

《Visual C++ 6.0程序设计导学》

图书基本信息

书名：《Visual C++ 6.0程序设计导学》

13位ISBN编号：9787302052715

10位ISBN编号：7302052719

出版时间：2002-2

出版社：北京科海电子出版社

作者：马安鹏

页数：437

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

书籍目录

目录

第1章VC编程第一关：学习面向对象的概念

1.1为什么要学习VC

1.2什么是面向对象

1.3面向对象的好处

1.4 类和对象关系

1.5对象之间的关系

1.6封装性

1.7继承性

1.8多态性

1.9认识VisualC++集成开发环境

1.9.1 AppWizard工具

1.9.2项目和项目工作区

1.9.3ClassWizard工具

1.9.4WizardBar工具栏

1.10使用VC生成一个控制台应用程序

1.11练习题

第2章VC编程第二关：学习Windows编程基础知识

2.1Windows程序的特点

2.2Windows界面的基本要素

2.3Win32程序结构

2.3.1定义窗口类的结构

2.3.2窗口类的注册与窗口创建

2.3.3创建消息循环

2.3.4窗口主函数WinMain

2.3.5窗口函数WndProc和消息处理

2.3.6资源定义文件

2.4Win32程序开发流程

2.5利用VC生成一个典型Win32窗口程序

2.6认识VisualC++集成开发环境：资源管理器和联机帮助

2.6.1使用资源编辑器

2.6.2充分利用联机帮助查阅函数信息

2.7练习题

第3章揭开MFC应用程序框架秘密

3.1用AppWizard开发基于NDC的窗口程序

3.1.1生成MFC窗口程序

3.1.2使用项目工作区窗口浏览和添加代码

3.1.3设置程序环境参数

3.1.4VC集成开发工具与应用程序生成

3.2MFC应用程序框架与Win32程序的关联

3.2.1MFC应用程序框架对Win32程序主要逻辑的封装

3.2.2MFC应用程序的启动流程

3.2.3MFC应用程序启动顺序标记

3.3MFC应用程序框架的基本类

3.3.1基本类及其作用

3.3.2基本类与SDI.MDI

3.4MFC应用程序框架的基本类对象之间的相互访问

3.4.1SDI应用程序基本类对象之间的相互访问关系

3.4.2MDI应用程序基本类对象之间的相互访问关系

3.5练习题

第4章MFC应用程序的发动机：消息映射

4.1消息类别及其描述

4.1.1窗口消息

4.1.2命令消息

4.1.3控件消息

4.2MFC消息映射原理

4.2.1应用程序类的Run()函数

4.2.2SendMessage和PostMessage函数

4.2.3消息映射表

4.2.4使用MFC应用程序框架寻找消息处理函数

4.3MFC程序处理消息的路径

4.3.1如何处理窗口消息

4.3.2如何命令消息

4.3.3如何处理控件消息

4.4自定义消息处理

4.4.1自定义静态窗口消息

4.4.2自定义动态窗口消息

4.5实例1：自定义类如何响应命令

4.6实例2：自定义消息处理

4.7实例3：使用菜单、工具栏和加速键

4.8练习题

第5章装饰应用程序的外观：控制栏编程

5.1实例1：创建浮动工具栏

5.1.1利用AppWizard自动创建工具栏

5.1.2手工创建工具栏

5.1.3工具栏命令处理及其界面更新编程

5.1.4工具栏的隐藏/显示

5.2创建自定义状态栏

5.2.1利用AppWizard自动创建状态栏

5.2.2自定义状态栏

5.3实例2：创建DialogBar

5.4实例3：创建ReBar栏

5.4.1利用AppWizard生成伸缩栏

5.4.2手动生成伸缩栏

5.5练习题

第6章MFC与对话框编程

6.1对话框的基本原理

6.2 创建模式对话框

6.2.1创建对话框资源模板

6.2.2 对话框类的创建

6.2.3为对话框类加入成员变量

6.2.4对话框的初始化

6.2.5 信息交换.验证

6.2.6 对话框的运行

6.2.7一点改进,定义命令范围处理函数

6.3 无模式对话框

6.3.1无模式对话框的特点

6.3.2关于窗口对象的自动清除

6.4 创建属性表对话框

6.4.1属性表对话框的创建

6.4.2属性表对话框的运行机制

6.4.3属性表对话框的具体实例

6.5创建向导

6.5.1创建向导的属性页

6.5.2创建向导属性表

6.5.3显示向导

6.5.4设置向导的按钮

6.5.5响应向导的按钮

6.5.6运行向导

6.6练习题

第7章绘图与打印

7.1 MFC绘图需要哪些要素

7.1.1画布--设备场境类(CDC)

7.1.2绘图工具--图形对象类(CGdiObject)

7.2获取设备场境对象

7.3创建绘图工具--定义图形对象

7.3.1创建CPen对象

7.3.2创建CBrush对象

7.3.3创建CFont对象

7.4设置绘图属性

7.4.1设置绘图坐标系

7.4.2 其他绘图属性

7.4.3 默认绘图属性

7.5 绘图操作

7.5.1 输出文本

7.5.2 绘图操作

7.6 绘图步骤

7.7 实例：创建一个画图程序

7.8 练习题

第8章 文档类对象持续性

8.1 CObject类的三大性质

8.1.1 CObject类的三个性质

8.1.2 MFC应用程序中的三对宏

8.2 文档类持续性原理

8.2.1 Serialize函数原理

8.2.2 何时调用Serialize函数

8.2.3 Serialize函数支持哪些数据类型持续化

8.2.4 文档类的其他虚成员函数

8.3 文档类持续性的局限性

8.3.1 Serilize(CArchive & ar)函数不能适应的情况

8.3.2 问题的解决办法

8.4 文档-视图结构及其意义

8.5 文档和视图的相互作用

8.6 实例1：简单的文本编辑器Editor

8.7 实例2：具有滚动视图的Editor编辑器

8.8 练习题

第9章文档视图结构的高级形式：SDI与MDI

9.1文档视图结构组合的多种形式

9.1.1SDI与MDI程序的区别

9.1.2文档视图的多种组合形式

9.2实例1：动态切分窗口的SDI应用程序

9.3实例2,动态切分窗口的MDI应用程序

9.4实例3：静态切分窗口的多视图SDI应用程序

9.5实例4：静态切分窗口的多视图MDI应用程序

9.6实例5：无切分窗口的多视图SDI应用程序

9.7实例6：无切分窗口的多视图MDI应用程序

9.8如何选用MDC集合类

9.8.1 集合的形式

9.8.2 MFC提供了哪些集合类

9.8.3如何选择MFC的集合类

9.8.4如何使用MFC的模板集合类

9.9练习题

第10章动态链接库

10.1动态链接库介绍

10.1.1动态链接库和静态库

10.1.2动态链接库与进程的关系

10.1.3动态链接库与静态连接库的加载原理

10.1.4实例1：静态库的制作和使用

10.1.5实例2：Win32动态链接库的创建和使用

10.1.6显式连接与隐式连接

10.2 MFC动态链接库

10.2.1 MFC常规动态链接库与MFC扩展动态链接库

10.2.2 实例

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