

<<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

出版时间：科学出版社/龙门书局

作者：Steven Holzner(美)

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，请支持正版图书。

更多资源请访问：<http://www.tushu007.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。

<<Visual C++程序设计实务>>

作者简介

作者简介

StevenHalzner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，经常去欧州、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。

<<Visual C++程序设计实务>>

书籍目录

目录

引论

0.1为什么要使用VisualC++

0.2了解本书所使用的方法

0.3本书内容简介

0.4VisualC++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

2.3.1VisualC++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

<<Visual C++程序设计实务>>

- 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

<<Visual C++程序设计实务>>

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)

11.1VisualC++中OLE程序设计

11.2OLE程序分析

11.3OLE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.1Windows编程原理

A.2鼠标行为

A.3键盘行为

A.4Edit菜单

A.5File菜单

A.6Help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:<http://www.tushu007.com>