

《Visual C++ Windows实用》

图书基本信息

书名：《Visual C++ Windows实用编程技术》

13位ISBN编号：9787810126670

10位ISBN编号：7810126679

出版时间：1996-12

出版社：北京航空航天大学出版社

页数：390

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介以及在线试读，请支持正版图书。

更多资源请访问：www.tushu000.com

内容概要

内容简介

本书将Windows的编程进行分类，由浅入深，以学习实用编程技术为目的，逐步介绍各个部分，并列举大量程序实例和图例，讲解力求通俗易懂。

Windows编程的学习重点在于掌握基本的代码结构和程序设计方法。本书向读者介绍了如何打破传统的程序设计方法，掌握Windows编程的技术技巧。

全书分为2个部分，共12章。第1章至第8章为基本编程部分，介绍了输出设计、输入设计、菜单和加速键设计、对话框、图形设计、文件存取；第9章到第12章介绍更高一级的编程技术，主要包括剪贴板、动态数据交换、动态链接库和多文档界面技术。书中例程全部调试通过。

本书可作为大专院校及各种学习班的教材，也适合广大软件开发者参考阅读。

书籍目录

目录

上篇 基本编程技术

第1章 VisualC++Windows编程概述

1.1Windows程序特点

1.1.1漂亮、统一的用户界面

1.1.2面向对象的程序设计

1.1.3消息驱动的程序结构

1.1.4多任务

1.1.5高效的内存管理

1.1.6数据交换与共享

1.1.7与设备无关的图形接口

1.2Windows/VisualC++编程环境

1.2.1开发环境

1.2.2VisualC++Workbench编程环境

1.2.3VisualC++编辑器的用法

1.2.4变量的匈牙利标记惯例

1.3编程要点

1.4最简单的Windows/VisualC++程序分析

1.4.1程序源代码

1.4.2有关的基本概念

1.4.3句柄 (HANDLE)

1.4.4实例 (INSTANCE)

1.4.5程序入口点

1.4.6窗口的注册

1.4.7创建和显示窗口

1.4.8建立消息循环

1.4.9Windows处理函数

1.4.10图标的设置

1.4.11光标的设置

1.4.12模块定义文件

1.4.13程序的运行

第2章 基本输出设计

2.1设备描述表句柄的获取与释放

2.2WMPAINT消息

2.3坐标系统

2.4基本图形函数

2.5图形操作

2.5.1画笔

2.5.2画刷

2.6文本输出

2.6.1文本基本输出函数

2.6.2字符串输出的对齐方式

2.6.3文本输出颜色设置

2.6.4字体的基本概念

2.6.5输出变量数据的应用

2.7信息窗的使用

第3章 输入设计

3.1 鼠标的应用编程

3.1.1 窗口的用户区与非用户区

3.1.2 鼠标消息

3.1.3 鼠标消息的处理

3.2 键盘输入的编程

3.2.1 按键的消息

3.2.2 字符消息

3.3 定时器设计

3.4 子窗口控制

3.4.1 命令按钮

3.4.2 传递消息给父窗口

3.5 编辑控制窗口

3.6 静态字符串

3.7 复选框

3.8 单选按钮

3.9 组框

3.10 列表框

3.10.1 列表框的建立

3.10.2 列表框中的数据选取

3.11 组合框

3.11.1 组合框的风格

3.11.2 组合框的建立

3.11.3 向主窗口返回信息

3.11.4 取得当前选项

3.12 滚动条

第4章 Windows/VisualC++系统资源

4.1 图形编辑风格

4.2 图标

4.3 光标

4.4 位图

4.5 字符串

第5章 菜单和加速键设计

5.1 菜单的基本知识

5.1.1 菜单的定义

5.1.2 菜单标识符

5.1.3 菜单资源描述文件的定义

5.1.4 菜单的引入

5.1.5 窗口处理函数对菜单项的控制

5.2 修改程序中的菜单

5.2.1 允许或禁止菜单选项

5.2.2 设置选中标记

5.2.3 增加菜单项

5.2.4 改变现有的菜单项

5.2.5 删除菜单项

5.2.6 使用位图作为菜单选项

5.3 利用App Studio可视化建立菜单

5.4 多层弹出式菜单

5.4.1 多层式菜单

5.4.2 浮动的弹出式菜单

- 5.5 菜单的其他属性
- 5.6 系统菜单的使用
- 5.7 与菜单有关的消息
- 5.8 与菜单有关的其他函数
- 5.9 加速键设计
 - 5.9.1 加速键的建立
 - 5.9.2 App Studio可视化建立加速键
- 第6章 对话框设计
 - 6.1 对话框的种类
 - 6.2 对话框函数
 - 6.3 对话框控制符
 - 6.4 设计模态对话框
 - 6.5 非模态 (Modeless) 对话框
 - 6.6 利用App Studio可视化建立对话框控制
 - 6.7 通用对话框的使用
- 第7章 与设备无关的图形接口
 - 7.1 映射模式
 - 7.1.1 逻辑坐标及设备坐标
 - 7.1.2 窗口与视口
 - 7.1.3 MM - ISOTROPIC和MM - ANISOTROPIC映射模式
 - 7.2 绘图模式
 - 7.3 图元文件
 - 7.4 文本与字库
 - 7.4.1 系统字库的使用
 - 7.4.2 自定义逻辑字库的创建和使用
 - 7.5 调色板
 - 7.5.1 调色板的概念
 - 7.5.2 逻辑调色板的创建和使用
 - 7.6 区域处理
 - 7.7 位图
 - 7.8 图形打印输出
 - 7.8.1 打印机设备描述表
 - 7.8.2 打印基础
 - 7.8.3 图形的打印输出
 - 7.8.4 取消打印操作
- 第8章 文件存取
 - 8.1 Windows文件系统特点
 - 8.2 () penFile () 函数
 - 8.3 其他打开文件的操作
 - 8.4 文件的读写操作和关闭文件
 - 8.5 文件读写指针
 - 8.6 打开文件的通用对话框

版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问:www.tushu000.com