

C++大学教程（第九版）



[C++大学教程（第九版） 下载链接1](#)

著者:Paul Deitel

出版者:电子工业出版社

出版时间:2016-7-1

装帧:

isbn:9787121290015

作者介绍:

目录: 第1章 计算机和C 简介
1.1简介
1.2计算机和互联网在工业和研究领域中的应用
1.3硬件和软件
1.4数据的层次结构

1.5 机器语言、汇编语言和高级语言

1.6 C

1.7 程序设计语言

1.8 对象技术介绍

1.9 典型的C 程序开发环境

1.10 试运行一个C 应用程序

1.11 操作系统

1.12 互联网和万维网

1.13 软件开发的一些关键术语

1.14 C 11和开源的Boost库

1.15 与信息技术与时俱进

1.16 Web资源

第2章 C 编程入门、输入/输出和运算符

2.1 简介

2.2 第一个C 程序：输出一行文本

2.3 修改第一个C 程序

2.4 另一个C 程序：整数相加

2.5 内存的概念

2.6 算术运算

2.7 判断：相等运算符和关系运算符

2.8 本章小结

第3章 类、对象和字符串的介绍

3.1 简介

3.2 定义具有成员函数的类

3.3 定义具有形参的成员函数

3.4 数据成员、set成员函数和get成员函数

3.5 使用构造函数初始化对象

3.6 一个类对应一个独立文件的可复用性

3.7 接口与实现的分离

3.8 用set函数确认数据的有效性

3.9 本章小结

第4章 控制语句（第I部分）、赋值、自增和自减运算符

4.1 简介

4.2 算法

4.3 伪代码

4.4 控制结构

4.5 if选择语句

4.6 if...else双路选择语句

4.7 while循环语句

4.8 算法详述：计数器控制的循环

4.9 算法详述：标记控制的循环

4.10 算法详述：嵌套的控制语句

4.11 赋值运算符

4.12 自增和自减运算符

4.13 本章小结

第5章 控制语句（第II部分）和逻辑运算符

5.1 简介

5.2 计数器控制的循环的要素

5.3 for循环语句

5.4 使用for语句的例子

5.5 do...while循环语句

5.6 switch多路选择语句

5.7 break和continue语句

5.8 逻辑运算符

5.9 ==运算符与=运算符的混淆问题

5.10结构化编程小结

5.11本章小结

第6章 函数和递归入门

6.1简介

6.2 C 的程序组件

6.3数学库函数

6.4具有多个形参的函数定义

6.5函数原型和实参类型的强制转换

6.6C 标准库头文件

6.7实例研究： 随机数生成

6.8实例研究： 博彩游戏和枚举类型简介

6.9C 11的随机数

6.10存储类别和存储期

6.11作用域规则

6.12函数调用堆栈和活动记录

6.13无形参的函数

6.14内联函数

6.15引用和引用形参

6.16默认实参

6.17一元的作用域分辨运算符

6.18函数重载

6.19函数模板

6.20递归

6.21递归应用示例： Fibonacci数列

6.22递归与迭代

6.23本章小结

第7章 类模板array和vector、 异常捕获

7.1简介

7.2 array对象

7.3 array对象的声明

7.4使用array对象的例子

7.5基于范围的for语句

7.6实例研究： 利用array对象存放成绩的GradeBook类

7.7 array对象的排序与查找

7.8多维array对象

7.9实例研究： 利用二维array对象的GradeBook类

7.10 C 标准库类模板vector的介绍

7.11本章小结

第8章 指针

8.1简介

8.2指针变量的声明和初始化

8.3指针运算符

8.4使用指针的按引用传递方式

8.5内置数组

8.6使用const修饰指针

8.7 sizeof运算符

8.8指针表达式和指针算术运算

8.9指针和内置数组之间的关系

8.10基于指针的字符串

8.11本章小结

第9章 类的深入剖析： 抛出异常

9.1简介

9.2 Time类实例研究

- 9.3类的作用域和类成员的访问
- 9.4访问函数和工具函数
- 9.5 Time类实例研究： 具有默认实参的构造函数
- 9.6析构函数
- 9.7何时调用构造函数和析构函数
- 9.8 Time类实例研究： 微妙的陷阱——返回private数据成员的引用或指针
- 9.9默认的逐个成员赋值
- 9.10 const对象和const成员函数
- 9.11组成： 对象作为类的成员
- 9.12 friend函数和friend类
- 9.13使用this指针
- 9.14 static类成员
- 9.15本章小结
- 第10章 运算符重载： string类
- 10.1简介
- 10.2使用标准库中string类的重载运算符
- 10.3运算符重载的基础知识
- 10.4重载二元运算符
- 10.5重载二元流插入运算符和流提取运算符
- 10.6重载一元运算符
- 10.7重载一元前置与后置运算符： 和--
- 10.8实例研究： Date类
- 10.9动态内存管理
- 10.10实例研究： Array类
- 10.11运算符作为成员函数和非成员函数的比较
- 10.12类型转换
- 10.13 explicit构造函数与转换运算符
- 10.14重载函数调用运算符（）
- 10.15本章小结
- 第11章 面向对象编程： 继承
- 11.1简介
- 11.2基类和派生类
- 11.3基类和派生类之间的关系
- 11.4派生类中的构造函数和析构函数
- 11.5 public、protected和private继承
- 11.6继承与软件工程
- 11.7本章小结
- 第12章 面向对象编程： 多态性
- 12.1简介
- 12.2多态性介绍： 多态视频游戏
- 12.3类继承层次中对象之间的关系
- 12.4类型域和switch语句
- 12.5抽象类和纯virtual函数
- 12.6实例研究： 应用多态性的工资发放系统
- 12.7（选读）多态性、virtual函数和动态绑定的底层实现机制
- 12.8实例研究： 应用向下强制类型转换、dynamic_cast、typeid和type_info并使用多态性和运行时类型信息的工资发放系统
- 12.9本章小结
- 第13章 输入/输出流的深入剖析
- 13.1简介
- 13.2流
- 13.3输出流
- 13.4输入流
- 13.5使用read、write和gcount的非格式化的I/O

- 13.6流操作符简介
- 13.7流的格式状态和流操作符
- 13.8流的错误状态
- 13.9将输出流连接到输入流
- 13.10本章小结
- 第14章 文件处理
 - 14.1简介
 - 14.2文件和流
 - 14.3创建顺序文件
 - 14.4从顺序文件读取数据
 - 14.5更新顺序文件
 - 14.6随机存取文件
 - 14.7创建随机存取文件
 - 14.8向随机存取文件随机写入数据
 - 14.9从随机存取文件顺序读取数据
 - 14.10实例研究：事务处理程序
 - 14.11对象序列化
 - 14.12本章小结
- 第15章 标准库的容器和迭代器
 - 15.1标准模板库（STL）简介
 - 15.2容器简介
 - 15.3迭代器简介
 - 15.4算法简介
 - 15.5序列容器
 - 15.6关联容器
 - 15.7容器适配器
 - 15.8 bitset类
 - 15.9本章小结
- 第16章 标准库算法
 - 16.1简介
 - 16.2对迭代器的最低要求
 - 16.3算法
 - 16.4函数对象
 - 16.5 lambda表达式
 - 16.6标准库算法总结
 - 16.7本章小结
- 第17章 异常处理深入剖析
 - 17.1简介
 - 17.2实例：处理除数为0的异常处理
 - 17.3重新抛出异常
 - 17.4堆栈展开
 - 17.5什么时候使用异常处理
 - 17.6构造函数、析构函数和异常处理
 - 17.7异常与继承
 - 17.8处理new失败
 - 17.9类unique_ptr和动态内存分配
 - 17.10标准库的异常类层次结构
 - 17.11本章小结
- 第18章 自定义模板的介绍
 - 18.1简介
 - 18.2类模板
 - 18.3使用函数模板来操作类模板特化的对象
 - 18.4非类型形参
 - 18.5模板类型形参的默认实参
 - 18.6重载函数模板

- 18.7本章小结
- 第19章 自定义的模板化数据结构
 - 19.1简介
 - 19.2自引用类
 - 19.3链表
 - 19.4堆栈
 - 19.5队列
 - 19.6树
 - 19.7本章小结
- 第20章 查找与排序
 - 20.1简介
 - 20.2查找算法
 - 20.3排序算法
 - 20.4本章小结
- 第21章 string类和字符串流处理的深入剖析
 - 21.1简介
 - 21.2字符串的赋值和连接
 - 21.3字符串的比较
 - 21.4子串
 - 21.5交换字符串
 - 21.6 string类的特征
 - 21.7查找字符串中的子串和字符
 - 21.8在字符串中替换字符
 - 21.9在字符串中插入字符
 - 21.10转换成C风格的基于指针的char字符串
 - 21.11迭代器
 - 21.12字符串流处理
 - 21.13 C 11数值转换函数
 - 21.14本章小结
- 第22章 位、字符、C字符串和结构体
 - 22.1简介
 - 22.2结构体的定义
 - 22.3 typedef
 - 22.4示例：洗牌和发牌模拟
 - 22.5位运算符
 - 22.6位域
 - 22.7字符处理库
 - 22.8 C字符串操作函数
 - 22.9 C字符串转换函数
 - 22.10 C字符串操作库中的搜索函数
 - 22.11 C字符串操作库中的内存函数
 - 22.12本章小结
- 第23章 其他主题
 - 23.1简介
 - 23.2 const_cast运算符
 - 23.3 mutable类成员
 - 23.4命名空间
 - 23.5运算符关键字
 - 23.6指向类成员的指针（.和->）
 - 23.7多重继承
 - 23.8多重继承和virtual基类
 - 23.9本章小结
- 附录A运算符的优先级与结合律
- 附录B ASCII字符集

附录C基本数据类型
附录D计数系统
附录E预处理器索引
• • • • • ([收起](#))

[C++大学教程（第九版）_下载链接1](#)

标签

C++

程序设计

技术

评论

挺好

一般般吧，就是注释很详细

复试指定的另一本教材，真是太太太厚了吧（如果不是为了学程序代码英文注释，我才不会看呢……）

C++——从入门到挂科

看过第七版，正在看第九版，发现很多示例程序很小的句法都有过修正，很佩服每一版本的认真对待程度。很适合自学者，初学者。

对初学者而言这本书简直太好了，之前看过c++primer plus，上面的代码跟着全敲了一遍，没什么感觉，看了这本书后各种难点迎刃而解，非常喜欢！

[C++大学教程（第九版）_下载链接1](#)

书评

这本书适合新手。
他并没有急着教你如何coding这个，coding那个，而是循序渐进的带着你走进程序的世界。结合软件工程来讲，是本书的另一大特色。诚然有人会说这个没用，但是当你开始成万行的coding时，你就会发现这些软件工程的意识是多么必要，如果你到那时才开始积累这些...

本人是用电子版看的，这本书写得过细，虽然考虑全面。容易主次明，可能是谭浩强的书看多了，容易理解，推荐要淡定的心态去看

看了一些实在读不下去了，这本书适合从前没写过Hello world的人学习。
C++与软件工程的穿插，连Hello world都需要讲上四五页，好吧，怪我太浮躁了，反正我看不下去了

正在读这本书，写的很细致，个人感觉想成为高手就要打好基础，这本书很适合初学者，这本书对我帮助最大的是书中代码的风格，清晰易懂。

[C++大学教程（第九版）_下载链接1](#)