

《Visual C++程序设计实务》

图书基本信息

书名：《Visual C++程序设计实务》

13位ISBN编号：9787030049711

10位ISBN编号：7030049713

出版时间：1995-09

出版社：科学出版社/龙门书局

作者：Steven Holzner(美)

页数：427

译者：程思远/等

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

《Visual C++程序设计实务》

内容概要

内容简介

本书介绍如何利用Visual C++设计Windows应用程序。书中首先介绍C++和Windows的基础知识，然后介绍键盘和鼠标输入、菜单、各种对话框、图形和鼠标驱动的绘画程序、文件、多文档和多视图、异常处理和调试，以及对象链接与嵌入等内容。本书适合使用C++编程的人员使用。

作者简介

作者简介

Steven Halzner 早在 MIT 人工智能实验室时就开始从事计算机工作。他曾是 PC 杂志的编辑，编写了 20 多本编程方面的畅销书；他的书还被译成多国文字。与此同时，他还获得了 Cornell 学院的粒子物理学博士，现在他是该学院 400 名学生的教员和指导教师。他还从事佛教课程的教学，出版过历史题材的小说。Steve 喜欢旅游，经常去欧洲、加利福尼亚和纽约。他访问过 30 多个国家和地区，从阿富汗到婆罗洲，并在包括洛杉矶、香港、圣克鲁斯、德国、檀香山和纽约等在内的许多地方居住过。Steve 的业余爱好是考古。他唯一的遗憾的是，他现在还没有学会正确扎领带，但他正在学。

书籍目录

目录

引论

- 0.1为什么要使用Visual C++
- 0.2了解本书所使用的方法
- 0.3本书内容简介
- 0.4Visual C++ 1.5版本中的新内容
- 0.5读者需要具备什么条件

第一章 C++入门

- 1.1关于Windows的基本知识
 - 1.1.1Windows的历史
 - 1.1.2剖析一个窗口
 - 1.1.3用户应具有Windows编程思想和意识
- 1.2创建第一个程序
- 1.3步入C++世界
 - 1.3.1C++预定义I/O流
- 1.4掌握对象的概念
 - 1.4.1带有类的C语言
- 1.5分析堆栈对象实例
- 1.6初始化对象
- 1.7类继承性
- 1.8定制类：函数覆盖（overriding）
- 1.9函数重载
- 1.10不同参数个数的重载函数
- 1.11围绕C++基础进一步学习

第二章 C++Windows应用程序分析

- 2.1关于Windows编程
 - 2.1.1匈牙利表示法
- 2.2创建第一个真正的Windows程序
- 2.3分析C++Windows程序
 - 2.3.1Visual C++视图和文档
- 2.4CFirstApp对象
- 2.5CMainFrame对象
- 2.6FirstDoc的对象
- 2.7FirstView对象

第三章 键盘和鼠标输入

- 3.1在Windows中使用键盘
 - 3.1.1关于Windows键盘输入的约定
- 3.2设计第一个文档
- 3.3设计第一个视图
 - 3.3.1保存新字符
 - 3.3.2this关键字
- 3.4在窗口中加进插入记号
- 3.5鼠标和鼠标事件
 - 3.5.1在程序代码中使用鼠标

第四章 菜单

- 4.1菜单中的约定
- 4.2向程序添加菜单

- 4.2.1 建立菜单
- 4.2.2 将菜单项与程序代码连接起来
- 4.3 在Windows中增加快捷键
- 4.4 在Windows中增加加速键
- 4.5 复选菜单项
- 4.6 使用用户界面消息把菜单项变成灰暗
- 4.7 在程序代码中增加菜单项
- 第五章 对话框：按钮和文本框
- 5.1 消息框
- 5.2 对话框设计
- 5.2.1 使用CDialog成员函数更新数据
- 5.2.2 使用VisualC++成员变量更新数据
- 5.3 计算器实例
- 5.4 记事簿（Notepad）实例
- 第六章 对话框：列表框、网格；电子表格
- 6.1 数据库例子
- 6.2 列表框
- 6.3 组合框
- 6.4 电子表格例程
- 6.5 在代码中使用VBX控件
- 6.6 用一个对话框作为主窗口
- 第七章 图形学与鼠标驱动绘图程序
- 7.1 建立绘图程序菜单
- 7.2 编写绘图程序
- 7.3 在Windows中设置单独的像素
- 7.4 在绘图程序中自由绘图
- 7.5 画线
- 7.5.1 选择颜色和画笔
- 7.6 绘制矩形
- 7.7 绘制椭圆
- 7.8 用彩色填充图形
- 7.9 “拉伸”图形
- 第八章 文件
- 8.1 MFC文件处理
- 8.2 CFile类的实例
- 8.2.1 写一个文件
- 8.2.2 读一个文件
- 8.3 顺序和随机访问文件
- 8.4 通过更新记事簿来处理文件
- 8.5 文档的修改标志
- 8.6 更新数据库来处理文件
- 8.7 定制顺序化的方式
- 第九章 多文档和多视图
- 9.1 多文档界面（MDI）程序
- 9.2 加滚动条
- 9.3 多视图
- 9.4 分解窗口（SplitterWindows）
- 第十章 异常处理和调试
- 10.1 异常处理

10.1.1 调试窗口

10.1.2 处理多个异常

10.2 调试

10.2.1 测试程序

10.2.2 在工作中调试

10.2.3 断点

10.2.4 单步执行

10.3 小结

第十一章 对象链接与嵌入 (OLE)

11.1 Visual C++ 中的 OLE 程序设计

11.2 OLE 程序分析

11.3 OLE 项尺寸的定制

11.4 双击打开 OLE 项

11.5 小结

附录 A Windows 程序设计

A.1 Windows 编程原理

A.2 鼠标行为

A.3 键盘行为

A.4 Edit 菜单

A.5 File 菜单

A.6 Help 菜单

附录 B 本书的配套软盘

《Visual C++程序设计实务》

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