



普通高等学校计算机科学与技术应用型规划教材

C++ 程序设计

主 编 邵兰洁
副主编 马 睿 李 寰



C++
CHENGXU SHEJI



北京邮电大学出版社
www.buptpress.com

普通高等学校计算机科学与技术应用型规划教材

C++程序设计

	邵兰洁	主 编
马 睿	李 霖	副主编

北京邮电大学出版社

·北京·

内 容 简 介

本书以一个小型学生信息管理系统的面向对象程序编制为主线,全面而深入浅出地介绍了标准C++面向对象的程序设计技术。内容包括:C++对C语言的扩充、类与对象、继承与组合、多态性与虚函数、友元、静态成员、运算符重载、模板与STL、输入/输出流、异常处理等。

本书内容丰富,通俗易懂,实用性强。它以一个小型的综合性的案例贯穿始终,引导读者理解和领会面向对象程序设计的思想、技术、方法和要领。按照教材的引导一步步完成案例程序的编制,可以让读者在亲身实践中体验成功所带来的快乐。

本书是按照应用型本科教学的基本要求而编写的,适合作为高等院校计算机及相关专业本科生的C++面向对象程序设计课程教材,也可作为面向对象C++编程技术的自学者或程序设计人员的参考用书。

图书在版编目(CIP)数据

C++程序设计/邵兰洁主编. —北京:北京邮电大学出版社,2009

ISBN 978-7-5635-1980-4

I. C… II. 邵… III. C语言—程序设计 IV. TP312

中国版本图书馆CIP数据核字(2009)第099034号

书 名: C++程序设计

作 者: 邵兰洁 马 睿 李 寰

责任编辑: 毋燕燕

出版发行: 北京邮电大学出版社

社 址: 北京市海淀区西土城路10号(邮编:100876)

发 行 部: 电话: 010-62282185 传真: 010-62283578

E-mail: publish@bupt.edu.cn

经 销: 各地新华书店

印 刷: 北京源海印刷有限责任公司

开 本: 787 mm×1 092 mm 1/16

印 张: 18.25

字 数: 430千字

印 数: 1—5 000册

版 次: 2009年7月第1版 2009年7月第1次印刷

ISBN 978-7-5635-1980-4

定 价: 30.00元

• 如有印装质量问题,请与北京邮电大学出版社发行部联系 •

前 言

当今,面向对象编程技术是软件开发领域的主流技术,该技术从根本上改变了人们以往设计软件的思维方式,它把数据和对数据的操作封装起来,集抽象性、封装性、继承性和多态性于一体,可以帮助人们开发出高可靠性、可复用、易修改、易扩充的软件,极大地降低了软件开发的复杂度,提高了软件开发的效率,尤其适用于功能庞大而复杂的软件开发。C++为面向对象编程技术提供全面支持,是主流的面向对象程序设计语言,在当前软件开发领域中占据重要地位。全国各地高校计算机及相关专业基本上都开设了该课程,目的是让学生掌握面向对象程序设计的基本知识和基本技能,学会利用 C++语言进行面向对象程序的编写,解决一般应用问题,并为后续专业课程的学习奠定程序设计基础。

C++由 C 语言发展而来,它在 C 语言的基础上进行功能扩充,增加了面向对象的机制。无论从编程思想、代码效率、程序的可移植性和可靠性,还是从语言基础、语言本身的实用性来讲,C++都是面向对象程序设计语言的典范。学好 C++,不仅能够用于实际的程序设计,而且有助于理解面向对象程序设计的精髓,再来学习诸如 Java、C#之类的面向对象程序设计语言也就简单了。

但是,目前的大多数 C++教材在内容安排上都是既介绍 C++的面向过程程序设计(这里绝大部分是在介绍原来 C 语言的内容),又介绍 C++的面向对象程序设计。这样的教材对于没有 C 语言基础的读者来说是合适的。可是目前有不少高校是把 C 语言和 C++分别作为独立的两门课,尤其对计算机科学与技术专业、软件工程专业的学生来说,这样的安排更合理些。所以需要以 C 语言为起点的 C++教材,这样可以节省教学时间。本书就是应这种需要而产生的。本书的特点如下:

1. 重点突出,内容取舍合理。本书重点讲解 C++的面向对象程序设计,同时还介绍了 C++在面向过程方面对 C 语言的扩充。
2. 通俗易懂、容易入门。本书力求用通俗易懂的语言、生活中的现象来阐述面向对象的抽象而复杂的概念,以减少初学者学习 C++的困难,容易入门,便于自学。
3. 强调示例程序的可读性和标准化。本书的所有示例程序均遵循程序员所应该遵循的一般编程风格,如变量名、函数名和类名的命名做到“见名知义”,采用缩排格式组织程序代码并配以尽可能多的注释等。程序可读性强,同时每个示例程序均在 VC++6.0 下调试通过,并给出运行结果。所有示例程序均按照 C++标准编写,力求培养学生从一开始就写标准 C++程序的习惯。
4. 强调示例程序的实用性。本书示例程序都是经过精心设计的,实用性强,力求解决理论与实际应用脱离的矛盾,从而达到学有所用的目的。
5. 重视学生实际编程能力的培养。本书精心设计了一个贯穿全书大部分章节的小

型学生信息管理系统,随着学习进程的推进,不断地运用所学的面向对象的C++程序设计技术扩充、完善该系统的功能,最后形成一个比较完整的系统。学生可借此理解面向对象的编程思想,掌握面向对象程序设计的方法,同时也让学生在亲身实践中体验成功所带来的快乐。

6. 采用醒目的警告标记。凡是需要学生特别关注的内容,书中都打有警告标记,以引起学生的注意。

全书共分10章,第1章为面向对象程序设计概述,本章从一个小型的学生信息管理系统的面向过程程序设计出发,讨论了传统的面向过程程序设计方法的不足,进而引出面向对象程序设计方法,介绍面向对象程序设计的编程思想,面向对象程序设计的基本概念,面向对象程序设计的优点。第2章为C++对C语言的扩充,主要介绍C++在面向过程方面对C语言功能的扩充。第3~10章介绍C++的面向对象程序设计,包括类与对象、继承与组合、多态性与虚函数、友元、静态成员、运算符重载、模板与STL、输入/输出流和异常处理等内容。

本书由邵兰洁主编,并编写第1、4、8章,李寰编写第2、3章,马睿编写第5、7章,靳丽编写第6章,包云编写第9、10章,孙珊珊老师参与了本书中类的多重继承与组合以及STL的编写工作,并为本书提供了大量的习题。

本书是按照应用型本科教学的基本要求而编写的,适合用作高等院校计算机专业及相关专业本科生的C++面向对象程序设计课程教材,也适合用作具有C语言基础,想学习面向对象编程的自学者和广大程序设计人员的参考用书。

在本书编写过程中阅读参考了国内外大量的C++书籍,这些书籍已被列在书后的参考文献中,在此谨向这些书籍的作者表示衷心的感谢。

为方便读者学习和教师教学,本书配有以下辅助教学资源:

- 例题的全部程序代码;
- 习题的全部程序代码;
- 配套的上机指导与补充习题;
- 配套的PPT电子课件。

这些资源可从北京邮电大学出版社的网站 www.buptpress.com 上进行下载或发邮件到 shaolanjie@126.com 向编者索取。

由于编者水平有限,加之时间仓促,书中错误和疏漏之处在所难免,恳请同行专家及读者提出批评意见。

编 者

目 录

第 1 章 面向对象程序设计概述

1.1 面向过程程序设计	1
1.2 面向对象程序设计	5
1.2.1 面向对象的编程思想	5
1.2.2 面向对象的基本概念	6
1.2.3 面向对象程序设计的优点	9
1.3 面向对象的软件开发	10
1.4 学生信息管理系统的面向对象分析与设计	11
习题	13

第 2 章 C++ 基础知识

2.1 从 C 语言到 C++	14
2.2 简单 C++ 程序	15
2.3 C++ 对 C 语言的扩充	21
2.3.1 C++ 的输入/输出	21
2.3.2 C++ 对 C 语言数据类型的扩展	22
2.3.3 用 const 定义常量	23
2.3.4 指针	24
2.3.5 引用	34
2.3.6 函数	38
2.3.7 名字空间	47
2.3.8 字符串变量	51
2.4 C++ 程序的编写和实现	54
习题	55

第 3 章 类与对象

3.1 类的声明和对象的定义	57
3.1.1 类和对象的概念及其关系	57
3.1.2 类的声明	58
3.1.3 对象的定义	59

3.2 类的成员函数	61
3.2.1 成员函数的性质	61
3.2.2 在类外定义成员函数	61
3.2.3 inline 成员函数	62
3.2.4 成员函数的存储方式	63
3.3 对象成员的访问	65
3.3.1 通过对象名和成员运算符访问对象中的成员	65
3.3.2 通过指向对象的指针访问对象中的成员	65
3.3.3 通过对象的引用变量访问对象中的成员	66
3.4 构造函数与析构函数	67
3.4.1 构造函数	67
3.4.2 析构函数	71
3.4.3 构造函数和析构函数的调用次序	72
3.5 对象数组	74
3.6 对象指针	78
3.6.1 指向对象的指针	78
3.6.2 指向对象成员的指针	79
3.6.3 this 指针	80
3.7 对象与 const	82
3.7.1 常对象	82
3.7.2 常对象成员	83
3.7.3 指向对象的常指针	84
3.7.4 指向常对象的指针变量	85
3.7.5 对象的常引用	86
3.8 对象的动态创建和释放	87
3.9 对象的赋值和复制	88
3.9.1 对象的赋值	88
3.9.2 对象的复制	92
3.9.3 对象的赋值与复制的比较	95
3.10 向函数传递对象	95
3.11 学生信息管理系统中类的声明和对象的定义	97
习题	100

第4章 继承与组合

4.1 继承与派生的概念	102
4.2 派生类的声明方式	103
4.3 派生类的构成	104
4.4 派生类中基类成员的访问属性	105

4.4.1 公用继承	106
4.4.2 私有继承	108
4.4.3 保护成员和保护继承	109
4.4.4 派生类对基类成员的重定义和名字隐藏	112
4.5 派生类的构造函数和析构函数	115
4.5.1 派生类构造函数	115
4.5.2 派生类析构函数	118
4.6 多重继承	118
4.6.1 声明多重继承的方法	119
4.6.2 多重继承派生类的构造函数与析构函数	119
4.6.3 多重继承引起的二义性问题	120
4.6.4 虚基类	124
4.7 基类与派生类对象的关系	127
4.8 组合	129
4.9 学生信息管理系统中继承与组合机制的应用	131
习题	143

第5章 多态性与虚函数

5.1 什么是多态性	145
5.2 向上类型转换	146
5.3 功能早绑定和晚绑定	147
5.4 实现功能晚绑定——虚函数	148
5.4.1 虚函数的定义和作用	148
5.4.2 虚析构函数	152
5.4.3 虚函数与重载函数的比较	153
5.5 纯虚函数和抽象类	153
5.6 学生信息管理系统中的多态性	156
习题	167

第6章 面向对象的妥协

6.1 封装的破坏——友元	168
6.1.1 友元函数	168
6.1.2 友元类	171
6.2 对象机制的破坏——静态成员	172
6.2.1 静态数据成员	173
6.2.2 静态成员函数	175
习题	177

第7章 运算符重载

7.1 为什么要进行运算符重载	179
7.2 运算符重载的方法	180
7.3 重载运算符的规则	182
7.4 运算符重载函数作为类的成员函数和友元函数	183
7.4.1 运算符重载函数作为类的成员函数	183
7.4.2 运算符重载函数作为类的友元函数	187
7.5 重载双目运算符	191
7.6 重载单目运算符	194
7.7 重载流插入运算符和流提取运算符	198
7.8 不同类型数据间的转换	201
7.8.1 系统预定义类型间的转换	201
7.8.2 转换构造函数	202
7.8.3 类型转换函数	204
习题	206

第8章 模板

8.1 为什么需要模板	208
8.2 函数模板	209
8.2.1 函数模板的定义	210
8.2.2 函数模板的实例化	211
8.2.3 模板参数	212
8.2.4 函数模板重载	216
8.3 类模板	220
8.3.1 类模板的定义	220
8.3.2 类模板的实例化	222
8.3.3 类模板参数	224
8.4 STL 简介	227
8.4.1 容器	228
8.4.2 迭代器(iterator)	236
8.4.3 算法	238
习题	240

第9章 输入/输出流

9.1 C++的输入和输出概述	242
9.2 C++的标准输入/输出流	242
9.2.1 iostream 类库中有关的类及其定义的流对象	243

9.2.2 C++的标准输出流	244
9.2.3 C++的标准输入流	247
9.3 输入与输出运算符及其重载	254
9.3.1 输入运算符	254
9.3.2 输出运算符	254
9.3.3 输入与输出运算符的重载	255
9.4 C++格式输入和输出	255
9.4.1 用 ios 类提供的格式化函数控制输入/输出格式	255
9.4.2 用控制符控制输入/输出格式	259
9.5 文件操作与文件流	260
9.5.1 文件的概念	260
9.5.2 文件流类及其流对象	261
9.5.3 文件的打开与关闭	261
9.5.4 对文本文件的操作	263
9.5.5 对二进制文件的操作	265
9.5.6 随机访问二进制文件	267
9.6 学生信息管理系统中的文件操作	269
习题	269
 第 10 章 异常处理	
10.1 异常处理的概念及 C++异常处理的基本思想	270
10.2 异常处理的实现	271
10.2.1 异常处理语句	271
10.2.2 在函数声明中进行异常情况指定	277
10.2.3 析构函数与异常	277
10.3 学生信息管理系统中的异常处理	279
习题	280
参考文献	281

第1章 面向对象程序设计概述



面向对象程序设计与面向过程程序设计有着本质的区别。面向过程程序设计以功能为中心,数据和操作数据的函数(或过程)相分离,程序的基本构成单位是函数。而面向对象程序设计以数据为中心,数据和操作数据的函数被封装成一个对象,与外界相对分隔,对象之间通过消息进行通信,使各对象完成相应的操作,程序的基本构成单位是对象。

本章从一个小型的学生信息管理系统的面向过程程序设计出发,讨论了传统的面向过程程序设计方法的不足,进而引出面向对象程序设计方法,介绍面向对象程序设计的编程思想、基本概念及面向对象程序设计的优点。最后简单介绍面向对象的软件开发。

1.1 面向过程程序设计

面向过程程序设计的基本思想:功能分解、逐步求精、模块化、结构化。当要设计一个目标系统时,首先从整体上概括出整个系统需要实现的功能,然后对系统的每项功能进行逐层分解,直到每项子功能都足够简单,不需要再分解为止。具体实现系统时,每项子功能对应一个模块^①,模块间尽量相对独立,通过模块间的调用关系或全局变量而有机地联系起来。下面举例说明面向过程程序设计方法的应用。

【例 1-1】 运用面向过程程序设计方法设计一个小型的学生信息管理系统。该系统要管理的学生信息包括:学号(Num)、姓名(Name)、性别(Sex)、出生日期(Birthday)、三门课成绩[英语(English)、数据结构(DataStructure)、C++程序设计(CPlusPlus)]、总成绩(Sum)、平均成绩(Average)。学生信息表如表 1-1 所示。该系统要具有如下功能。

- (1) 显示学生信息:显示全部学生的信息。
- (2) 查询学生信息:按学号或姓名查询学生信息,查询结果直接显示在屏幕上。
- (3) 添加学生信息:对学生信息进行添加。
- (4) 修改学生信息:按学号修改学生信息。
- (5) 删除学生信息:按学号删除学生信息。
- (6) 统计学生成绩:统计每个学生的总成绩和平均成绩,或统计所有学生某一门课的

^① 一个模块就是一个程序段,是能够实现某一功能,可以独立地进行编制、测试和维护的程序单位。

总成绩和平均成绩。

(7) 学生信息排序:按学号、总成绩或某一门课成绩排序。

(8) 备份学生信息:把所有学生信息备份一份。

表 1-1 学生信息表

学号	姓名	性别	出生日期	英语成绩	数据结构成绩	C++成绩	总成绩	平均成绩
20070202001	邓光辉	男	89-02-05	87	88	90	265	88.3
20070202002	杜丽丽	女	90-09-20	79	80	75	234	78.0
20070202003	姜志远	男	90-11-08	68	84	70	222	74.0
20070202004	张大伟	男	88-08-05	70	67	82	219	73.0
...	...	...	...	...	...	...	...	...

从例 1-1 来看,该学生信息管理系统具有 8 项子功能,其中需要进行功能分解的有(2),(6),(7)。对于“(2)查询学生信息”子功能,可以继续分解为按学号查询、按姓名查询两项子功能,这两项子功能已足够简单,不需要再继续分解。对于“(6)统计学生成绩”子功能,可以继续分解为统计每个学生的总成绩和平均成绩、统计所有学生某一门课的总成绩和平均成绩两项子功能,这两项子功能已足够简单,也不需要再继续分解。对于“(7)学生信息排序”子功能,可以继续分解为按学号排序、按总成绩排序和按某一门课成绩排序 3 项子功能,这 3 项子功能也不需要再继续分解。

我们已经学习过的 C 语言是一种支持面向过程程序设计的计算机语言,这里选择 C 语言实现该系统。将该系统的每一项子功能对应设计成一个 C 函数,各个函数及函数间的调用组成程序。

假定该系统要管理的学生信息在外存中以文件的形式存储,文件名为 students.dat;在内存中以顺序表的形式存储,存放在一个一维数组 stud 中。把存放在外存中的学生信息读入内存用一个自定义函数 ReadData()来完成。实现该系统的 C 程序框架如下:

```
=====
/* 学生信息管理系统 C 语言源代码 student.c */
#include <stdio.h> /* 包含输入/输出头文件 */
#include <string.h> /* 包含字符串处理头文件 */
typedef struct { /* 用于存放生日信息的结构体 */
    int year;
    int month;
    int day;
}Date;
typedef struct { /* 用于存放学生信息的结构体 */
    char Num[15];
    char Name[10];
    char Sex;
```

```
float English, DataStructure, CPlusPlus;    /* 三门课成绩 */
float Sum, Average;                        /* 总成绩、平均成绩 */
}Student;
Student stud[100];                        /* 用于存放读入内存中的所有学生信息的全局数组 */
int count = 0;                            /* 存放实际学生人数的全局变量 */
/* 各自定义函数原型声明 */
void ReadData();                          /* 读取学生信息到全局数组 stud 中 */
void Display();                            /* 显示学生信息 */
void Search();                             /* 查询学生信息 */
void SearchNum();                          /* 按学号查询学生信息 */
void SearchName();                         /* 按姓名查询学生信息 */
...
void BackupData();                        /* 备份学生信息 */
void main()
{ /* 系统功能以菜单的形式提供给用户 */
    char choice;                          /* choice 变量用于保存用户对功能菜单的选择结果 */
    ReadData(); /* 程序开始运行时,首先把存放在外存中的学生信息读入内存 */
    for(;;)
    { /* 显示系统功能菜单 */
        printf("***** 学生信息管理系统 *****\n");
        printf("*****\n");
        printf("***** 1. 显示学生信息 *****\n");
        printf("***** 2. 查询学生信息 *****\n");
        ...
        printf("***** 8. 备份学生信息 *****\n");
        printf("***** 0. 退出系统 *****\n");
        printf("*****\n");
        printf("          请选择要执行的操作(0~8):_\n");
        scanf("%c",&choice);
        switch(choice){
            case '1': Display();break;
            case '2': Search();break;
            ...
            case '0': return;
            default: printf("选择错误! 请重新选择.\n");
        }
        /* switch 结束 */
    }
    /* for 结束 */
}
/* main 函数结束 */
```

```

/* 各自定义函数实现代码 */
void ReadData(){...}
void Display(){...}
void Search(){...}
...

```

从上述学生信息管理系统 C 程序框架可以看出,运用面向过程程序设计方法所设计

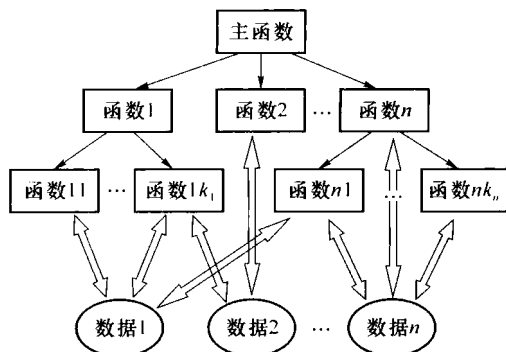


图 1-1 面向过程程序设计的程序模型

计出来的程序,数据和操作数据的函数是分离的。所有数据都是公用的,一个函数可以使用任何一组数据,而一组数据又能被多个函数所使用。用面向过程程序设计方法所设计出来的程序模型如图 1-1 所示。

面向过程的结构化程序设计在 20 世纪 60 年代末、70 年代初从一定程度上缓解了当时的“软件危机”,它在处理较小规模的程序时比较有效。但是,随着人们对大规模软件需求的增长,面向过程的结构化程序设计逐

渐显示出它的不足,具体表现在:

1. 程序设计困难,生产率低下

面向过程的程序设计是围绕功能进行的,用一个函数实现一个功能。所有数据都是公用的,一个函数可以使用任何一组数据,而一组数据又能被多个函数所使用(见图 1-1)。程序设计者必须仔细考虑每一个细节,在什么时候需要对什么数据进行操作。当程序规模较大、数据很多、操作种类繁多时,程序设计者往往感到难以应付。就如工厂的厂长直接指挥每一个工人的工作一样,一会儿让某车间的某工人在 A 机器上用 X 材料生产轴承,一会儿又让另一车间的某工人在 B 机器上用 Y 材料生产滚珠……显然这是非常劳累的,而且往往会遗漏或搞错。所以面向过程程序设计只适用于规模较小的程序。

2. 数据不安全

在面向过程的程序中,所有数据都是公用的,谁也没有办法限制其他程序员不去修改全局数据,也不能限制其他程序员在函数中定义与全局数据同名的局部变量。因为面向过程的设计语言并没有提供这样一种数据保护机制。当程序规模较大时,这个问题尤其突出。

3. 程序修改困难

当某个全局数据的数据结构修改时,所有操作该全局数据的函数都要进行修改。特别是当程序的功能因用户需求的变化而改变时,程序修改的难度更大,很有可能会导致程序的重新设计。

4. 代码重用程度低

运用面向过程程序设计方法所设计出来的程序,其基本构成单位为函数,故代码重用的粒度最大也只能到函数级。对于今天的软件开发来说,这样的重用粒度显得非常不够。

针对面向过程程序设计的不足,人们提出了面向对象程序设计方法。

1.2 面向对象程序设计

面向对象程序设计思想的出发点是思考面向过程的程序设计为什么不能有效地解决大规模程序设计的问题?实际上,面向过程的程序设计是从计算机的角度出发去解决问题,换句话说,就是用计算机的观点去观察世界。计算机的观点和人类的思维方式是有很大区别的,从计算机的角度出发,根据对系统的分析,将系统按功能划分为一个个的模块。在这个过程中,很多现实世界里的整体被分割成了若干个部分,这样就使得问题在从现实世界到计算机世界的转换过程中出现一定的差距。当问题较小或简单时,这种差距可以很容易地通过程序进行弥补。但当问题规模变大时,这种差距就难以弥补了。

面向对象方法的出发点是尽可能地模拟人类的思维方式去描述现实世界中的问题,使软件开发的方法尽可能接近人类认识、解决现实世界中问题的方法,使得问题在从现实世界向计算机世界转换过程中的差距尽可能的小,也就是让描述问题的问题空间和实现解法的解空间在结构上尽可能地一致。面向对象方法已经在当今的软件开发中占据了主流的位置。下面简单介绍面向对象的编程思想。

1.2.1 面向对象的编程思想

具体地讲,面向对象编程的基本思想如下。

(1) 客观世界中的事物都是对象(object),对象之间存在一定的关系。

面向对象方法要求从现实世界客观存在的事物出发来建立软件系统,强调直接以问题域(现实世界)中的事物为中心来思考问题和认识问题,并根据这些事物的本质特征和系统责任,把它们抽象地表示为系统中的对象,作为系统的基本构成单位。这可以使系统直接映射到问题域,保持问题域中的事物及其相互关系的本来面目。

(2) 用对象的属性(attribute)描述事物的静态特征,用对象的操作(operation)描述事物的行为(动态特征)。

(3) 对象的属性和操作结合为一体,形成一个相对独立、不可分的实体。对象对外屏蔽其内部细节,只留下少量接口,以便与外界联系。

(4) 通过抽象对对象进行分类,把具有相同属性和相同操作的对象归为一类,类是这些对象的抽象描述,每个对象是其所属类的一个实例。

(5) 复杂的对象可以用简单的对象作为其构成部分。

(6) 通过在不同程度上运用抽象的原则,可以得到一般类和特殊类。特殊类继承一般类的属性与操作,从而简化系统的构造过程。

(7) 对象之间通过传递消息进行通信,以实现对象之间的动态联系。

(8) 通过关联表达类之间的静态关系。

为了让大家对面向对象的编程思想有更深入的理解,下面先对面向对象的基本概念进行阐述。

1.2.2 面向对象的基本概念

1. 对象

可以从两个角度来理解对象：一个角度是现实世界，另一个角度是我们所建立的软件系统。

现实世界中客观存在的任何一个事物都可以看成一个对象。或者说，现实世界是由千千万万个对象组成的。对象可以是有形的，如汽车、房屋、张三等，也可以是无形的，如社会生活中的一种逻辑结构：学校、军队，甚至一篇文章、一个图形、一项计划等都可视为对象。

对象可大可小。如学校是一个对象，一个班级、一个学生等也是一个对象。同样，军队中的一个师、一个团、一个连、一个班等都是对象。

任何一个对象都具有两个要素：属性和行为。属性用于描述客观事物的静态特征，行为用于描述事物的动态特征。例如，一个人是一个对象，他有姓名、性别、身高、体重等属性，有走路、讲话、打手势、学习和工作等行为。一台录像机是一个对象，它有生产厂家、牌子、颜色、重量、价格等属性，有录像、放像、快进、倒退、暂停、停止等行为。一般说来，凡是具有属性和行为这两个要素的，都可以作为对象。

在一个系统中的多个对象之间通过一定的渠道相互联系，如图 1-2 所示。要使某一个对象实现某一个行为，应当向它传递相应的消息。如想让录像机开始放像，必须由人去按录像机的按键，或者用遥控器向录像机发一个信号。对象之间就是这样通过发送和接收消息互相联系的。

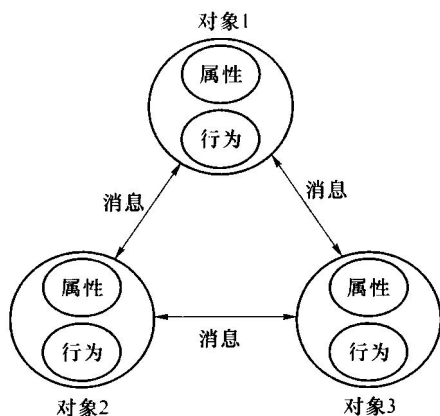


图 1-2 现实世界系统对象模型

对象之间就是这样通过发送和接收消息互相联系的。

在面向对象的软件系统中，对象是用来描述客观事物的一个相对独立体，是构成系统的一个基本单位。一个对象由一组属性和对这组属性进行操作的一组操作组成。属性是用来描述对象静态特征的一个数据项，操作是用来描述对象行为的一个动作序列。

在开发软件系统时，首先要对现实世界中的对象进行分析和归纳，以此为基础来定义软件系统中的对象。



软件系统中的一部分对象是对现实世界中的对象的抽象，但其内容不是全盘照搬，这些对象只包含与所解决的实际问题有关的那些内容；系统中的另一部分对象是为了构建系统而设立的。

2. 类

类是对客观世界中具有相同属性和行为的一组对象的抽象，它为属于该类的全部对象提供了统一的抽象描述，其内容包括属性和操作。

在寻找类时,要用到一个概念——抽象。所谓抽象,是指忽略事物的非本质特征,只注意那些与当前目标有关的本质特征,从而找出事物的共性,把具有共性的事物划分为一类,得出一个抽象的概念。例如,人可以作为一个类,他是世界上所有实体人如张三、李四、王五等的抽象,而实体人张三、李四、王五等则是人这个类的具体实例。

类和对象的关系可表述为:类是对象的抽象,而对象则是类的实例,或者说是类的具体表现形式。

3. 封装

在日常生活中,运用封装原理的例子很多,如录像机、VCD 播放器、数码相机、手机等。就拿录像机来说,录像机里有电路板和机械控制部件,但在外面是看不到的,从外面看它只是一个“黑盒子”,在它的表面有几个按键,这就是录像机与外界的接口,人们在使用录像机时不必了解它的内部结构和工作原理,只需知道按哪一个键能执行哪种操作即可。

这样做的好处是大大降低了人们操作对象的复杂程度,使用对象的人完全可以不必知道对象内部的具体细节,只需了解其外部功能即可自如地操作对象。

在面向对象方法中,所谓“封装”是指两方面的含义:一是用对象把属性和操纵这些属性的操作包装起来,形成一个基本单位,各个对象之间相对独立,互不干扰;二是将对象中某些部分对外隐蔽,即隐藏其内部细节,只留下少量接口,以便与外界联系,接收外界的消息。这种对外界隐蔽的做法称为信息隐蔽(information hiding)。信息隐蔽还有利于数据安全,防止无关的人了解和修改数据。

4. 继承

所谓“继承”,是指特殊类自动地拥有或隐含地复制其一般类的全部属性与操作。继承具有“是一种”的含义,在图 1-3 中,卡车是一种汽车,轿车是一种汽车,二者作为特殊类继承了一般类——“汽车”类的所有属性和操作。

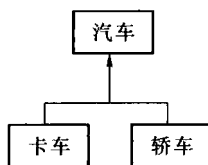


图 1-3 继承示例

通过在不同程度上运用抽象原则,可以得到较一般的类和较特殊的类。在图 1-4 中,从上向下看是对运输工具的分类,而从下向上看则是经过了 3 个层次的抽象。从该图可以看出,继承具有传递性,例如,轿车具有运输工具的全部内容。

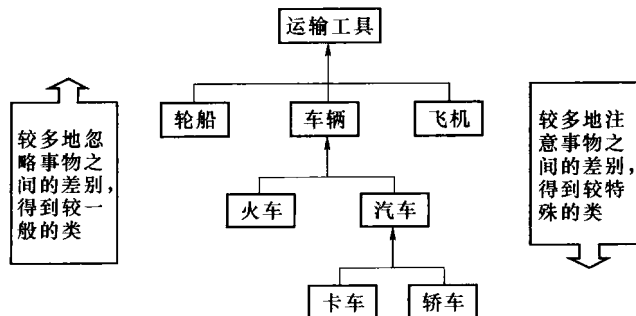


图 1-4 继承的层次与抽象原则的运用