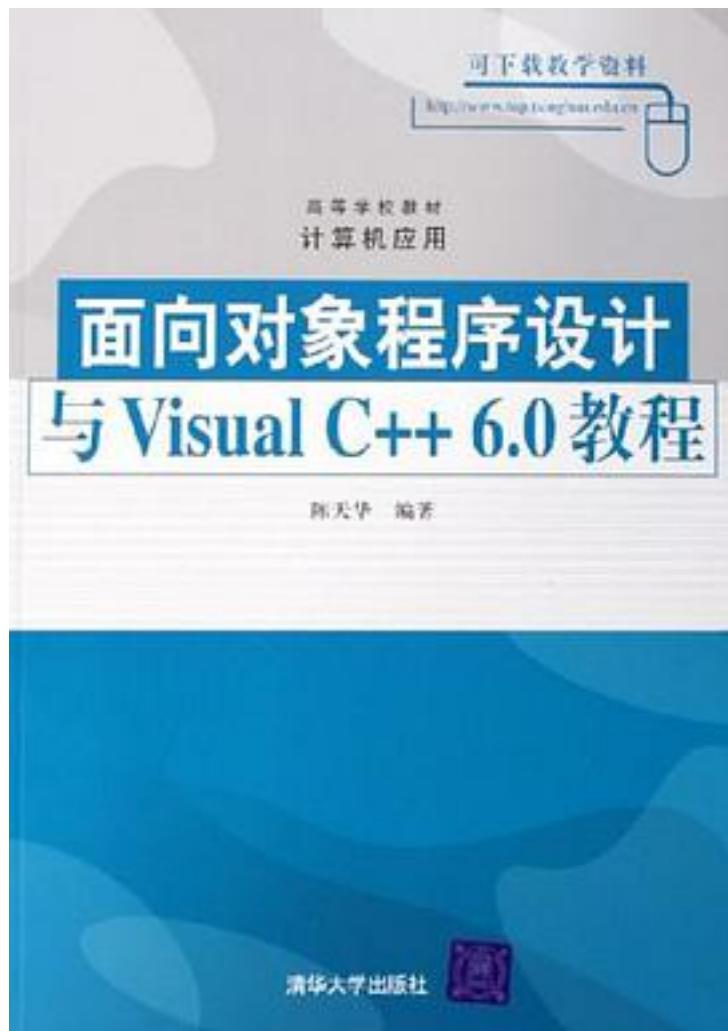


面向对象程序设计与Visual C++6.0教程



[面向对象程序设计与Visual C++6.0教程 下载链接1](#)

著者:邹金安 编

出版者:厦门大学出版社

出版时间:2009-7

装帧:

isbn:9787561532539

《面向对象程序设计与Visual C++

6.0教程》主要讲述了：面向对象程序设计（Object—Oriented Programming, OOP），指的是一种程序开发的方法论。它将对象作为程序的基本单元，将操作和数据封装其中，以提高软件的重用性、灵活性和扩展性。目前已经证实面向对象程序设计加强了程序的灵活性、重用性和可维护性，并且在大型项目设计中广为应用。面向对象程序设计能够让人们更简单地设计并维护程序，使得程序更加便于分析、设计和理解。

OOP有三个特性：一是封装性。定义了类，封装了数据和操作的抽象数据类型。在OOP语言中，类是模块、封装和数据抽象的基础。二是继承性。从已存在的类型中继承元素（属性和方法），改变或扩展旧类型的方法。三是多态性。它允许使用相同的方法操作不同类型的对象（通常是子类对象），使得类的可用性进一步提高，程序也因此更容易维护和扩展。

C++是最典型的面向对象程序设计语言，能全面反映OOP的特点，而且C++和Java是目前和今后相当长的一段时间里被最为广泛使用的语言，又因为掌握了C++，再自学Java比较容易，所以《面向对象程序设计与Visual C++ 6.0教程》借助C++来介绍OOP方法。

但是，仅学C++是不够的，不能很好地进行应用编程，而且visual C++6.0是一个全面的应用程序开发环境，它为程序开发人员提供了使用面向对象的C++语言来开发Windows应用程序的强大平台，目前应用相当广泛，所以《面向对象程序设计与Visual C++ 6.0教程》用一定的篇幅介绍VC++6.0的应用编程。

作者介绍：

目录: 前言

第1章 Visual C++集成开发环境

1.1 Visual C++概述

1.1.1 Visual C++介绍

1.1.2 Visual C++安装流程

1.1.3 集成环境窗口介绍

1.1.4 MSDN帮助系统

1.2 项目开发区

1.2.1 ClassView (类视图)

1.2.2 ResourceView (资源视图)

1.2.3 FileView (文件视图)

1.3 菜单栏和工具栏

1.3.1 菜单栏

1.3.2 工具栏

本章小结

习题

第2章 程序设计概述

2.1 程序设计流程

2.2 结构化程序设计

2.2.1 描述任何实体的操作序列只需要三种基本控制结构

2.2.2 程序设计中的各个过程体和组成部分应以模块表示

2.2.3 过程化程序设计方法

2.3 对象化程序设计

本章小结

习题

第3章 C++语言基础

3.1 向量

3.2 函数

3.2.1 内联函数

3.2.2 函数重载

3.3 指针

3.3.1 const指针

3.3.2 函数指针

3.4 引用

3.5 名空间

3.5.1 名空间的定义

3.5.2 名空间成员的访问

3.5.3 名空间的应用

3.6 预编译

3.6.1 #include指令

3.6.2 条件编译指令

3.6.3 头文件卫士

3.6.4 #define指令

3.7 this指针

本章小结

习题

第4章 类

4.1 类的定义

4.1.1 结构体与类

4.1.2 定义类

4.1.3 定义对象

4.2 类的成员函数

4.3 静态成员

4.3.1 静态数据成员

4.3.2 静态成员函数

4.4 友员

4.4.1 友员函数

4.4.2 友员类

4.5 运算符重载

4.6 类的设计

4.6.1 数据成员设计

4.6.2 成员函数设计

4.6.3 案例解析

本章小结

习题

第5章 对象

5.1 构造函数

5.1.1 缺省参数的构造函数

5.1.2 构造函数的重载

5.2 拷贝构造函数

5.2.1 默认拷贝构造函数

5.2.2 自定义拷贝函数

5.3 析构函数

5.4 构造顺序

5.4.1 静态对象只被构造一次

5.4.2 所有全局对象都在主函数main () 之前被构造

5.4.3 全局对象相关构造时无特殊顺序

5.5 案例解析

本章小结

习题

第6章 继承

6.1 继承和派生的概念

6.2 派生类

6.2.1 派生类对象结构

6.2.2 派生类的声明

6.2.3 派生类的构造

6.3 继承层次中对象间的赋值

6.4 继承方式

6.5 继承与组合

6.6 多重继承

6.6.1 什么是多重继承

6.6.2 虚拟继承

6.6.3 多种继承的构造顺序

6.7 案例解析

本章小结

习题

第7章 面向对象程序设计的方法与步骤

7.1 问题描述

7.2 过程化分析

7.3 基于对象的分析

7.4 基于对象的解决方案

本章小结

习题

第8章 多态与抽象类

8.1 派生类同化问题

8.2 多态与虚函数

8.3 抽象类

8.4 案例解析

本章小结

习题

第9章 模板

9.1 模板

9.2 函数模板

9.2.1 函数模板的定义

9.2.2 函数模板的实现

9.3 函数模板的参数

9.3.1 形参类型

9.3.2 类型匹配

9.4 类模板

9.4.1 类模板的定义

9.4.2 模板类的实现

9.5 案例解析

本章小结

习题

第10章 异常

10.1 异常处理

10.1.1 错误种类

10.1.2 异常处理三部曲

10.2 异常捕捉

10.2.1 类型匹配

10.2.2 捕捉异常

10.3 异常申诉

10.3.1 异常抛掷声明

10.3.2 异常终止函数

10.4 案例分析

本章小结

习题

第11章 I/O流

11.1 标准I/O流

11.1.1 输入流

.....

第12章 创建应用程序框架

第13章 MFC原理简介

第14章 对话框编程

第15章 文档与视图编程

第16章 高级应用程序编程

第17章 综合应用案例

• • • • • (收起)

[面向对象程序设计与Visual C++6.0教程 下载链接1](#)

标签

评论

[面向对象程序设计与Visual C++6.0教程 下载链接1](#)

书评

[面向对象程序设计与Visual C++6.0教程 下载链接1](#)