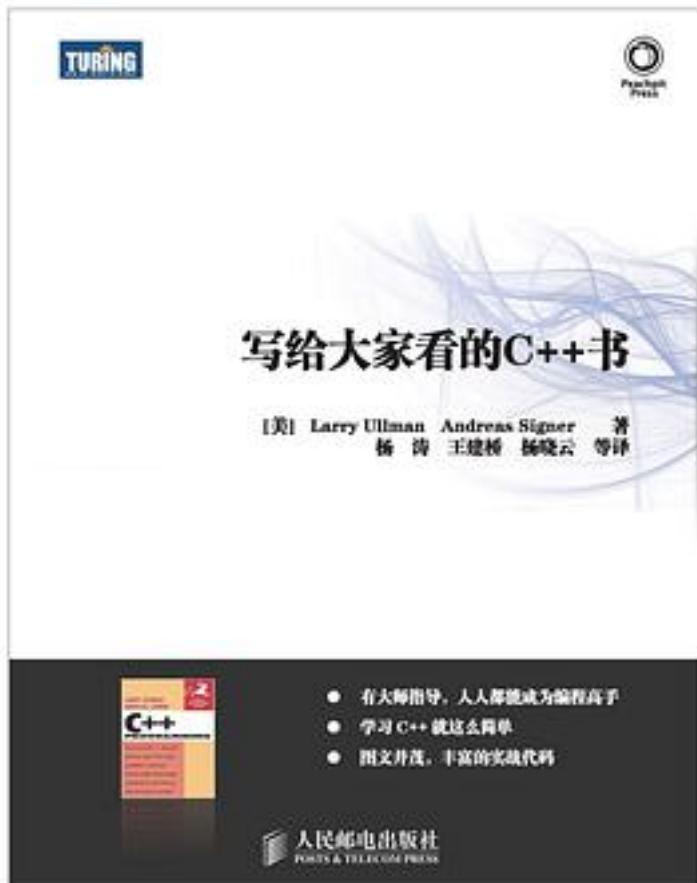


写给大家看的C++书



[写给大家看的C++书 下载链接1](#)

著者:Larry Ullman

出版者:人民邮电出版社

出版时间:2009.7

装帧:平装

isbn:9787115195180

在这个信息技术无所不在的时代，编程能力正在变得越来越重要。C++以高性能、易移植而著称，而且同时支持过程式、面向对象和泛型编程，是应用最为广泛的程序设计语言之一，很自然地成为许多人学习编程的首选。当然，很可能也有不少人告诫过你，C++非常复杂，以难学而著称，只有高手才能掌握，还是知难而退吧。

果真如此吗？在著名技术专家Larry Ullman看来，只要有正确的学习方法，C++并不比其他语言更难。在本书中，他延续了世界畅销系列“Visual QuickStart Guide”平易近人、简洁明快的风格，通过大量实例、屏幕图和详细的解释，从零开始，通俗易懂地讲述了C++的主要知识点：从基本的语法和数据类型，到面向对象特性、错误处理、调试、动态内存管理和模板。当然，书中也少不了作者招牌式的大量实用技巧和实战经验。所有示例均在Windows、Unix和Mac OS X操作系统上测试通过。

本书简单易懂，适用于C++初学者，也可作为高等院校计算机专业的教材使用。

作者介绍：

Larry Ullman

国际知名的畅销技术作家，拥有20多年的编程经验，精通多种语言和技术。他是DMC Insights公司的总裁，曾担任朗讯和Oracle等世界顶尖公司的顾问，并曾授课于加州大学伯克利分校、宾州大学等名校。除本书外，他撰写的《PHP 6与MySQL 5基础教程》（人民邮电出版社出版）等多部图书都是世界性的畅销书，广受读者欢迎。

Andreas Signer AdNovum软件公司CEO，有丰富的金融和政府应用开发经验。

目录:

- 第1章 创建基本的程序 1. 1 C++的基本语法 1. 2 编译C++程序 1. 3 输出文本
- 1. 4 运行编译好的程序 1. 5 暂停程序执行 1. 6 空白符号的作用 1. 7
- 给源代码添加注释 1. 8 使用IDE 1. 8. 1 在Windows系统上使用Dev. C++ 1. 8. 2
- 在Mac OSx系统上使用Xcode 第2章 简单的变量和数据类型 2. 1 声明变量 2. 2
- 对变量赋值 2. 3 输出变量值 2. 4 格式化数值 2. 5 类型转换 2. 6 字符 2. 7 字符串
- 2. 8 常量 第3章 操作符和控制结构 3. 1 算术操作符 3. 2 if条件语句 3. 3
- 使用else和else if 3. 4 三元操作符 3. 5 逻辑操作符和比较操作符 3. 6 switch条件语句
- 3. 7 递增和递减操作符 3. 8 While循环 3. 9 for循环 第4章 输入、输出和文件 4. 1
- 获得字符输入 4. 2 丢弃输入数据 4. 3 获得数值输入 4. 4 获得字符串输入 4. 5
- 一次读取多个输入值 4. 6 读入一行输入 4. 7 对输入数据进行合法性检查 4. 8
- 把数据输出到文件 4. 9 使用文件输入 第5章 定义个人函数 5. 1 创建简单的函数 5. 2
- 创建带输入参数的函数 5. 3 给函数的输入参数设置默认值 5. 4 创建有返回值的函数
- 5. 5 函数的重载 5. 6 变量的作用域 第6章 复杂的数据类型 6. 1 数组 6. 2 指针
- 6. 2. 1 内存 6. 2. 2 寻找地址 6. 2. 3 指针 6. 2. 4 利用指针改变值 6. 2. 5
- 指针和数组 6. 3 结构 6. 4 再论用户定义函数 6. 4. 1 把地址传递给函数 6. 4. 2
- 以“引用传递”方式向函数传递参数 第7章 对象 7. 1 创建简单的类 7. 2 给类添加方法
- 7. 3 对象的创建和使用 7. 4 定义构造器 7. 5 定义析构器 7. 6 this指针 第8章 类的继承
- 8. 1 基本的继承 8. 2 继承机制中的构造器和析构器 8. 3 访问控制 8. 4 覆盖方法 8. 5
- 重载方法 8. 6 友元关系 第9章 高级OOP技术 9. 1 静态属性和静态方法 9. 2 虚方法
- 9. 2. 1 使用指向对象的指针 9. 2. 2 使用虚方法 9. 3 抽象方法 9. 4 重载操作符 9. 5
- <<操作符 9. 6 多继承 9. 7 虚继承 第10章 错误处理和调试 10. 1 调试技巧 10. 1. 1
- 编译时错误 10. 1. 2 运行时错误 10. 2 让函数返回错误代码 10. 3 使用assert()函数
- 10. 4 捕获异常 第11章 动态内存管理 11. 1 静态内存和动态内存 11. 2 为对象分配内存
- 11. 3 动态数组：为长度可变的数组分配内存 11. 4 从函数或方法返回内存 11. 5
- 副本构造器和赋值操作符 11. 6 静态对象强制类型转换 11. 7 动态对象强制类型转换
- 11. 8 避免内存泄漏 第12章 命名空间和模块化 12. 1 头文件 12. 1. 1 创建头文件
- 12. 1. 2 使用头文件 12. 1. 3 创建实现文件 12. 1. 4 编译多个文件 12. 2 C预处理器
- 12. 3 命名空间 12. 3. 1 创建命名空间 12. 3. 2 使用命名空间 12. 4
- 链接和作用域 第13章 模板 13. 1 基本的模板语法 13. 1. 1 函数模板 13. 1. 2 类模板
- 13. 2 创建内联模板 13. 3 容器和算法 13. 3. 1 向量容器 13. 3. 2 迭代器 13. 3. 3
- 算法 第14章 杂项 14. 1 再论字符串 14. 1. 1 提取子字符串 14. 1. 2 添加字符串

14. 1. 3 搜索字符串 14. 2 二进制文件 14. 2. 1 把数据写入二进制文件 14. 2. 2
从二进制文件读出数据 14. 2. 3 随机访问二进制文件 14. 3 命令行参数附录A
C++工具(图灵网站下载)附录B 资源(图灵网站下载)
· · · · · (收起)

写给大家看的C++书 下载链接1

标签

C++

计算机

编程

程序设计

Programming

写给大家看的C++书

作为入门书，不错

写给大家看的

评论

零基础的。

入门读物 非科班出身自学严重推荐 理由很简单 这本书能看完

金图也有得借；2015.01开始看，并月内结束；
书中结构比较清楚，但知识点讲得比较浅，阅读方法建议是找个IDE，把代码敲出来，
然后读懂每一行，顺便就了解其中语法了。

Larry

Ullman的书，适合所有人看。看了这本书，终于知道：指针和空指针的差别，再从其它书学习智能指针；数组，集合，向量，结构的差别；什么是栈，命名空间，操作符重载，虚继承、虚方法（virtual）；初步接触C++ 标准库，编译器；字符串，二进制文件，动态内存管理，模板。

入门推荐

基本的C++知识都有点到并入个门，包括模板etc，作为快速入门书是相当不错了，但是也仅限入门使用。。相比这本，个人认为C++PRIMER更像字典，虽然如此，字典还是得读就是，不能一直停留在入门的只会HELLO HOW ARE YOU IM FINE这类交流阶段不是哈哈哈

看这个容易入门，基本能让你看懂别人在写什么，再深入就要继续看《C++Primer》

专业人士的话，还是去看c++ primer吧，这本有点太浅了

第一次认认真真学习C++

作为看primer之前的铺垫挺不错的

非常好！！推荐！！

是一本很好的C++入门书籍，想起了之前看的一本《大话设计模式》，里面有很多东东，应该都是借鉴这本书的。。。

入门的好书！重点都覆盖了，例子也比较清楚。不过毕竟只是入门书，深度就不足了。

读过后半部分，算是对c++有了个全貌了解。

还不错，每个点都有例子，很适合初学和知识点查询，和C++primer搭配就更好了

简洁，易懂，两天看完快速入门面向对象

确实是写给大家看的

看看能不能救我一命！

我个人觉得这本书很不错的，我是当作复习用的，用了两个多小时翻完，回顾得很全面
我觉得，而且讲解的很到位的！很多地方都让我有豁然开朗的感觉

非it专业，看了过二级

[写给大家看的C++书 下载链接1](#)

书评

此书与另外一本“写给医生、司机、律师等看的C++书”（《程序设计入门经典》<http://book.douban.com/subject/1843102/>）相比，不知道要好了多少倍。更可贵的是，作者竟然是一个公司的CEO，做到这个位置还在写书真得是令人起敬。
C++基础的书我也看了不少，所以这...

对于基本没有编程基础的人来说看起来浅显易懂，对于懂JAVA,C,或者其它编程语言的人来说，有点太浅显了
在我看来这本书讲的有点太浅显了，最精华的指针部分才仅仅用了五六页的篇幅来讲，不到一天的功夫看完一半了，基本也就讲个概念之类的。入门可以看，有点编程基础的可以考虑其它深...

这本书书入其名，就是写给大家看的C++书，讲的非常的浅白。。
但其实这本书有一个很大的缺点，就是过多过于繁琐的代码注释。。
而且注释全部英文，对于一个完全不懂编程原理，英文也不好的初学者来说，其实是非常碍事的。。。常常一个30行的代码却书上确有100多行，里面有7...

[写给大家看的C++书 下载链接1](#)