



高等学校教材

C++ 语言程序设计

吕凤翥 编著



电子工业出版社

PUBLISHING HOUSE OF ELECTRONICS INDUSTRY

URL: <http://www.phei.com.cn>

00112289

TP312C

202

高等学校教材

C++ 语言程序设计

吕凤翥 编著

电子工业出版社

Publishing House of Electronics Industry

北京·BEIJING

内 容 简 介

本书全面系统地讲述了C语言和C++语言的基础知识、基本语法以及编程方法,详尽地讲述了C++语言面向对象的重要特征:类和对象、继承性和派生类、多态性和虚函数等内容。本书配有丰富的例题,每章后面备有形式多样的练习题。

本书文字通俗易懂,内容由浅入深,讲解突出重点,全书偏重应用。本书适用于作大专院校理科非计算机专业学生C++语言课的教材,同时也适用于作自学C++语言的读者的自学指导书和参考书。

未经许可,不得以任何方式复制或抄袭本书之部分或全部内容。

版权所有,翻版必究。

图书在版编目(CIP)数据

C++ 语言程序设计/吕凤翥著. - 北京:电子工业出版社,2001.4

高等学校教材

ISBN 7-5053-6533-9

I. C… II. 吕… III. C语言-程序设计-高等学校-教材 IV. TP312

中国版本图书馆CIP数据核字(2001)第06381号

丛 书 名: 高等学校教材

书 名: C++ 语言程序设计

编 著 者: 吕凤翥

责任编辑: 卢先河 束传政

排版制作: 电子工业出版社计算机排版室

印 刷 者: 北京东光印刷厂

装 订 者: 三河市万和装订厂

出版发行: 电子工业出版社 URL: <http://www.phei.com.cn>

北京市海淀区万寿路173信箱 邮编 100036

经 销: 各地新华书店

开 本: 787×1092 1/16 印张: 26.75 字数: 688千字

版 次: 2001年4月第1版 2001年4月第1次印刷

书 号: ISBN 7-5053-6533-9
TP·3600

印 数: 8000册 定价: 33.00元

凡购买电子工业出版社的图书,如有缺页、倒页、脱页、所附磁盘或光盘有问题者,请向购买书店调换;
若书店售缺,请与本社发行部联系调换。电话 68279077

前 言

本书作者长期从事 C 语言和 C++ 语言程序设计课的教学工作,本书是在总结多年来讲授 C 语言和 C++ 语言的经验基础上,根据讲稿整理编写的。书中突出了 C++ 语言的重点,将其重点内容都作了反复讲解;根据教学中学生所提出的难点,本书作了详细讲解,并列举了实例;书中各章节中请读者回答的一些问题,多是教学中遇到的疑点。因此,突出重点、详解难点和提出疑点是本书的第一个特点。

本书的第二个特点是语言简明、概念准确、例题丰富。以通俗易懂的语言讲述了 C++ 语言的基础知识、基本规则和编程方法,以丰富的例题讲解了操作方法和验证了语法规则,读者可以仿造例题的程序去编写形式相似的程序和去解决内容相仿的问题。本书中例题较多,但重复性较小。每个例题都针对一种规则或一种操作,读者可以从每一个例题中都学到一种方法。

本书的第三个特点是每章后边都备有较多的练习题,适用于作教材和自学参考书。每章后面的练习题内容全面,形式多样,有问答题、选择题、判断题、分析程序输出结果题和编程题等。通过这些题目,读者可以及时地检查和考核对本章内容学习和掌握的情况,老师可以从中选出一些题目留为作业题。

本书不仅较为全面地讲述了 C 语言的主要内容,也较为系统地讲述了 C++ 语言的基本内容。通过对本书的学习,读者可以掌握 C 语言和 C++ 语言的基础知识和基本规则以及编程方法。本书第 1 章讲述面向对象的概念,揭示了 C 语言和 C++ 语言的关系,指明 C++ 语言是一种使用较广的面向对象的编程语言,给出 C++ 程序的实现方法。另外,还讲述了 C++ 语言的词法规则。第 2~7 章讲述的大多是 C 语言的内容,同时也是 C++ 语言的基本内容, C++ 程序也是建立在这些基本内容的基础上的。这些内容包括:变量和常量、运算符和表达式、各种语句、函数和存储类、指针和引用、结构和联合等,在讲述过程中指出了 C 语言与 C++ 语言的不同。第 8~12 章较系统地讲述了 C++ 语言中面向对象的主要特征:封装性(类和对象)、继承性(基类和派生类)、多态性(重载和虚函数)、I/O 流库及操作。这些都是 C++ 的核心内容,从中体现了 C++ 语言面向对象的特点,这也是 C++ 语言的重点内容。本书中的 C 语言部分,对于学过 C 语言的读者是一个很好的复习机会,从中可以搞清楚 C 语言和 C++ 语言的区别;对于没有学过 C 语言的读者可以通过学习这部分内容掌握 C 语言这一编程工具。C++ 语言是以 C 语言为基础的,掌握了 C 语言对学习 C++ 语言是会有帮助的。

本书中所选用的 C++ 程序都是在 Visual C++ 5.0、Visual C++ 6.0 和其他版本的 C++ 编译系统下运行过的。

另外,针对本书而编写的上机指导和习题解答一书也即将出版。此书将不仅介绍 C++ 的上机操作指导,还包括本书的习题答案讲解等内容。

本书可作为大学和专科院校学生的教科书,也可作为教师和学生的参考书。本书还适用于广大电脑爱好者自学 C++ 语言的指导书。

本书在编写过程中,查阅过有关C++语言的外文资料和说明书,并翻阅了一些有关书籍,谨对这些书的作者和译者提供的帮助表示感谢。由于时间急促、水平有限、校对不严,在本书编写过程中,难免有错误之处,请读者多提出批评和指正。

谢谢喜欢阅读我写的书和对我的书提出过批评指正的读者。

作 者

2001年1月

北京大学燕北园

目 录

第 1 章 C++ 语言概述	(1)
1.1 面向对象语言简介	(1)
1.1.1 面向对象的概念	(1)
1.1.2 编程语言的发展	(2)
1.1.3 面向对象语言的特点	(3)
1.2 面向过程与面向对象的区别	(4)
1.2.1 面向过程方法面临的问题	(4)
1.2.2 面向对象方法的特点	(5)
1.3 C 语言与 C++ 语言的关系	(6)
1.3.1 C++ 对 C 语言的改进	(6)
1.3.2 C++ 语言对面向对象方法的支持	(7)
1.4 C++ 语言的词法和语法规则	(7)
1.4.1 C++ 语言的字符集	(7)
1.4.2 单词及语法规则	(8)
1.5 C++ 程序结构上的特点	(10)
1.5.1 C++ 程序的两个实例	(10)
1.5.2 C++ 程序结构特点	(11)
1.5.3 C++ 程序的书写格式	(11)
1.6 C++ 程序的实现	(12)
1.6.1 C++ 程序的编辑、编译和运行	(12)
1.6.2 Visual C++ 5.0 编译系统的用法简介	(13)
练习题	(17)
第 2 章 变量和常量	(21)
2.1 基本数据类型	(21)
2.2 变量	(22)
2.2.1 变量的名字	(22)
2.2.2 变量的类型	(23)
2.2.3 变量的值	(23)
2.3 常量	(24)
2.3.1 整型常量	(24)
2.3.2 浮点型常量	(25)
2.3.3 字符型常量	(25)
2.3.4 字符串常量	(26)
2.3.5 枚举常量	(27)

2.3.6 常量的定义格式	(28)
2.4 数组	(29)
2.4.1 数组的定义格式	(30)
2.4.2 数组元素的表示	(30)
2.4.3 数组的赋值	(31)
2.4.4 字符数组	(32)
2.5 输入和输出	(34)
2.5.1 键盘输入	(34)
2.5.2 屏幕显示	(35)
练习题	(37)
第3章 运算符和表达式	(41)
3.1 运算符的种类及其功能	(41)
3.1.1 算术运算符	(41)
3.1.2 关系运算符	(42)
3.1.3 逻辑运算符	(42)
3.1.4 位操作运算符	(43)
3.1.5 赋值运算符	(43)
3.1.6 其他运算符	(44)
3.2 运算符的优先级和结合性	(46)
3.2.1 运算符的优先级	(47)
3.2.2 运算符的结合性	(48)
3.3 表达式的种类	(48)
3.4 表达式的值和类型	(49)
3.4.1 算术表达式	(49)
3.4.2 关系表达式	(51)
3.4.3 逻辑表达式	(52)
3.4.4 条件表达式	(53)
3.4.5 赋值表达式	(54)
3.4.6 逗号表达式	(55)
3.5 类型转换	(56)
3.5.1 保值的隐式转换	(56)
3.5.2 强制转换	(56)
3.6 类型定义	(57)
练习题	(58)
第4章 语句和预处理	(62)
4.1 表达式语句和复合语句	(62)
4.1.1 表达式语句和空语句	(62)
4.1.2 复合语句和分程序	(63)
4.2 选择语句	(63)
4.2.1 条件语句	(63)

4.2.2 开关语句	(67)
4.3 循环语句	(70)
4.3.1 while 循环语句	(70)
4.3.2 do-while 循环语句	(72)
4.3.3 for 循环语句	(73)
4.3.4 多重循环	(76)
4.4 转向语句	(79)
4.4.1 goto 语句	(80)
4.4.2 break 语句	(81)
4.4.3 continue 语句	(81)
4.5 预处理功能	(82)
4.5.1 宏定义命令	(83)
4.5.2 文件包含命令	(85)
4.5.3 条件编译命令	(86)
练习题	(88)
第5章 函数和存储类	(94)
5.1 函数的定义和说明	(94)
5.1.1 函数的定义格式	(95)
5.1.2 函数的说明方法	(96)
5.2 函数的参数和返回值	(97)
5.2.1 函数参数的求值顺序	(97)
5.2.2 设置函数参数的默认值	(98)
5.2.3 函数的返回值	(100)
5.3 函数的调用方式	(100)
5.3.1 函数的传值调用	(101)
5.3.2 函数的引用调用	(101)
5.4 函数的嵌套调用和递归调用	(102)
5.4.1 函数的嵌套调用	(102)
5.4.2 函数的递归调用	(104)
5.5 内联函数和重载函数	(108)
5.5.1 内联函数	(108)
5.5.2 重载函数	(109)
5.6 标识符的作用域	(112)
5.6.1 作用域规则	(112)
5.6.2 作用域种类	(113)
5.6.3 关于重新定义标识符的作用域规定	(113)
5.7 变量的存储类	(115)
5.7.1 自动类变量和寄存器类变量	(115)
5.7.2 外部类变量	(117)
5.7.3 静态类变量	(118)

5.8 函数的存储类	(121)
5.8.1 内部函数	(121)
5.8.2 外部函数	(122)
练习题	(124)
第6章 指针与引用	(130)
6.1 指针的概念	(130)
6.1.1 什么是指针	(130)
6.1.2 指针定义格式	(132)
6.1.3 指针的赋值	(132)
6.1.4 指针的运算	(133)
6.2 指针与数组	(135)
6.2.1 数组名是一个常量指针	(135)
6.2.2 数组元素的指针表示	(136)
6.2.3 字符数组、字符指针和字符串处理函数	(139)
6.2.4 指向数组的指针和指针数组	(143)
6.3 指针与函数	(145)
6.3.1 指针用作函数参数	(146)
6.3.2 指向函数的指针和指针函数	(147)
6.4 引用的概念	(149)
6.4.1 引用和引用的建立格式	(149)
6.5 引用的应用	(151)
6.5.1 引用作函数参数	(151)
6.5.2 引用作为函数的返回值	(153)
6.5.3 用 const 限定引用保护实参不被修改	(154)
练习题	(155)
第7章 结构	(161)
7.1 结构的概念	(161)
7.1.1 结构和结构变量的定义	(161)
7.1.2 结构变量成员的表示	(163)
7.1.3 结构变量的赋值	(163)
7.1.4 结构变量的运算	(164)
7.2 结构与数组	(166)
7.2.1 数组作结构成员	(166)
7.2.2 结构变量作数组元素	(166)
7.3 结构与函数	(169)
7.3.1 结构变量和指向结构变量的指针作函数参数	(169)
7.3.2 结构变量和指向结构变量的指针作函数返回值	(173)
7.4 联合	(174)
7.4.1 联合的概念	(174)
7.4.2 联合的应用	(177)

练习题	(181)
第8章 类和简单对象	(185)
8.1 类的定义	(185)
8.1.1 类的概念	(185)
8.1.2 类的定义格式	(185)
8.1.3 类的定义举例	(188)
8.2 对象的定义和成员表示	(190)
8.2.1 对象的定义格式	(190)
8.2.2 对象的成员表示	(190)
8.3 对象的初始化	(192)
8.3.1 构造函数和析构函数	(193)
8.3.2 拷贝构造函数和默认拷贝构造函数	(195)
8.3.3 拷贝构造函数的其他用处	(197)
8.4 成员函数的特征	(199)
8.4.1 内联函数和外联函数	(199)
8.4.2 成员函数的重载性	(201)
8.4.3 成员函数可以设置默认参数	(202)
8.5 静态成员	(203)
8.5.1 静态数据成员	(203)
8.5.2 静态成员函数	(206)
8.6 友元	(207)
8.6.1 友元函数	(208)
8.6.2 友元类	(209)
8.7 类的作用域和对象的生存期	(211)
8.7.1 类的作用域	(211)
8.7.2 对象的生存期	(211)
8.7.3 局部类和嵌套类	(213)
练习题	(217)
第9章 复杂对象	(225)
9.1 对象指针和对象引用	(225)
9.1.1 指向类的成员的指针	(225)
9.1.2 指向对象的指针和对象引用	(227)
9.1.3 this 指针	(230)
9.2 对象数组和对象指针数组	(231)
9.2.1 对象数组	(231)
9.2.2 指向对象数组的指针	(233)
9.2.3 对象指针数组	(235)
9.3 常类型	(236)
9.3.1 一般常量和对象常量	(236)
9.3.2 常指针和常引用	(237)

9.3.3 类的常成员	(239)
9.4 子对象和堆对象	(242)
9.4.1 子对象	(242)
9.4.2 堆对象	(244)
9.5 类型转换和转换函数	(250)
9.5.1 类型的隐含转换	(250)
9.5.2 构造函数的类型转换功能	(251)
9.5.3 类型转换函数	(252)
9.6 类和对象的应用实例	(253)
练习题	(258)
第 10 章 继承性和派生类	(268)
10.1 基类和派生类	(268)
10.1.1 派生类的定义格式	(269)
10.1.2 派生类的三种继承方式	(270)
10.1.3 基类与派生类的关系	(274)
10.2 单继承	(275)
10.2.1 派生类对基类成员的访问权限	(275)
10.2.2 派生类的构造函数和析构函数	(278)
10.2.3 子类型	(285)
10.3 多继承	(287)
10.3.1 多继承的概念	(287)
10.3.2 多继承派生类的构造函数	(288)
10.3.3 多继承中的二义性问题	(291)
10.4 虚基类	(296)
10.4.1 虚基类的概念	(297)
10.4.2 虚基类的构造函数	(298)
10.5 应用实例	(300)
练习题	(303)
第 11 章 多态性和虚函数	(311)
11.1 函数重载	(311)
11.2 运算符重载	(313)
11.2.1 运算符重载中的几个问题	(314)
11.2.2 运算符重载函数的两种形式	(314)
11.2.3 其他运算符的重载举例	(319)
11.3 静态联编和动态联编	(324)
11.3.1 静态联编	(324)
11.3.2 动态联编	(325)
11.4 虚函数	(325)
11.5 纯虚函数和抽象类	(332)
11.5.1 纯虚函数	(332)

11.5.2 抽象类	(334)
11.6 虚析构函数	(339)
练习题	(341)
第 12 章 模板	(348)
12.1 模板的概念	(348)
12.1.1 什么是模板	(348)
12.1.2 为什么引进模板	(348)
12.2 函数模板	(350)
12.2.1 函数模板的定义格式	(350)
12.2.2 函数模板的应用举例	(351)
12.3 类模板	(354)
12.3.1 类模板的定义格式	(354)
12.3.2 类模板的应用举例	(356)
12.4 类模板的应用	(362)
12.4.1 类模板的对象或引用作函数参数	(362)
12.4.2 类模板可用作基类	(363)
练习题	(371)
第 13 章 C++ 的 I/O 流类库	(376)
13.1 屏幕输出操作	(378)
13.1.1 使用预定义的插入符	(378)
13.1.2 使用成员函数 put() 输出一个字符	(380)
13.1.3 使用成员函数 write() 输出一个字符串	(381)
13.2 键盘输入操作	(382)
13.2.1 使用预定义的提取符	(382)
13.2.2 使用成员函数 get() 获取一个字符	(384)
13.2.3 使用成员函数 getline() 获取一行字符	(384)
13.2.4 使用成员函数 read() 读取若干字符	(386)
13.3 格式化输入和输出	(387)
13.3.1 使用流对象的成员函数进行格式输出	(387)
13.3.2 使用控制符进行格式输出	(390)
13.4 插入符和提取符的重载	(392)
13.5 磁盘文件的输入和输出	(394)
13.5.1 文件的打开和关闭操作	(394)
13.5.2 文本文件的读写操作	(395)
13.5.3 二进制文件的读写操作	(399)
13.5.4 随机访问数据文件	(402)
13.5.5 文件操作的其他函数	(405)
13.6 字符串流	(408)
13.6.1 ostream 类的构造函数	(408)
13.6.2 istream 类的构造函数	(409)

13.7 流错误的处理	(411)
13.7.1 状态字和状态函数	(411)
13.7.2 清除/设置流状态位	(411)
练习题	(412)

第1章 C++语言概述

C++是一种面向对象的程序设计语言，它是在C语言基础上发展起来的。虽然它不是最早的面向对象的程序设计语言，但是它是目前使用较广泛的面向对象的程序设计语言。

本章主要讲述C++语言编程特点，包括C++语言与C语言的关系、C++语言的语法规则以及C++语言程序的实现。在讲述C++语言之前，介绍一个与C++语言有关的重要概念——面向对象，包括什么是面向对象、面向对象语言的特点、面向对象和面向过程的区别等。通过对面向对象概念的学习和理解，将会进一步了解C++语言的特点及其用处。

1.1 面向对象语言简介

本节主要讲述计算机出现后编程语言的发展历史。从这段历史中不难看出面向对象语言的出现是人们对客观事物认识的不断发展的需要，因此，面向对象语言的出现是必然的。本节首先介绍面向对象这一概念。

1.1.1 面向对象的概念

什么是面向对象？简单地说，它和面向过程一样都是软件开发的一种方法。但是它与面向过程不同，面向对象是一种运用对象、类、继承、封装、聚合、消息传递、多态性等概念来构造系统的软件开发方法。这里提出一些新的概念，这些新的概念描述了面向对象的新特点。

下面从解释这些概念中给出面向对象的特点，进而对面向对象这种方法有所了解和认识。

1. 对象是软件系统的基本构成单位

分析问题的出发点是对象，对象是待解决问题（问题域）中的客观事物的抽象表示。

2. 对象的属性和服务结合为一个独立的实体

对象的属性是表示客观事物的静态特性，一般用数据来表达；对象的服务是描述客观事物的动态特性，即事物的行为，一般用函数或称方法来表达。对象的属性与服务结合为一个独立的实体，称为封装体，对外屏蔽其内部的细节。

3. 类是对某些对象的抽象描述

类是具有相同属性和服务的若干对象的集合。类为该类的所有对象提供一种统一的抽象描述。一个类中包含有属性和服务两部分。实际上，类是一种类型，这种类型是自定义的，而对象是某个类的一个实例。

4. 派生类继承基类中的属性和服务

在不同的层次上运用抽象的原则，可以获得基类和它的派生类。而派生类继承了基类中的属性和服务，这将简化系统的构造过程和文档，实现了共享。例如，根据世界上存在的各种各样的汽车，可以将它们的共性抽象为一个汽车类，再将各种各样的轿车的共性抽象为一个轿车类。显然轿车类应该是汽车基类的派生类，因为轿车具有汽车的共性，另外还具有它自身的特性。我们说，轿车类继承了汽车类中的属性和服务。

5. 复杂对象可由若干简单对象构成

复杂的事物常可以化解为若干简单的事物。同样，一个复杂的对象可以化解为简单对象的集合，这称为聚合或聚集。例如，描述一架飞机，这是一个较为复杂的对象，但可以将它看成为由机翼、机身、发动机和尾翼等部件组成，这些部件可作为飞机的子对象。

6. 对象与对象之间使用消息进行通信

信息是向对象发出的服务请求，信息的发送者是一个要求提供服务的对象，而信息的接收者是一个能够提供服务的对象，通过消息传送实现了对象之间的通信。

7. 多态性是面向对象程序设计的重要支柱

多态性是指向不同对象发送同一消息，根据对象类的不同而完成不同的行为。多态性是通过继承的机制构造对象类的结果。由函数和运算符的重载以及虚函数实现了类的多态性。

以上是对面向对象这一概念的理解。下面通过一个例子将形象地说明封装的概念。例如，街头上的早点小吃店，在一间小屋里或小亭子里，四周被围住，通过一个小窗口对外卖货。屋或亭内有油饼、豆浆、豆花等食品，另外，还具有制作上述部分食品的服务，如炸油饼、油条等，还有收钱找钱、销售食品等服务。可以将小吃店看作是一个封装体，买早点的人们只关心小吃店所卖的食品及其价格，至于食品的制作买早点的人并不关心。这个被封装的“实体”对外服务只通过一个“窗口”，当买早点的人向它发出“买什么早点”“买多少”的消息后，并将钱付给它，它就将你所要的食品递给你。把具有这类特点的服务称作早点服务类，而某家小吃店看成为早点服务类的一个对象。

综上所述，面向对象这种方法具有三大特性：封装性、继承性和多态性。，特别是前两大特性是不可缺少的。

1.1.2 编程语言的发展

1. 编程和编程语言

早期人们认为编程工作包含有认识事物和描述事物两项内容，认为编程应先对要解决的问题产生一个正确的认识，然后再用一种语言将它正确地描述出来。这样就把软件开发与编程看成是一回事了。从软件工程的角度的看，软件开发和编程是不同的。软件开发包含两项主要活动：一是人们对于要解决的问题的认识，二是对这种认识的描述。“认识”是指对要解决的问题进行周密地分析和全面地理解，并找出解决的方法；“描述”是指选用一种语言来描述对要解决问题的认识。可见，编程只是在认识基础上进行的描述，编程时所选用的

语言称为编程语言。因此，我们认为编程只是软件开发中的一项内容，而不是全部内容。

开发人员对于要解决的问题的认识又称为对问题域的认识。问题域是指要解决问题的集合，或者指要解决的问题所涉及的业务范围。人们对于问题域的认识往往用自然语言来描述，而计算机所能识别的却是某种编程语言。于是在自然语言和编程语言之间存在一个过渡，或称为“鸿沟”。这个“鸿沟”形成的原因很简单，就是因为人们描述客观事物所用自然语言机器不能识别，而机器能够识别（直接或间接）的编程语言又不符合人们的习惯的思维方式。于是就形成了二者之间的鸿沟。鸿沟的存在耗费软件开发人员的许多精力，同时也是许多错误的发源地。

2. 编程语言的发展史

编程语言的发展是从低级到高级，具体过程如下：

(1) 机器语言

这是一种最原始的编程语言，这种语言是计算机可以直接识别的语言。这种语言使用 0 和 1 两种代码，编写出的程序难以理解和记忆，因为它远离人们的习惯思维方式。

(2) 汇编语言

这是一种使用助记符号来替代代码 0 和 1，是一种低级语言。它比机器语言稍有提高，符合一些人们的形象思维，它是低层次的抽象。汇编语言计算机不能直接识别，需要编译后才可识别。这种语言虽然效率较高，但是由于难以记忆，使用较少。

(3) 高级语言

这是一种采用命令或语句的语言，屏蔽了机器细节问题。它提高了语言的抽象层次，比汇编语言更加接近于人们的思维方式。这种语言人们容易理解和记忆，但它还与自然语言有较大差别。20 世纪 70 年代结构化程序设计语言的出现，给编程带来了方便，使得自然语言与编程语言的鸿沟进一步缩短。

(4) 面向对象语言

面向对象语言是比面向过程更高级的一种高级语言。

面向对象语言的出现改变了编程者的思维方式，使设计程序的出发点由着眼于问题域中的过程转向着眼于问题域中的对象及其相互关系。这种转变更加符合人们对客观事物的认识，因此，面向对象语言更接近于自然语言，面向对象语言是人们对于客观事物更高层次的抽象。

从编程语言发展的历史来看，编程语言由低级向高级发展，使得自然语言与编程语言之间的鸿沟越来越窄，这就意味着软件开发人员的精力耗费越来越少，软件产品的质量越来越高。

1.1.3 面向对象语言的特点

使用面向对象的方法进行软件开发就需要用面向对象的语言进行编程。

面向对象的语言应该具有面向对象方法中的特点。具体地讲，面向对象语言是直接描述问题域中的对象及其相互关系。它从客观世界中所存在的事物出发，比较符合人们的思维

方式。面向对象语言应具有如下特征：

① 客观世界是由一些具体事物组成的，每个事物都具有自身的静态特性和动态特性，这些被抽象出来的特性将分别由一组属性和一组服务来描述。这种事物便是面向对象语言中的对象。

② 客观世界的事物之间有共性，也有个性。按其共性可分为若干类。类是具有相同共性的若干事物的集合，它是面向对象语言中相对独立的程序单位，它是对某些事物的统一抽象。

③ 在客观世界中为了简化对事物的认识和描述，往往采用继承机制。当某个特殊类的对象拥有了某个一般类的全部属性与服务时，我们称特殊类继承了一般类。面向对象语言中的类具有继承的关系。

④ 客观世界中，复杂事物的处理往往是将它化为若干个简单的事物。这就是说，在一个描述复杂事物的类中，可以包含有若干个描述简单事物的类的对象，这称为聚合关系。即一个类的成员可以是另外类的对象，称为子对象。

⑤ 客观世界的事物是一个独立的实体，在面向对象的方法中采用封装机制，屏蔽了其内部的细节，只表现出它的外部特性或行为。事物与事物之间存在着一定的联系，通过消息来表示事物之间的联系。一个对象可以通过向另一个对象发送消息来获得其服务。面向对象的语言应具有实现上述机制的功能。

总之，面向对象语言是用来实现面向对象程序设计的一种高级语言。它包含有面向对象方法中所要实现的功能。

1.2 面向过程与面向对象的区别

面向过程和面向对象是两种截然不同的软件开发方法。面向过程的软件开发方法曾在软件开发中起到很大的作用，解决了很多问题。但是，随着信息量的剧增，问题复杂性的增加，面向过程的软件开发方法面临着许多难以解决的问题，于是便出现了面向对象的软件开发方法，它提高了编程的效率。

1.2.1 面向过程方法面临的问题

下面从 5 个方面来看面向过程所面临的问题。

1. 从需求分析方面

面向过程的方法对问题域的分析是以功能或数据为中心的，打破了事物间的相互关联；而不是以问题域中存在的事物为基本单位，进而保持其原来面貌。这种分析的结果不能够直接地映射到问题域中，这将给后续开发带来困难。

面向过程的分析是以过程为出发点，不仅要知道做什么，而且要知道怎么做。

2. 从设计方面

设计阶段任务是以需求分析的结果作为出发，生成一个具体的设计方案。主要解决系统模块结构的划分、数据传送流程和函数的调用关系，生成各个模块的程序流程图。可见，由分析的结果生成数据流程图，再由设计的结果生成模块结构图。面向过程的方法很难做到