

بسم الله الرحمن الرحيم

مسابنی کامپیوتر و برنامه سازی با C++

www.ketab.ir

دکتر رامین کریمی

استادیار دانشگاه آزاد اسلامی واحد ملارد

حریم دانش

سرشناسه
عنوان و نام پدیدآور
مشخصات نشر
مشخصات ظاهری
شابک
وضعیت فهرست نویسی
موضوع
موضوع
شناسه افزوده
رده‌بندی کنگره
رده‌بندی دیویی
شماره کتابشناسی ملی

کریمی، رامین، ۱۳۵۵ -
مبانی کامپیوتر و برنامه‌سازی با ++C/ مولف دکتر رامین کریمی
تهران: حریم دانش، ۱۳۹۳.
۱۶۰ ص.: مصور، جدول.
۹۷۸-۹۶۴-۲۷۰۶-۵۷-۰ :
فیفا
سی++ (زبان برنامه نویسی کامپیوتر)
برنامه‌نویسی - کامپیوترها - راهنمای آموزشی
سلمانی، خسرو، ۱۳۶۲ -
۱۳۹۲ کی ۹۳/س QAV۶/۷۳
۰۰۵/۱۳۳
۳۶۶۴۴۱۶

عنوان کتاب: مبانی کامپیوتر و برنامه‌سازی با ++C

مولف: دکتر رامین کریمی

ناشر: حریم دانش

ویراستار علمی: مهندس خسرو سلمانی

نوبت چاپ: چاپ اول ۱۳۹۳

قیمت: ۱۲۰,۰۰۰ ریال

تیراژ: ۱۰۰۰ جلد

شابک: ۹۷۸-۹۶۴-۲۷۰۶-۵۷-۰

کلیه حقوق چاپ و نشر برای انتشارات حریم دانش محفوظ می‌باشد.

مرکز پخش: میدان انقلاب، ضلع جنوب شرقی میدان انقلاب، پلاک ۱۱ جدید،

کتابفروشی گلریزان. تلفن: ۶۶۹۷۶۲۳۰ - ۰۹۱۲۳۴۶۰۸۵۹

فهرست مطالب

۷.....	فصل اول: آشنایی با کامپیوتر
۹.....	کامپیوتر چیست؟
۱۰.....	تعریف رایانه
۱۲.....	واحد ورودی
۱۳.....	واحد خروجی
۱۳.....	واحد پردازشگر مرکزی
۱۴.....	کاراکتر چیست؟
۱۴.....	تاریخچه پیدایش کامپیوتر
۱۸.....	سیر تکامل دستگاه‌های ورودی
۲۳.....	فصل دوم: آشنایی با برنامه‌نویسی
۲۴.....	برنامه‌های اولیه
۲۴.....	ساختار زبان C++
۲۴.....	تعریف متغیر
۲۶.....	نامگذاری متغیرها
۲۷.....	مقدار دادن به متغیرها
۲۸.....	انواع متغیر
۲۹.....	عملگرها (Operators)
۲۹.....	عملگرهای ریاضی
۳۰.....	عملگرهای منطقی
۳۰.....	اولویت عملگرها
۳۲.....	دستور include

۳۲	دستورات ورودی و خروجی
۳۵	برنامه‌های اولیه
۳۵	تعریف الگوریتم
۳۶	آشنایی با اجزای الگوریتم
۳۷	فلوچارت
۳۸	اشکال قراردادی برای ترسیم فلوچارت
۴۹	فصل سوم: ساختارهای تصمیم‌گیری
۵۰	دستور شرطی if
۶۳	تغییر متغیر
۶۷	دستور شرطی switch
۷۴	شرط‌های متداخل
۸۱	شرط‌های ترکیبی
۸۷	فصل چهارم: حلقه‌های تکرار
۸۸	حلقه چیست؟
۸۸	حلقه for
۸۹	ساختار حلقه for
۹۰	متغیر جمع‌کننده
۹۱	برنامه‌ها
۱۰۴	حلقه‌های منطقی
۱۰۴	ساختار حلقه while
۱۲۱	ساختار حلقه do - while
۱۲۵	حلقه‌های متداخل

۱۳۱.....	فصل پنجم: تابع
۱۳۲.....	تابع
۱۳۲.....	توابع کتابخانه ای
۱۳۸.....	نوشتن توابع
۱۳۹.....	ساختار کلی برنامه در C++
۱۴۲.....	انواع شیوه های عمومی فراخوانی داده ها توسط یک تابع
۱۴۵.....	فصل ششم: آرایه
۱۴۶.....	آرایه یک بعدی
۱۴۷.....	آرایه دو بعدی (چند بعدی)
۱۴۸.....	مقدار دهی اولیه آرایه ها
۱۵۴.....	آرایه یک بعدی و تابع
۱۵۶.....	آرایه دو بعدی (چند بعدی) و تابع