

《Visual C++ 2012入门经典》

图书基本信息

书名：《Visual C++ 2012入门经典》

13位ISBN编号：9787302319009

10位ISBN编号：7302319006

出版时间：2013-5

出版社：清华大学出版社

作者：(美) 霍尔顿(Horton, I.) 著

页数：752

译者：苏正泉,李文娟

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

Ivor Horton的书能够占据市场的一个原因是：他用其独特、易于理解的教程风格来介绍各个主题，无论是编程新手，还是经验丰富的编程人员，都很容易理解。现在在这本修订的指南中，他全面介绍了标准C++语言和Visual C++2012。循序渐进的编程练习、实用的示例和清晰的解决方案，带领读者学习C++开发的来龙去脉。学习完本书，您就会牢固掌握使用Visual C++ 2012创建实际应用程序的技术。

本书特色

- 介绍C++语言的当前版本(C++11)，以及在Microsoft VisualStudio 2012中实现
- 全面介绍如何使用完整的Visual C++编程语言
- 解释C++标准模板库，以及如何应用它简化编程任务
- 展示在C++中使用Microsoft Foundation Classes开发Windows桌面应用程序的基本元素
- 开发能在Windows 8下运行的Windows 7桌面应用程序
- 通过一个有效的游戏示例演示如何用Visual C++开发Windows 8应用程序

作者简介

作者介绍：

作者简介

Ivor Horton是世界著名的计算机图书作家，主要从事与编程相关的顾问及撰写工作，曾帮助无数程序员步入编程的殿堂。他曾在IBM工作多年，能使用多种语言进行编程(在多种机器上使用汇编语言和高级语言)，设计和实现了实时闭环工业控制系统。Horton拥有丰富的教学经验(教学内容包括C、C++、Fortran、PL/1、APL等)，同时还是机械、加工和电子CAD系统、机械CAM系统和DNC/CNC系统方面的专家。

Ivor Horton原来是一位数学家，却因向往信息技术工作轻松而收入丰厚，因而涉足信息技术领域。尽管现实情况常常是工作辛苦而收入却相对不高，但他仍坚持从事计算机工作至今。在不同的时期，他从事过的工作包括程序设计、系统设计、顾问工作以及管理和实现相当复杂的项目。

Horton在计算机系统的设计和实现方面，拥有多年的工作经验，这些系统应用于多种行业的工程设计和制造运营。他不仅能运用多种编程语言开发特殊用途的应用程序，而且还为科研人员和工程人员提供教学，以帮助他们完成这类工作，在这些方面他都拥有相当丰富的经验。他多年来一直从事程序设计方面书籍的撰写工作，目前出版的著作有C、C++和Java等教程。目前，他既没有忙于写书，也不提供咨询服务，而是在钓鱼、旅游和尽情地享受生活。

技术编辑简介

Marc Gregoire是来自比利时的一位软件工程师。他毕业于比利时天主教鲁汶大学，获得了“Burgerlijk ingenieur in de computer wetenschappen”学位(等同于计算机科学工程的科学硕士学位)。此后，他以优异成绩获得了同一所大学的人工智能硕士学位，并开始供职于一家大型软件咨询公司(Ordina公司网址：<http://www.ordina.be>)。他在西门子和诺基亚西门子通信公司为大型电信运营商开发运行于Solaris上至关重要的2G和3G软件，这需要在国际团队中工作，包括南美、USA、EMEA和亚洲。现在，Marc在尼康公司开发三维扫描软件。

他主要擅长C/C++，具体地说就是Microsoft VC++和MFC framework。除C/C++之外，他也喜欢C#，并使用PHP制作网页。除主要致力于Windows开发以外，他在开发全天候运行在Linux平台上的C++程序方面，也具有一定的经验，例如EIB家用自动控制和监视软件。

由于在Visual C++方面具有杰出的专业技能，Marc Gregoire自从2007年4月开始，每年都荣获了Microsoft MVP(Most Valuable Professional)大奖。

Marc不仅是Belgian C++用户组(www.becpp.org)的创始人和CodeGuru论坛的活跃分子(会员名是Marc G)。他制作的免费程序和共享程序通过其站点www.nuonsoft.com来发布，并维护其博客www.nuonsoft.com/blog/。

书籍目录

目 录

第1章 使用Visual C++编程

1

1.1 使用Visual C++学习

1

1.2 编写C++应用程序

2

1.3 学习桌面应用程序的编程

2

1.3.1 学习C++

3

1.3.2 控制台应用程序

3

1.3.3 Windows编程概念

3

1.4 集成开发环境简介

5

1.4.1 编辑器

5

1.4.2 编译器

5

1.4.3 链接器

5

1.4.4 库

6

1.5 使用IDE

6

1.5.1 工具栏选项

7

1.5.2 可停靠的工具栏

8

1.5.3 文档

8

1.5.4 项目和解决方案

8

1.5.5 设置Visual C++的选项

16

1.5.6 创建和执行Windows应用程序

17

1.6 小结

19

1.7 本章主要内容

19

第2章 数据、变量和计算

21

2.1 C++程序结构

21

2.1.1 main()函数	28
2.1.2 程序语句	28
2.1.3 空白	30
2.1.4 语句块	30
2.1.5 自动生成的控制台程序	31
2.2 定义变量	32
2.2.1 命名变量	32
2.2.2 声明变量	33
2.2.3 变量的初始值	34
2.3 基本数据类型	34
2.3.1 整型变量	35
2.3.2 字符数据类型	36
2.3.3 整型修饰符	37
2.3.4 布尔类型	38
2.3.5 浮点类型	38
2.3.6 C++中的基本类型	39
2.3.7 字面值	39
2.3.8 定义数据类型的同义词	40
2.4 基本的输入/输出操作	41
2.4.1 从键盘输入	41
2.4.2 到命令行的输出	41
2.4.3 格式化输出	42
2.4.4 转义序列	43
2.5 C++中的计算	45
2.5.1 赋值语句	

45	
2.5.2	算术运算
45	
2.5.3	计算余数
50	
2.5.4	修改变量
50	
2.5.5	增量和减量运算符
51	
2.5.6	计算的顺序
53	
2.6	类型转换和类型强制转换
54	
2.6.1	赋值语句中的类型转换
55	
2.6.2	显式类型转换
56	
2.6.3	老式的类型强制转换
57	
2.7	AUTO关键字
57	
2.8	类型的确定
58	
2.9	按位运算符
58	
2.9.1	按位AND运算符
58	
2.9.2	按位OR运算符
60	
2.9.3	按位EOR运算符
61	
2.9.4	按位NOT运算符
61	
2.9.5	移位运算符
61	
2.10	lvalue和rvalue
63	
2.11	了解存储时间和作用域
64	
2.11.1	自动变量
64	
2.11.2	决定变量声明的位置
66	
2.11.3	全局变量
67	
2.11.4	静态变量
70	
2.12	具有特定值集的变量
70	

2.12.1 旧枚举	70
2.12.2 类型安全的枚举	72
2.13 名称空间	74
2.13.1 声明名称空间	75
2.13.2 多个名称空间	76
2.14 小结	77
2.15 练习	77
2.16 本章主要内容	78
第3章 判断和循环	79
3.1 比较数据值	79
3.1.1 if语句	80
3.1.2 嵌套的if语句	81
3.1.3 嵌套的if-else语句	85
3.1.4 逻辑运算符和表达式	87
3.1.5 条件运算符	89
3.1.6 switch语句	91
3.1.7 无条件转移	94
3.2 重复执行语句块	95
3.2.1 循环的概念	95
3.2.2 for循环的变体	97
3.2.3 while循环	104
3.2.4 do-while循环	106
3.2.5 基于范围的循环	107
3.2.6 嵌套的循环	107
3.3 小结	

110	
3.4 练习	110
3.5 本章主要内容	111
第4章 数组、字符串和指针	113
4.1 处理多个相同类型的数据值	113
4.1.1 数组	113
4.1.2 声明数组	114
4.1.3 初始化数组	117
4.1.4 使用基于范围的for循环	118
4.1.5 字符数组和字符串处理	119
4.1.6 多维数组	122
4.2 间接数据访问	125
4.2.1 指针的概念	125
4.2.2 声明指针	125
4.2.3 使用指针	126
4.2.4 初始化指针	127
4.2.5 sizeof操作符	132
4.2.6 常量指针和指向常量的指针	134
4.2.7 指针和数组	136
4.3 动态内存分配	142
4.3.1 堆的别名——空闲存储器	142
4.3.2 new和delete操作符	142
4.3.3 为数组动态分配内存	143
4.3.4 多维数组的动态分配	146
4.4 使用引用	146

4.4.1 引用的概念	147
4.4.2 声明并初始化lvalue引用	147
4.4.3 在基于范围的for循环中使用引用	148
4.4.4 rvalue引用	148
4.5 字符串的库函数	149
4.5.1 确定以空字符结尾的字符串的长度	149
4.5.2 连接以空字符结尾的字符串	150
4.5.3 复制以空字符结尾的字符串	151
4.5.4 比较以空字符结尾的字符串	152
4.5.5 搜索以空字符结尾的字符串	152
4.6 小结	154
4.7 练习	155
4.8 本章主要内容	155
第5章 程序结构(1)	157
5.1 理解函数	157
5.1.1 需要函数的原因	158
5.1.2 函数的结构	158
5.1.3 替代的函数语法	161
5.1.4 使用函数	161
5.2 给函数传递实参	164
5.2.1 按值传递机制	165
5.2.2 给函数传递指针实参	166
5.2.3 给函数传递数组	167
5.2.4 给函数传递引用实参	

171
5.2.5 使用const修饰符
173
5.2.6 rvalue引用形参
174
5.2.7 main()函数的实参
176
5.2.8 接受数量不定的函数实参
177
5.3 从函数返回值
179
5.3.1 返回指针
179
5.3.2 返回引用
182
5.3.3 函数中的静态变量
184
5.4 递归函数调用
186
5.5 小结
189
5.6 练习
189
5.7 本章主要内容
189
第6章 程序结构(2)
191
6.1 函数指针
191
6.1.1 声明函数指针
191
6.1.2 函数指针作为实参
194
6.1.3 函数指针的数组
196
6.2 初始化函数形参
196
6.3 异常
198
6.3.1 抛出异常
199
6.3.2 捕获异常
200
6.3.3 重新抛出异常
201
6.3.4 MFC中的异常处理
202
6.4 处理内存分配错误
203

6.5 函数重载	204
6.5.1 函数重载的概念	204
6.5.2 引用类型和重载选择	207
6.5.3 何时重载函数	207
6.6 函数模板	208
6.7 使用decltype操作符	210
6.8 使用函数的示例	212
6.8.1 实现计算器	212
6.8.2 从字符串中删除空格	215
6.8.3 计算表达式的值	216
6.8.4 获得项值	218
6.8.5 分析数	219
6.8.6 整合程序	221
6.8.7 扩展程序	223
6.8.8 提取子字符串	224
6.8.9 运行修改过的程序	226
6.9 小结	227
6.10 练习	227
6.11 本章主要内容	228
第7章 自定义数据类型	229
7.1 C++中的结构	229
7.1.1 结构的概念	230
7.1.2 定义结构	230
7.1.3 初始化结构	230
7.1.4 访问结构的成员	

231	
7.1.5	伴随结构的智能感知帮助
234	
7.1.6	RECT结构
235	
7.1.7	使用指针处理结构
236	
7.2	数据类型、对象、类和实例
237	
7.2.1	类的起源
239	
7.2.2	类的操作
239	
7.2.3	术语
240	
7.3	理解类
240	
7.3.1	定义类
240	
7.3.2	声明类的对象
241	
7.3.3	访问类的数据成员
241	
7.3.4	类的成员函数
243	
7.3.5	成员函数定义的位置
245	
7.3.6	内联函数
245	
7.4	类构造函数
246	
7.4.1	构造函数的概念
247	
7.4.2	默认的构造函数
248	
7.4.3	默认的形参值
250	
7.4.4	在构造函数中使用初始化列表
252	
7.4.5	声明显式的构造函数
253	
7.5	类的私有成员
254	
7.5.1	访问私有类成员
256	
7.5.2	类的友元函数
257	
7.5.3	默认复制构造函数
259	

7.6 this指针	260
7.7 类的const对象	263
7.7.1 类的const成员函数	263
7.7.2 类外部的成员函数定义	264
7.8 类对象的数组	265
7.9 类的静态成员	267
7.9.1 类的静态数据成员	267
7.9.2 类的静态函数成员	270
7.10 类对象的指针和引用	270
7.10.1 类对象的指针	270
7.10.2 类对象的引用	273
7.11 小结	274
7.12 练习	274
7.13 本章主要内容	275
第8章 深入理解类	277
8.1 类析构函数	277
8.1.1 析构函数的概念	277
8.1.2 默认的析构函数	278
8.1.3 析构函数与动态内存分配	280
8.2 实现复制构造函数	283
8.3 在变量之间共享内存	284
8.3.1 定义联合	285
8.3.2 匿名联合	286
8.3.3 类和结构中的联合	286
8.4 运算符重载	

287	
8.4.1	实现重载的运算符
287	
8.4.2	实现对比较运算符的完全支持
290	
8.4.3	重载赋值运算符
294	
8.4.4	重载加法运算符
299	
8.4.5	重载递增和递减运算符
303	
8.4.6	重载函数调用操作符
304	
8.5	对象复制问题
305	
8.5.1	避免不必要的复制操作
305	
8.5.2	应用rvalue引用形参
308	
8.5.3	命名的对象是lvalue
310	
8.6	默认类成员
314	
8.7	类模板
315	
8.7.1	定义类模板
316	
8.7.2	根据类模板创建对象
318	
8.7.3	使用有多个形参的类模板
321	
8.7.4	函数对象模板
323	
8.8	完美转发
324	
8.9	使用类
327	
8.9.1	类接口的概念
327	
8.9.2	定义问题
327	
8.9.3	实现CBox类
328	
8.10	组织程序代码
343	
8.11	字符串的库类
345	
8.11.1	创建字符串对象

345	
8.11.2	连接字符串
346	
8.11.3	访问与修改字符串
350	
8.11.4	比较字符串
353	
8.11.5	搜索字符串
356	
8.12	小结
364	
8.13	练习
364	
8.14	本章主要内容
365	
第9章 类继承和虚函数	
367	
9.1	面向对象编程的基本思想
367	
9.2	类的继承
368	
9.2.1	基类的概念
369	
9.2.2	基类的派生类
369	
9.3	继承机制下的访问控制
372	
9.3.1	派生类中构造函数的操作
375	
9.3.2	声明类的保护成员
378	
9.3.3	继承类成员的访问级别
380	
9.4	派生类中的复制构造函数
382	
9.5	禁止派生类
384	
9.6	友元类成员
385	
9.6.1	友元类
387	
9.6.2	对类友元关系的限制
387	
9.7	虚函数
387	
9.7.1	虚函数的概念
389	
9.7.2	确保虚函数的正确执行
391	

9.7.3 禁止重写函数	391
9.7.4 使用指向类对象的指针	392
9.7.5 使用引用处理虚函数	393
9.7.6 纯虚函数	395
9.7.7 抽象类	395
9.7.8 间接基类	398
9.7.9 虚析构函数	400
9.8 类类型之间的强制转换	403
9.9 嵌套类	403
9.10 小结	407
9.11 练习	407
9.12 本章主要内容	409
第10章 标准模板库	411
10.1 标准模板库的定义	411
10.1.1 容器	412
10.1.2 容器适配器	414
10.1.3 迭代器	414
10.2 智能指针	415
10.3 算法	418
10.4 STL中的函数对象	418
10.5 STL容器范围	419
10.6 序列容器	419
10.6.1 创建矢量容器	420
10.6.2 矢量容器的容量和大小	423
10.6.3 访问矢量中的元素	

428	
10.6.4	在矢量中插入和删除元素
428	
10.6.5	在矢量中存储类对象
431	
10.6.6	排序矢量元素
436	
10.6.7	排序矢量中的指针
437	
10.6.8	双端队列容器
442	
10.6.9	使用列表容器
445	
10.6.10	使用forward_list容器
454	
10.6.11	使用其他序列容器
456	
10.6.12	tuple<>类模板
466	
10.7	关联容器
469	
10.7.1	使用映射容器
469	
10.7.2	使用多重映射容器
480	
10.8	关于迭代器的更多内容
481	
10.8.1	使用输入流迭代器
481	
10.8.2	使用插入迭代器
484	
10.8.3	使用输出流迭代器
485	
10.9	关于函数对象的更多内容
487	
10.10	关于算法的更多内容
488	
10.10.1	fill()
489	
10.10.2	replace()
489	
10.10.3	find()
489	
10.10.4	transform()
490	
10.11	类型特质和静态断言
491	
10.12	表达式
492	

10.12.1 capture子句	493
10.12.2 捕获特定的变量	494
10.12.3 模板和 表达式	494
10.12.4 包装 表达式	498
10.13 小结	500
10.14 练习	500
10.15 本章主要内容	501
第11章 Windows编程的概念	503
11.1 Windows编程基础	503
11.1.1 窗口的元素	504
11.1.2 Windows程序与操作系统	505
11.1.3 事件驱动型程序	505
11.1.4 Windows消息	506
11.1.5 Windows API	506
11.1.6 Windows数据类型	506
11.1.7 Windows程序中的符号	507
11.2 Windows程序的结构	508
11.2.1 WinMain()函数	509
11.2.2 消息处理函数	519
11.3 MFC	524
11.3.1 MFC表示法	524
11.3.2 MFC程序的组织方式	525
11.4 小结	528
11.5 本章主要内容	528
第12章 使用MFC编写Windows程序	

531	
12.1	MFC的文档/视图概念
531	
12.1.1	文档的概念
531	
12.1.2	文档界面
532	
12.1.3	视图的概念
532	
12.1.4	链接文档和视图
533	
12.1.5	应用程序和MFC
534	
12.2	创建MFC应用程序
535	
12.2.1	创建SDI应用程序
536	
12.2.2	MFC Application Wizard的输出
539	
12.2.3	创建MDI应用程序
548	
12.3	小结
549	
12.4	练习
550	
12.5	本章主要内容0
550	
第13章	处理菜单和工具栏
551	
13.1	与Windows进行通信
551	
13.1.1	了解消息映射
552	
13.1.2	消息类别
554	
13.1.3	处理程序中的消息
554	
13.2	扩展Sketcher程序
555	
13.3	菜单的元素
556	
13.4	为菜单消息添加处理程序
559	
13.4.1	选择处理菜单消息的类
560	
13.4.2	创建菜单消息函数
560	
13.4.3	编写菜单消息函数的代码
562	

13.4.4 添加更新菜单消息的处理程序	565
13.5 添加工具栏按钮	568
13.5.1 编辑工具栏按钮的属性	569
13.5.2 练习使用工具栏按钮	570
13.5.3 添加工具提示	571
13.6 小结	571
13.7 练习	571
13.8 本章主要内容	571
第14章 在窗口中绘图	573
14.1 窗口绘图的基础知识	573
14.1.1 窗口工作区	573
14.1.2 Windows图形设备界面	574
14.2 MFC的绘图机制	576
14.2.1 应用程序中的视图类	576
14.2.2 CDC类	577
14.3 实际绘制图形	585
14.4 对鼠标进行编程	587
14.4.1 鼠标发出的消息	587
14.4.2 鼠标消息处理程序	588
14.4.3 使用鼠标绘图	590
14.5 绘制草图	611
14.5.1 运行示例	612
14.5.2 捕获鼠标消息	612
14.6 小结	613

14.7 练习题	613
14.8 本章主要内容	614
第15章 改进视图	615
15.1 Sketcher应用程序的缺陷	615
15.2 改进视图	616
15.2.1 更新多个视图	616
15.2.2 滚动视图	617
15.2.3 使用MM_LOENGLISH 映射模式	622
15.3 删除和移动元素	622
15.4 实现上下文菜单	623
15.4.1 关联菜单和类	624
15.4.2 选中上下文菜单项	625
15.5 标识位于光标下的元素	626
15.5.1 练习弹出菜单	627
15.5.2 突出显示元素	627
15.5.3 实现移动和删除功能	631
15.6 处理屏蔽的元素	637
15.7 小结	639
15.8 练习	639
15.9 本章主要内容	639
第16章 使用对话框和控件	641
16.1 理解对话框	641
16.2 理解控件	642
16.3 创建对话框资源	642

- 16.3.1 给对话框添加控件
643
- 16.3.2 测试对话框
644
- 16.4 对话框的编程
644
 - 16.4.1 添加对话框类
644
 - 16.4.2 模态和非模态对话框
645
 - 16.4.3 显示对话框
646
- 16.5 支持对话框控件
648
 - 16.5.1 初始化对话框控件
648
 - 16.5.2 处理单选按钮消息
649
- 16.6 完成对话框的操作
650
 - 16.6.1 给文档添加线宽
651
 - 16.6.2 给元素添加线宽
651
 - 16.6.3 在视图中创建元素
653
 - 16.6.4 练习使用对话框
654
- 16.7 使用微调按钮控件
655
 - 16.7.1 添加Scale菜单项和工具栏按钮
655
 - 16.7.2 创建微调按钮
655
 - 16.7.3 生成比例对话框类
656
 - 16.7.4 显示微调按钮
659
- 16.8 使用缩放比例
660
 - 16.8.1 可缩放的映射模式
660
 - 16.8.2 设置文档的大小
661
 - 16.8.3 设置映射模式
662
 - 16.8.4 同时实现滚动与缩放
663

16.9 使用状态栏	665
16.9.1 给框架窗口添加状态栏	665
16.9.2 CString类	669
16.10 使用编辑框控件	669
16.10.1 创建编辑框资源	670
16.10.2 创建对话框类	671
16.10.3 添加Text菜单项	672
16.10.4 定义文本元素	672
16.10.5 实现CText类	673
16.11 小结	677
16.12 练习	678
16.13 本章主要内容	678
第17章 存储和打印文档	679
17.1 了解序列化	679
17.2 序列化文档	680
17.2.1 文档类定义中的序列化	680
17.2.2 文档类实现中的序列化	681
17.2.3 基于CObject的类的功能	683
17.2.4 序列化的工作方式	684
17.2.5 如何实现类的序列化	685
17.3 应用序列化	685
17.3.1 记录文档修改	686
17.3.2 序列化文档	687
17.3.3 序列化元素类	689
17.4 练习序列化	

693	
17.5 打印文档	
694	
17.6 实现多页打印	
697	
17.6.1 获取文档的总尺寸	
698	
17.6.2 存储打印数据	
698	
17.6.3 准备打印	
699	
17.6.4 打印后的清除	
700	
17.6.5 准备设备上下文	
701	
17.6.6 打印文档	
701	
17.6.7 获得文档的打印输出	
705	
17.7 小结	
705	
17.8 练习	
705	
17.9 本章主要内容	
706	
第18章 编写Windows 8应用程序	
707	
18.1 理解Windows 8应用程序	
707	
18.2	
开发WINDOWS 8应用程序	
708	
18.3 Windows Runtime的概念	
709	
18.3.1 WinRT名称空间	
709	
18.3.2 WinRT对象	
709	
18.4 C++ COMPONENT EXTENSIONS (C++/CX)	
710	
18.4.1 C++/CX名称空间	
710	
18.4.2 定义WinRT类类型	
711	
18.4.3 Ref类类型的变量	
713	
18.4.4 访问ref类对象的成员	
713	

18.4.5 事件处理函数	714
18.4.6 转换ref类引用的类型	714
18.5 XAML	714
18.5.1 XAML元素	715
18.5.2 XAML中的UI元素	716
18.5.3 附加属性	719
18.5.4 父元素和子元素	719
18.5.5 控件元素	719
18.5.6 布局元素	720
18.5.7 处理UI元素的事件	720
18.6 创建Windows 8应用程序	721
18.6.1 应用程序文件	721
18.6.2 定义用户界面	722
18.6.3 创建标题	724
18.6.4 添加游戏控件	726
18.6.5 创建包含纸牌的网格	727
18.6.6 实现游戏的操作	732
18.6.7 初始化MainPage对象	735
18.6.8 初始化一副纸牌	736
18.6.9 建立cardGrid的子元素	736
18.6.10 初始化游戏	738
18.6.11 洗牌	740
18.6.12 突出显示UI纸牌	741
18.6.13	

处理翻牌事件

741

18.6.14 处理图形事件

743

18.6.15 确认赢家

745

18.6.16 处理游戏控件的按钮事件

746

18.7 缩放UI元素

747

18.8 平移

749

18.8.1 应用程序的启动动画

749

18.8.2 故事板动画

750

18.9 小结

752

18.10 本章主要内容

752

编辑推荐

《Visual C++ 2012入门经典(第6版)》编辑推荐：世界著名的计算机畅销书作者、超级畅销书《C语言入门经典（第4版）》作者、编程导师霍尔顿（Ivor Horton）最新作品，国内第一本Visual C++ 2012著作。

精彩短评

- 1、想买的童鞋要注意了！这一版本砍掉了第5版中的C++/CLI部分，对于VC++.net编程来说是不完备的。想学C++/CLI的就不必买了，要买第5版。
- 2、看着很不错哦！内容也详细。
- 3、我买的原作者写的c语言入门第五版500多页也有膜，这本700多页的书竟然没膜？
- 4、外国人写的书又详细又容易理解，非常推荐，不像国人写的大多都有照本宣科的嫌疑
- 5、外国的书籍总是感觉很有内涵,或许很多地方我会看不懂,慢慢看吧,编者的书实在太厚了也不知道分成几份,visual studio c++ 2012在win7上总是未响应真蛋疼
- 6、书不错，很厚实，内容充实
- 7、好书，很有内容，很好看
- 8、书其实还不错，里面计算器的例程写的相当漂亮，可惜我最关注的和IDE相关的内容太少了，扣一星
- 9、本书适合当工具书随时翻翻，不适合当教材，太厚太重！（*^__^*）嘻嘻.....
- 10、很详细，经典，c++必备
- 11、自己买的第六版,感觉这书对于完全没有编程基础的人来所可能好点,不然感觉看着很憋屈...进度慢,但是很多概念都是慢慢渗透的,又不能跳着看...没有看完,影响不是很好.
- 12、入门真是太好用了，而且文笔很清晰，还把c++11不声不响塞了进来
- 13、Windows 编程之后的部分没看。前 10 章作为 C++ 入门/复习都是很好的材料，有介绍 VC12 中实现的 C++11 语法
- 14、很喜欢这本书，印刷的字体清晰，纸张质地也很好
- 15、厚厚的一本教材，适合有一定基础的自学者学习。唯一的遗憾是没有光盘。
- 16、书很厚很对的起花的钱呀 慢慢啃吧

精彩书评

1、欢迎使用本书。通过学习本书，您可以使用Microsoft公司最新的应用程序开发系统Visual Studio 2012，成为优秀的C++程序员。本书旨在讲述C++程序设计语言，然后讲述如何运用C++语言开发自己的Windows应用程序。在此过程中，读者将了解这一最新Visual C++版本所提供的很多激动人心的新功能。Visual C++ 2012是Microsoft开发环境Visual Studio 2012的所有版本的一部分，本书提到Visual C++时，都是指Visual Studio 2012包含的Visual C++ 2012功能。

0.1 本书读者对象本书针对任何想要学习如何使用Visual C++编写在Microsoft Windows操作系统下运行的C++应用程序的读者。阅读本书不需要预先具备任何特定编程语言的知识。如果属于下列3种情形之一，您就适合学习本教程：属于编程新手，十分渴望投入编程世界，并最终掌握C++。要取得成功，您至少需要对计算机的工作原理有大体的理解——包括内存的组织方式以及数据和指令的存储方式。具备一些其他语言的编程经验，如BASIC；渴望学习C++，并想提升实际的Microsoft Windows编程技能。有一些使用C语言或C++语言的经验，但使用环境不是Microsoft Windows；希望使用最新的工具和技术，扩展在Windows环境下编程的技能。

0.2 本书主要内容本书的第一部分通过一个详细的循序渐进式教程，讲授了使用Visual Studio 2012支持的C++语言技术编写C++程序的基础知识。您将了解ISO/IEC C++语言的语法和用法，并通过一系列范围广泛的可行工作示例，获得实际运用它的经验和信心。本书也提供了一些练习，可以检验所学的知识，并且可以下载练习题答案。当然，本语言教程也介绍和说明了C++标准库功能的使用，因为开发程序时极有可能使用它们。随着深入地学习C++语言，您的标准库知识会不断增加。还将学习标准模板库(Standard Template Library, STL)提供的强大工具。对C++的运用有信心之后，就可以继续学习Windows编程了。通过创建超过2000行代码的大型可运行的应用程序，学习如何使用MFC来开发本地Windows应用程序。开发此应用程序贯穿多章内容，用到了MFC提供的一系列用户界面功能。还要学习如何使用Windows 8 UI编写应用程序的基础知识，并开发了一个示例。

0.3 本书结构本书内容的结构安排如下：第1章介绍使用C++编写程序所需要理解的基本概念，以及在Visual C++开发环境中体现的主要思想，还叙述了如何使用Visual C++的功能来创建本书其余部分要学习的各种C++应用程序。第2~9章讲授C++语言。首先是简单的过程式程序示例，然后学习类和面向对象的编程。第10章介绍如何使用标准模板库(Standard Template Library, STL)。STL是一组功能强大且全面的工具，用来组织和操作C++程序中的数据。由于STL是独立于应用程序的，因此可以在上下文中大量应用它。第11章讨论Microsoft Windows桌面应用程序的组织方式，并描述和展示了在所有为Windows操作系统编写的桌面应用程序中都存在的基本元素。本章解释了以C++语言编写的、使用Windows API和MFC的Windows应用程序示例，还给出了一个Windows应用程序的基础示例。第12~17章讲述Windows桌面应用程序的编程。详细描述了如何使用MFC提供的构建GUI的功能编写C++ Windows应用程序。我们将学习如何创建并使用通用控件来构建应用程序的图形用户界面，还将学习如何处理因用户与程序的交互作用而产生的事件。除了学习构建GUI的技术以外，还将从开发该应用程序的过程中学到如何打印文档，以及如何在磁盘上保存应用程序数据。第18章讲述为Windows 8编写应用程序的基本概念。本书各章内容都包括许多工作示例，通过这些示例阐明所讨论的编程技术。每章结束时都总结了该章所讲述的要点，大多数章节都在最后给出了一组练习，您可以应用所学的技术来试着解答这些练习。练习的答案连同书中的所有代码都可以从Wrox出版社的网站上下载。

0.4 使用本书的前提Visual Studio 2012有几个版本，它们都有不同的功能。只有安装了Visual Studio 2012和Windows 8，才能使用Windows 8 UI开发应用程序。下面是使用本书各部分的要求：如果安装了Visual Studio 11的免费版本和Windows 8，才能使用本书的所有示例和练习。Visual Studio 2012最便宜的付费版本是专业版。这个版本或更高版本及Windows 8比较适合学习本书。如果安装了Visual Studio 2012专业版或更高版本和Windows 7，就可以使用第1~17章的使用示例和练习，但第18章不行。第18章介绍了使用Windows 8 UI的应用程序，这需要安装Visual Studio 2012和Windows 8。Windows 8有一个免费的Visual Studio 2012 Express版本，但它不足以运行本书的许多示例。第12~17章的例子都不能用Visual Studio 2012 Express版本编译。

0.5 源代码读者在阅读本书提供的代码时，既可以亲自输入所有代码，也可以使用随书提供的代码文件。本书所有代码均可以从<http://www.wrox.com/>或<http://www.tupwk.com.cn/downpage>网站下载。进入该网站后，读者可以根据本书的书名查找本书(既可以使用搜索框，也可以使用书名列表进行查找)，然后单击本书详细内容页面上提供的Download Code链接，就可以下载本书提供的所有代码。注意：由于许多书籍名称与本书类似，读者也可以通

过ISBN进行查找，本书的ISBN为：978-0-111-36808-4。另外，读者可以从前面提到的CodePlex网站下载本书或其他Wrox书籍的代码，也可以从Wrox的代码下载页面<http://www.wrox.com/dynamic/books/download.aspx>和<http://www.tupwk.com.cn/downpage>下载本书或其他Wrox书籍的代码。源代码下载成功后，读者用任一解压工具将其解压即可。

0.6 勘误表为了避免本书文字和代码中存在错误，我们已经竭尽全力。然而，世界上并不存在完美无缺的事物，所以本书可能仍然存在错误。如果读者在我们编写的某本书籍中发现了诸如拼写错误或代码缺陷等问题，那么请告诉我们，我们对此表示感谢。利用勘误表反馈错误信息，可以为其他读者节省大量时间，同时，我们也能够受益于读者的帮助，这样有助于我们编写出质量更高的专业著作。如果读者需要参考本书的勘误表，请在网站<http://www.wrox.com>中用搜索框或书名列表查找本书书名。然后，在本书的详细内容页面上，单击Book Errata链接。在随后显示的页面中，读者可以看到与本书相关的所有勘误信息，这些信息是由读者提交、并由Wrox的编辑们加上去的。通过访问<http://www.wrox.com/misc-pages/booklist.shtml>，读者还可以看到Wrox出版的所有书籍的勘误表。如果读者没有在Book Errata页面上找到自己发现的错误，那么请转到页面<http://www.wrox.com/contact/techsupport.shtml>，针对您所发现的每一项错误填写表格，并将表格发给我们，我们将对表格内容进行认真审查，如果确实是我们书中的错误，我们将在该书的Book Errata页面上标明该错误信息，并在该书的后续版本中改正。

0.7 关于p2p.wrox.com论坛如果读者希望能够与作者进行讨论，或希望能够参与到读者的共同讨论中，那么请加入p2p.wrox.com论坛。该论坛是一个基于Web的系统，读者可以在论坛发表与Wrox出版的书籍及相关技术的信息，并与其他读者和技术用户进行讨论。论坛提供了订阅功能，可以将与读者所选定主题相关的新帖子定期发送到读者的电子邮箱。Wrox的作者、编辑、业界专家，以及其他读者都会参与论坛中的讨论。读者可以在<http://p2p.wrox.com>参与多个论坛的讨论，这些论坛不仅能够帮助读者更好地理解本书，还有助于读者更好地开发应用程序。如果读者希望加入论坛，那么请按照以下步骤执行：(1) 进入<http://p2p.wrox.com>页面，单击Register链接。(2) 阅读使用条款，然后单击Agree按钮。(3) 填写必要的信息及可选信息，然后单击Submit按钮。(4) 随后读者会收到一封电子邮件，邮件中说明了如何验证账户并完成整个加入过程。读者无须加入P2P论坛即可阅读论坛消息，但如果需要发表主题或发表回复，那么必须加入论坛。成功加入论坛后，读者就可以发表新主题了。此时，读者还可以回复其他用户发表的主题。读者在任何时间都可以阅读论坛信息，如果需要论坛将新的信息发送到自己的电子邮箱，那么可以单击论坛列表中论坛名称旁的Subscribe to this Forum图标完成这项功能设置。如果读者需要获得更多与Wrox P2P相关的信息，请阅读P2P FAQs，这样可以获得大量与P2P和Wrox出版的书籍相关的具体信息。阅读FAQs时，请单击P2P页面上的FAQs链接。

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