - 8.2.3 类的引用性声明
 - 8.2.4 面向对象程序设计的多文件组织
 - 8.3 对象具体是怎样的
 - 8.3.1 对象的声明
 - 8.3.2 同类对象之间可以整体赋值
 - 8.3.3 对对象成员的访问
 - 8.3.4 地下工作者——本类指针this
 - 8.3.5 对对象数据成员置值的两种方法
 - 8.4 迎接对象诞生的函数——构造函数
 - 8.4.1 构造函数的作用特点和定义形式
 - 8.4.2 构造函数的重载
 - 8.4.3 构造函数和new运算符
 - 8.5 送别对象撤销的函数——析构函数
 - 8.5.1 析构函数作用特点和定义形式
 - 8.5.2 一定要定义析构函数吗
 - 8.6 非要定义构造函数和复制构造函数吗
 - 8.6.1 默认的构造函数和复制构造函数
 - 8.6.2 浅复制和深复制
 - 8.7 类属成员——类的静态成员
 - 8.7.1 静态数据成员
 - 8.7.2 静态成员函数
 - 8.8 类可结交“亲密好友”
 - 8.8.1 友元的概念
 - 8.8.2 运用友元的一个例题
 - 8.8.3 友元声明的一般形式
 - 8.8.4 关于友元的几点说明
 - 8.9 什么叫类嵌套
 - 8.9.1 类嵌套关系
 - 8.9.2 嵌套类实例
 - 8.9.3 嵌套类构造函数定义的一般形式
 - 8.10 类模板和模板类
 - 8.10.1 什么叫类模板和模板类
 - 8.10.2 类模板怎样定义
 - 8.10.3 类模板怎样使用
 - 8.11 应用范例——面向对象构建学生成绩链表
 - 8.11.1 问题的提出
 - 8.11.2 类设计
 - 8.11.3 创建链表的思路
 - 8.11.4 源程序及说明
 - 8.12 习题
- 第9章 继承与派生

- 9.1 继承与派生是怎么回事
 - 9.1.1 继承、派生、基类、派生类概念
 - 9.1.2 基类和派生类的构成形式
 - 9.1.3 派生类成员的组成和身份的确定
- 9.2 派生类
 - 9.2.1 举个派生类简例
 - 9.2.2 派生类的定义形式
 - 9.2.3 派生类成员存储空间、身份及访问
 - 9.2.4 派生类的构造函数和析构函数
- 9.3 对派生类中同名成员二义性的处理
 - 9.3.1 类名加域运算符::处理法
 - 9.3.2 同名覆盖原理
 - 9.3.3 对共同基类多级多脉继承中同名成员的处理
 - 9.3.4 用虚基类避免一个数据多种版本
- 9.4 类的赋值兼容
 - 9.4.1 公有派生类对象可以顶替基类对象
 - 9.4.2 公有派生类对基类的赋值兼容
 - 9.4.3 公有派生类对象怎样顶替基类对象
 - 9.4.4 类的赋值兼容规则的实质
- 9.5 应用范例——半工半读学生信息管理系统
 - 9.5.1 问题的提出
 - 9.5.2 类设计
 - 9.5.3 源程序及说明
 - 9.5.4 源程序呼喊改进
 - 9.5.5 虚函数的提出
- 9.6 习题
- 第10章 多态性
 - 10.1 什么叫做静态联编和动态联编
 - 10.2 虚函数是怎么回事
 - 10.2.1 虚函数的定义
 - 10.2.2 直接访问同名成员函数时的接访规则
 - 10.2.3 虚函数在实现动态联编多态性中的运用例
 - 10.2.4 虚析构函数
 - 10.3 什么是纯虚函数和抽象类
 - 10.3.1 纯虚函数
 - 10.3.2 抽象类
 - 10.3.3 抽象基类例
 - 10.4 运算符重载是怎样的
 - 10.4.1 运算符重载概念
 - 10.4.2 运算符重载要求
 - 10.4.3 运算符重载函数
 - 10.5 怎样用成员函数实现运算符重载
 - 10.5.1 成员函数实现双目运算符重载
 - 10.5.2 成员函数实现单目运算符重载
 - 10.6 怎样用友元函数实现运算符重载
 - 10.6.1 友元函数实现双目运算符重载
 - 10.6.2 友元函数实现单目运算符重载
 - 10.7 对象运算中怎样进行类型转换
 - 10.7.1 转换构造函数

- 10.7.2 类型转换函数
- 10.7.3 对象运算中类型转换例
- 10.8 应用范例——类型转换应用于时间运算中
 - 10.8.1 问题的提出
 - 10.8.2 设计思路
 - 10.8.3 源程序及说明
- 10.9 习题
- 第11章 输入/输出流类体系
 - 11.1 什么是流类和流
 - 11.1.1 流类概念(端口、模式和成员函数)
 - 11.1.2 缓冲流
 - 11.1.3 流类体系
 - 11.2 基本流类体系是怎样的
 - 11.2.1 基本流类体系组成
 - 11.2.2 基本流类体系各组成部分简介
 - 11.3 什么是I/O标准流
 - 11.3.1 I/O标准流概念
 - 11.3.2 I/O标准流的端口和模式
 - 11.3.3 常用于输入的成员函数
 - 11.3.4 常用于输出的成员函数
 - 11.3.5 用于格式控制的成员函数
 - 11.3.6 用于检验出错的成员函数
 - 11.4 文件流类体系是怎样的
 - 11.4.1 文件流类体系组成
 - 11.4.2 文件流类体系各组成部分简介
 - 11.5 什么是I/O文件流
 - 11.5.1 I/O文件流概念
 - 11.5.2 I/O文件流的建立, 端口和模式的确定
 - 11.5.3 用于建立和关闭I/O文件流的成员函数
 - 11.5.4 I/O文本文件流常用的成员函数
 - 11.5.5 I/O二进制文件流常用的成员函数
 - 11.6 应用范例——文件中建立平方根表
 - 11.6.1 问题的提出
 - 11.6.2 分析
 - 11.6.3 源程序及说明
 - 11.7 习题
- 第12章 简述VC++6.0编程环境的上机操作
 - 12.1 编制实现单文件应用程序的方法
 - 12.1.1 编制一个简单程序
 - 12.1.2 为简单程序修改错误
 - 12.2 程序设计中的多文件组织
 - 12.3 怎样查找程序运行中的错误
 - 12.3.1 查找程序运行的错误点
 - 12.3.2 VC6.0有哪些调试工具
 - 12.3.3 神奇的单步调试
 - 12.4 实验题
- 附录A ASCII码表
- 附录B 习题参考答案

《好学的C++程序设计》

精彩短评

1、非常好读,目前看到继承,感觉讲的很不错!

《好学的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:www.tushu000.com