

# 面向对象程序设计

许句阿 xuxy@hust.edu.cn



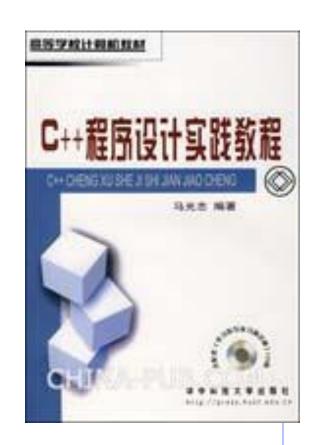
#### 教材



教材: C++程序设计实践教程

出版:华中科技大学出版社

编著: 马光志





### 参考书



- [1] 张德慧. C++面向对象程序设计. 科学出版社,2005年
- [2] 沈学东. C++面向对象程序设计实用教程. 上海交通大学出版社,2012年
- [3] C++编程思想 Thinking in C++ 刘宗田等译,机械工业出版社
- [4] C++ Primer, 孝师贤等译, 人民邮电出版社
- [5] C++高效编程, Effect C++
- [6] C++编程语言,C++ Program Language
- [7] C++入门经典 The C++ Language Begining





群名称: 华科大计算机C++...

群号: 477368987



## 第一章 宏论面向对象的程序设计



- 一什么是面向对象的程序设计?
- >为什么要面向对象的程序设计?
- >如何学习这门课?





#### 人类的思维方式:面向对象

- □客观世界有很多各种各样的对象组成
- □每种对象有各自的内部状态和运动规律
- □不同的对象之间相互作用和联系
- □对象是组成系统的基本逻辑单元
- □ 对象可表示抽象的概念、具体的模块 面向对象的思想贯穿软件开发的整个过程









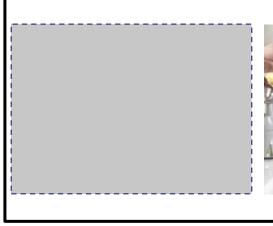














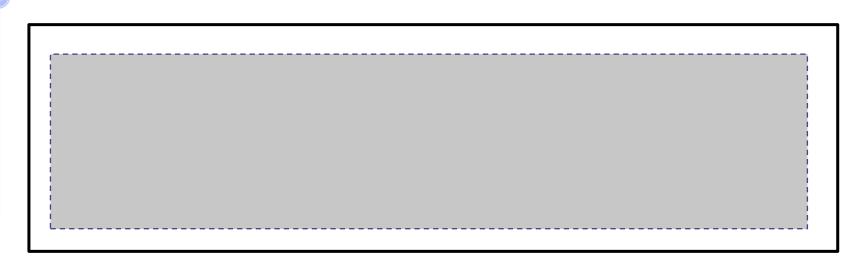




















种菜

种菜

菜地 菜的状态 浇水 施肥 治虫 配菜

配菜

菜、净菜

择菜洗菜切菜

炒菜

炒菜

净菜油、盐...

点火下锅

分工、交接(接口) 信息隐藏





分工协作

加工对象与加工工作捆绑

信息隐藏







拍一部电影,反映菜从田间地头到餐桌的过程

信息的组织及传递,谁占据画面的重要位置?

角色:菜农、商贩、择菜工、厨师、食客

场地:菜地、菜场、厨房、餐厅







- ▶ 不同人说"菜"时,各指的是什么意思?
  菜农、商贩、择菜工、厨师、食客
- ▶ 不同场景下说"菜"时,各指的是什么意思? 菜地、菜场、厨房、餐厅

#### 多态



## 软件开发的一般过程是什么?



#### 任务: 开发一个高校的信息管理系统

- □需求分析 用户需要的是什么? 怎样清晰的展现用户的需求?
- □ 系统设计 总体结构、功能模块、数据结构、接口
- □ 系统实现 编写程序、调试程序、优化程序
- □ 系统维护 系统升级



### 如何更好的设计开发软件?



#### 任务: 开发一个高校的信息管理系统

- □需求分析 面向对象的分析,统一建模语言UML
- □ 系统设计 面向对象的设计
- □ 系统实现 面向对象的实现: C++, Java
- □ 系统维护

更好是全方位的、贯穿分析、设计、实现





#### 任务: 开发一个高校的信息管理系统

学生管理、教师管理、科研管理、设备管理.....

#### 学生 (Student)

姓名、学号、身份证号

• • • • • • • • • • • • •

输入学生信息 修改学生信息 查询学生信息

• • • • •

#### 课程 (Course)

课名、学时、教材名称

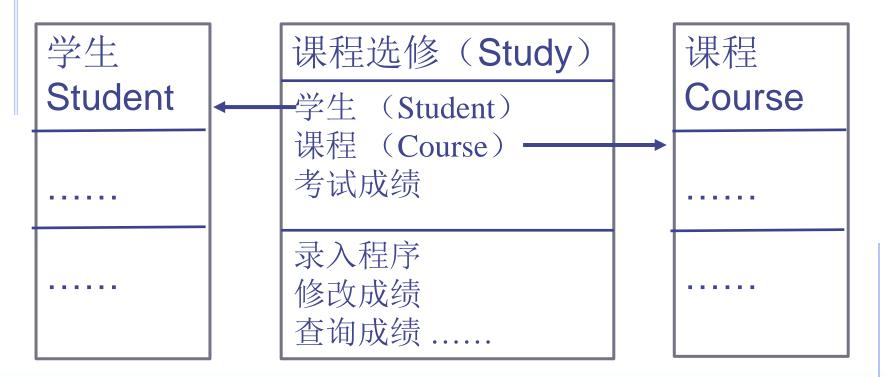
• • • • • • • • • • • •

输入课程信息 修改课程信息 查询课程信息





#### 任务: 开发一个高校的信息管理系统



对象与对象之间相互关联





面向对象的核心

封装 (Encapsulation)

继承(Inheritance)

多态(Polymorphism)









- ▶ C语言中定义结构 struct 就是封装
- > struct结构中封装了什么?
- ▶ 封装有何好处?
- ▶ 面向对象的封装又增加了些什么?

程序长度超过5万行,名字冲突就成了一个重要问题。







- ► 将对象的<del>特征和行为</del>包装在一起
- ▶特征描述 对象的"组织结构" 数据成员
- ➤ 行为描述对象的"功能" 函数成员
- > 封装定义了对象的边界
- > 提供了外部访问的接口
- > 屏蔽了对象内部的特征、行为细节

不同的对象中, 可以有同名的函数





### 继事

- > 一个对象获得另一个或多个对象的特征和行为
- > 小孩长相象父母是获得父母"特征"
- ▶ 走路象父亲是获得父亲"行为"







任务: 开发一个高校 信息管理系统

- □学生管理: 对象学生
- □教师管理:对象教师

定义新的对象:人(Person)

特征:姓名、身份证号、联系电话......

行为: 录入电话号码、修改电话号码......

学生、教师:都继承 Person的特征和行为 同时,又各自新增一些自己的特征和行为







多 态: 调用同名函数, 表现出的不同行为

静态多态:编译时明确了同名函数中的哪一个

动态多态: 运行时才确定调用同名函数中的哪一个

在一个对象中,可以有同名的函数 VS 在不同对象中,可以有同名的函数





#### 静态多态

实现两个数相加返回结果的加法函数 int fadd(int x, int y); double fadd(double x, double y); void fadd(int \*z, int x, int y);

int x,y,z; double u,v,w;
z=fadd(x,y);
w=fadd(u,v);
fadd(&z, x,y);





#### 静态多态

如何区分同名函数?

C++编译器的换名机制

区分参数个数不同或者参数类型不同的函数,

若只是返回值类型不同,则不能区分

PUBLIC ?fadd@@YAHHH@Z

PUBLIC ?fadd@@YAXPAHHH@Z

PUBLIC ?fadd@@YANNN@Z





#### 动态多态

Fruit: BuyFruit

苹果摊前:老板,水果怎么卖?

老板: BuyFruit {这是红富士苹果,10元

一斤}

梨子摊前:老板,水果怎么卖?

老板:BuyFruit {..... 梨子5元一斤}

香蕉摊前:老板,水果怎么卖?

老板: BuyFruit {....便宜呀, 10元3斤}





#### 动态多态

APPLE a; PEAR p; BANANA b; FRUIT \*q; q=&a; or q=&p; or q=&b; q->BuyFruit();

如何实现动态多态?

从机器语言的角度来看,子程序调用有哪些方式? CALL ???



#### 解决C程序语言中存在的问题

特征与 行为分离, 封装度不够

- >特征的封装,不同struct 中可以有同名变量
- ▶对象的封装,不同对象中可以有同名函数 特征与行为整合在一起

不同函数实现相似功能,重用、共享度不高

对象的继承,重用父类对象的特征和行为

相同功能的函数,用不同的名称,自适应程度不高

>多态:静态多态、动态多态

#### 为什么要学面向对象技术?



- > 面向对象的技术是为了更好地开发软件
- **全方位支持系统分析、设计、实现**
- ▶核心特征是封装、继承、多态





- ►C++与面向对象的程序设计关系是什么? C++、Java、C#
- ▶C++与C语言的关系是什么?

C++兼容C,支持原有的C语法

C++ 混合支持结构化和面向对象





- > 建构主义理论
- > 问题牵引
- > 理解原理
- > 实践、用心





> 用心体会差异

屡战屡败 VS 屡败屡战

一切为了学生、为了一切学生、为了学生一切

辣不怕、不怕辣、 怕不辣

减 肥 VS 瘦 身

指针数组 VS 数组指针

指针常量 VS 常量指针





>用心 程序设计中

命名及模块划分

可读性

防御式编程

鲁棒性

用户输入数据时,不符合事实(错误输入)

函数调用实参不满足函数实现体假设的参数要求

运行速度

高效性





#### > 运行速度

#### 高效性

```
int a[10000][40000]; 将所有元素都置为0 for (i = 0;i < 10000;i++) // 方法1 for (j = 0;j < 40000;j++) a[i][j] = 0;
```

M T



