

<<Visual C++程序设计实践教程>>

图书基本信息

书名：<<Visual C++程序设计实践教程>>

13位ISBN编号：9787811378740

10位ISBN编号：7811378744

出版时间：2012-1

出版时间：苏州大学出版社

作者：王勇

页数：249

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>

<<Visual C++程序设计实践教程>>

内容概要

Visual

c++语言作为一种含c++语言子集的高效计算机程序设计语言，它既可以进行过程化程序设计，也可以用于面向对象的可视化程序设计。

王勇编著的《Visual

C++程序设计实践教程》在内容的组织上，根据循序渐进的原则，对学生在每个阶段需要掌握的重点内容进行了归纳和总结，并结合相关知识点进行了典型例题讲解，突出重点。

每章包括主要知识点、典型例题讲解、章节测试题、上机实践、算法分析等。

主要知识点部分以条目化的形式列出了每个章节学生应掌握的知识点，并对每个知识点进行了解释和讲述，对重要的知识点还从硬件的角度进行了详细讲解，以便学生掌握知识的本质。

典型例题讲解部分，我们有针对性地选择了具有代表性的典型例题，通过详细的讲解和分析，帮助学生理解和掌握Vc++程序设计的基本方法，通过引入一些经典例题并给出不同的解法，从而扩展学生应用知识解决问题的能力。

书籍目录

第一章 Visual C++基本概述

- 1.1 源程序的格式和结构
 - 1.1.1 Visual C++源程序格式
 - 1.1.2 Visual C++程序的基本结构
- 1.2 Visual c++字符集与标识符
- 1.3 常量
 - 1.3.1 值常量
 - 1.3.2 符号常量
- 1.4 变量
- 1.5 文件包含与输入输出流
 - 1.5.1 文件包含
 - 1.5.2 输入输出流
- 1.6 指针类型变量
- 1.7 引用类型变量
- 1.8 枚举类型
- 1.9 运算符和表达式
 - 1.9.1 运算符
 - 1.9.2 不同类型数据的混合运算
 - 1.9.3 typedef。

语句

- 1.10 章节测试题
- 1.11 上机实践
 - 1.11.1 上机实践要求
 - 1.11.2 上机实践内容
 - 1.11.3 Visual C++程序上机过程
- 1.12 本章算法分析

第二章 流程控制语句

- 2.1 操作运算语句
- 2.2 流程控制语句
 - 2.2.1 顺序结构
 - 2.2.2 选择结构
 - 2.2.3 循环结构
 - 2.2.4 循环嵌套
 - 2.2.5 break语句与continue语句
 - 2.2.6 exit()函数和abort()函数
- 2.3 章节测试题
- 2.4 上机实践
 - 2.4.1 上机实践要求
 - 2.4.2 上机实践内容
- 2.5 本章算法分析

第三章 数组

- 3.1 一维数组
 - 3.1.1 一维数组的定义
 - 3.1.2 一维数组的初始化
 - 3.1.3 一维数组的基本操作

<<Visual C++程序设计实践教程>>

- 3.2 二维数组
 - 3.2.1 二维数组的定义
 - 3.2.2 二维数组的初始化
 - 3.2.3 二维数组的基本操作
- 3.3 字符数组
 - 3.3.1 字符数组的定义与初始化
 - 3.3.2 字符数组的基本操作
 - 3.3.3 字符串处理函数
- 3.4 数组与指针
 - 3.4.1 指针变量与一维数组
 - 3.4.2 指针变量与二维数组
 - 3.4.3 通过指针变量操作字符数组
- 3.5 指针数组
 - 3.5.1 指针数组的定义
 - 3.5.2 通过指针数组操作一维数组和二维数组
 - 3.5.3 通过指针数组和指向指针的指针变量操作系列字符串
- 3.6 章节测试题
- 3.7 上机实践
 - 3.7.1 上机实践要求
 - 3.7.2 上机实践内容
- 3.8 本章算法分析
- 第四章 函数
 - 4.1 概述
 - 4.2 函数的定义和调用
 - 4.2.1 函数的定义和说明
 - 4.2.2 函数的调用
 - 4.2.3 函数的返回值
 - 4.3 函数的嵌套调用和递归调用
 - 4.3.1 嵌套调用
 - 4.3.2 函数的递归调用
 - 4.4 函数的参数传递
 - 4.4.1 值传递
 - 4.4.2 地址传递
 - 4.4.3 引用传递
 - 4.5 函数与指针
 - 4.5.1 返回值为指针的函数
 - 4.5.2 指向函数的指针
 - 4.6 函数的其他特性
 - 4.6.1 具有缺省参数值的函数
 - 4.6.2 内联函数
 - 4.6.3 函数的重载
 - 4.7 章节测试题
 - 4.8 上机实践
 - 4.8.1 上机实践要求
 - 4.8.2 上机实践内容
- 第五章 作用域和编译预处理
 - 5.1 作用域

<<Visual C++程序设计实践教程>>

- 5.2 存储类型
- 5.3 编译预处理
- 5.4 章节测试题
- 5.5 上机实践
 - 5.5.1 上机实践要求
 - 5.5.2 上机实践内容
- 第六章 结构体与简单链表
 - 6.1 结构体
 - 6.1.1 结构体类型的定义
 - 6.1.2 结构体类型变量的说明
 - 6.1.3 结构体类型变量的引用
 - 6.1.4 指向结构体的指针变量
 - 6.1.5 结构体数组
 - 6.2 链表
 - 6.2.1 new和delete运算符
 - 6.2.2 链表
 - 6.3 链表的基本操作
 - 6.3.1 链表结点的创建
 - 6.3.2 链表的建立
 - 6.3.3 链表的输出
 - 6.3.4 释放链表的结点空间
 - 6.4 链表的综合操作
 - 6.4.1 结点的删除
 - 6.4.2 结点的插入
 - 6.4.3 查找结点
 - 6.4.4 链表的综合举例
 - 6.5 章节测试题
 - 6.6 上机实践
 - 6.6.1 上机实践要求
 - 6.6.2 上机实践内容
 - 6.7 本章算法分析
- 第七章 类和对象
 - 7.1 类和对象
 - 7.1.1 类和对象的基本概念
 - 7.1.2 对象的定义和使用
 - 7.1.3 成员函数的定义
 - 7.1.4 类的作用域
 - 7.2 构造函数
 - 7.2.1 构造函数的定义
 - 7.2.2 拷贝构造函数
 - 7.2.3 类型转换构造函数
 - 7.2.4 构造函数的使用
 - 7.2.5 this指针
 - 7.3 析构函数
 - 7.3.1 析构函数的定义
 - 7.3.2 析构函数的使用
 - 7.4 章节测试题

<<Visual C++程序设计实践教程>>

- 7.5 上机实践
 - 7.5.1 上机实践要求
 - 7.5.2 上机实践内容
- 7.6 类的编程题实现方法
- 第八章 继承与派生
 - 8.1 基类与派生类
 - 8.2 继承
 - 8.2.1 单一继承
 - 8.2.2 多重继承
 - 8.2.3 派生类的构造函数(对所有成员的初始化)
 - 8.2.4 派生类的析构函数
 - 8.3 冲突、支配规则与赋值兼容性
 - 8.3.1 冲突
 - 8.3.2 支配规则
 - 8.3.3 赋值兼容性
 - 8.4 静态成员
 - 8.4.1 静态数据成员
 - 8.4.2 静态成员函数
 - 8.5 友元函数与友元类
 - 8.5.1 友元函数
 - 8.5.2 友元类
 - 8.6 虚基类
 - 8.7 章节测试题
 - 8.8 上机实践
 - 8.8.1 上机实践要求
 - 8.8.2 上机实践内容
- 第九章 多态性
 - 9.1 多态性的概念
 - 9.2 虚函数与运行的多态性
 - 9.2.1 虚函数
 - 9.2.2 通过虚函数实现运行的多态性
 - 9.2.3 虚函数与构造函数、析构函数
 - 9.2.4 纯虚函数
 - 9.3 运算符重载与编译的多态性
 - 9.3.1 几个重要的运算符重载
 - 9.3.2 抽象类
 - 9.4 章节测试题
 - 9.5 上机实践
 - 9.5.1 上机实践要求
 - 9.5.2 上机实践内容

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>