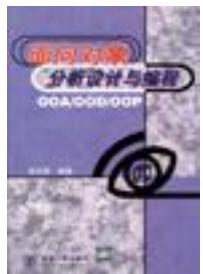


面向对象分析设计与编程



[面向对象分析设计与编程 下载链接1](#)

著者:吴炜煜

出版者:清华大学出版社

出版时间:2000-04

装帧:平装

isbn:9787302010111

面向对象技术的理论和应用方法，本质上是一种自然地表示客观世界的思维方法，是超越问题论域的复杂性障碍，实现可计算性的软件设计方法。学习面向对象分析、设计和编程（OOA／OOD／OOP），不仅能够掌握计算机软件设计的一个重要的方法，而且可以帮助养成良好的研究解决实际问题的工作方法和作风。因此，在清华大学课程设置改革中，我们把原来对研究生开设的该课程，在教学内容和方法上结合本科学生情况进行调整，在大学本科三年级开设“面向对象分析设计与编程”课，为学生参加社会实践和毕业设计作准备。经过教学实践，学生普遍反映这门课程十分解渴，对于能力培养大有裨益。

本教材是根据我们的课堂教学讲义编写的，在内容上，既教授面向对象分析的基本方法，又讲述面向对象的设计和编程实现，形成逻辑合理的一体化系统。在课程实习作业中，我们只提出必须达到的规范要求，而让学生自由选择C++或Java作为工具。学习本课程不要求先学C语言，而是让学生直接以面向对象分析和设计为起点，能够较快地掌握新的程序设计方法。

作者介绍:

目录: 第1章面向对象技术概论
1. 1引论

- 1. 1. 1软件概念的发展
- 1. 1. 2软件开发原理的变革
- 1. 1. 3面向对象语言的三个里程碑
- 1. 2面向对象的基本概念
- 1. 2. 1对象、类、消息
- 1. 2. 2封装性、继承性和多态性
- 1. 2. 3常用术语简释和定义
- 1. 2. 4概念内涵的区别
- 1. 3面向对象的分析方法
- 1. 3. 1OOA方法评介
- 1. 3. 2OOA步骤
- 1. 3. 3OOA模型
- 1. 3. 4OOA视图
- 1. 3. 5OOA提交
- 1. 4面向对象设计初步
- 1. 4. 1OOD模型
- 1. 4. 2什么是优良的OOD
- 1. 4. 3对象标识设计
- 1. 4. 4复杂对象的构造设计
- 1. 4. 5一个GIS的OOD模型实例
- 1. 5教学工作建议与探讨
- 1. 6习题

第2章 C++基本知识速成

- 2. 1C++语言概述
- 2. 1. 1C++的面向对象特征
- 2. 1. 2C++语言对C语言在非面向对象方面的增强
- 2. 2C++程序构架及词法符号约定
- 2. 2. 1C++程序示例
- 2. 2. 2C++程序的一般结构
- 2. 2. 3C++的词法符号约定
- 2. 3C++的数据类型
- 2. 3. 1C++的数据类型及类型修饰符
- 2. 3. 2常量
- 2. 3. 3变量
- 2. 4C++的运算符和表达式
- 2. 4. 1C++中的基本运算符
- 2. 4. 2C++表达式
- 2. 5C++的语句及程序流程控制
- 2. 5. 1if条件分支语句
- 2. 5. 2switch开关分支语句
- 2. 5. 3循环控制语句
- 2. 5. 4跳转控制语句
- 2. 6输入输出流简介
- 2. 6. 1无格式输入输出
- 2. 6. 2指定格式输入输出
- 2. 7习题

第3章聚合数据类型与操作函数

- 3. 1数组类型与简单线性表处理
- 3. 1. 1线性表结构的C++处理方法
- 3. 1. 2数组的定义与使用
- 3. 1. 3多维数组
- 3. 1. 4字符数组
- 3. 2指针类型与地址算法
- 3. 2. 1指针的概念与定义

- 3. 2. 2指针变量的运算规则
- 3. 2. 3指针与数组的关系
- 3. 2. 4指针与字符串
- 3. 2. 5指针数组
- 3. 2. 6多级指针
- 3. 2. 7 void型和const型指针
- 3. 3 函数类型与应用方法
- 3. 3. 1函数的定义与调用
- 3. 3. 2函数类型与参数传递
- 3. 3. 3内联型函数
- 3. 3. 4递归调用
- 3. 3. 5函数重载调用
- 3. 3. 6函数指针
- 3. 4 结构类型及链表处理
- 3. 4. 1结构变量定义及使用
- 3. 4. 2结构数组
- 3. 4. 3结构指针
- 3. 4. 4结构的嵌套与递归
- 3. 4. 5链表类数据处理
- 3. 4. 6联合
- 3. 4. 7位域
- 3. 4. 8枚举类型
- 3. 5习题

第4章类与对象的构造设计

- 4. 1类的构造和创建
- 4. 1. 1类设计的基本概念
- 4. 1. 2类的说明与对象定义
- 4. 1. 3成员函数的功能与定义方式
- 4. 1. 4对类成员的访问
- 4. 2构造函数和析构函数
- 4. 2. 1构造函数的特性
- 4. 2. 2构造函数的设计和使用
- 4. 2. 3析构函数的特性和用法
- 4. 3类构造的存储设计
- 4. 3. 1类的静态成员
- 4. 3. 2对象的动态存储分配
- 4. 4类中类用法
- 4. 4. 1类对象作为成员
- 4. 4. 2类的自引用
- 4. 4. 3类属类 (generic class)
- 4. 5类与对象的进一步用法
- 4. 5. 1类对象指针
- 4. 5. 2对象数组
- 4. 5. 3友元函数
- 4. 5. 4对象作函数参数
- 4. 6类与结构、联合的关系
- 4. 6. 1结构与类
- 4. 6. 2联合与类
- 4. 7类设计应用实例解析
- 4. 8习题

第5章继承性和派生类

- 5. 1类层次、数据抽象和模块化
- 5. 1. 1类的层次
- 5. 1. 2软件设计模块化

- 5. 1. 3继承性的含义
- 5. 2基类和派生类
- 5. 2. 1基类与派生类的说明
- 5. 2. 2派生类的继承权与访问域
- 5. 2. 3派生类的构造函数和析构函数
- 5. 3多重继承的设计
- 5. 3. 1多层继承方法
- 5. 3. 2直接继承多个基类的方法
- 5. 3. 3多继承的构造函数与析构函数
- 5. 3. 4继承成员二义性与虚基类方法
- 5. 4继承性应用实例分析

5. 5习题

第6章多态性与虚函数

- 6. 1重载与程序的多态性设计
- 6. 1. 1函数重载
- 6. 1. 2运算符重载
- 6. 1. 3各种运算符重载设计的问题讨论
- 6. 1. 4编译时的多态
- 6. 1. 5运行时的多态
- 6. 2虚函数方法与多态机制
- 6. 2. 1虚函数的应用特性
- 6. 2. 2虚函数与构造函数、析构函数
- 6. 2. 3多继承中的虚函数用法
- 6. 2. 4虚函数的多态性应用实例分析
- 6. 3纯虚函数与同一协议的多版本
- 6. 3. 1纯虚函数的定义和性质
- 6. 3. 2抽象类的用法
- 6. 3. 3纯虚函数的应用例析
- 6. 4利用类库中虚函数进行多态程序设计

6. 5习题

第7章面向对象的系统分析和设计

- 7. 1面向对象系统分析和系统设计
- 7. 2系统分析方法
- 7. 2. 1OOA过程模型
- 7. 2. 2研究问题论域及用户需求
- 7. 2. 3对象识别的客观性方法
- 7. 2. 4识别对象的内部特征
- 7. 2. 5识别对象的外部特征
- 7. 2. 6信息建模的规范化过程
- 7. 3系统设计阶段和步骤
- 7. 3. 1系统划分
- 7. 3. 2设计阶段
- 7. 3. 3设计步骤
- 7. 4评审和修正OOA模型
- 7. 4. 1分析模型的一致性和完整性
- 7. 4. 2OOA模型的评审策略
- 7. 4. 3从OOA到OOD的过渡
- 7. 5系统文档编制和实现、测试
- 7. 5. 1编制设计文档
- 7. 5. 2系统实现
- 7. 5. 3系统测试

7. 6习题

第8章面向对象编程环境

- 8. 1开发环境的重要性

- 8. 2开发环境总览
- 8. 2. 1 Borland C++、Turbo C++等集成环境组成概览
- 8. 2. 2集成开发环境功能特色简述
- 8. 3 Microsoft Visual C++使用方法简介
- 8. 3. 1系统安装
- 8. 3. 2使用集成开发环境的基本技术
- 8. 4新应用的创建
- 8. 4. 1应用程序框架的建立
- 8. 4. 2编译和链接
- 8. 4. 3调试
- 8. 5将基本应用框架进一步开发为自己的应用程序
- 8. 5. 1生成新的类、添加代码与插入文件
- 8. 5. 2创建及编辑、插入资源
- 8. 6善于使用系统帮助
- 8. 7习题

附录面向对象分析设计和编程的实习作业

参考文献

• • • • • (收起)

[面向对象分析设计与编程 下载链接1](#)

标签

计算机

评论

[面向对象分析设计与编程 下载链接1](#)

书评

[面向对象分析设计与编程 下载链接1](#)