

<<C++面向对象程序设计基础>>

图书基本信息

书名：<<C++面向对象程序设计基础>>

13位ISBN编号：9787040157451

10位ISBN编号：7040157454

出版时间：2005-1

出版时间：高等教育出版社

作者：张福祥 编

页数：220

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>

## 前言

本书是普通高等教育“十五”国家级规划教材。

全书以VisualC++为开发环境，讲授如何应用C++进行面向对象程序设计和VisualC++可视化编程。全书分为三大部分：第一部分介绍有关C++的基本知识，主要内容包括C++对C语言的扩充、类和对象、继承、函数重载及多态性，并以DOS程序为基础，使用控制台应用程序引入了最基本的VC开发环境；第二部分介绍可视化程序设计的基本知识，主要内容包括VisualC++基础类库MFC简介、使用向导建立应用程序框架、鼠标与键盘、资源和对话框、控件、图形用户界面和文件的输入输出、数据库编程技术等；第三部分为面向对象程序设计的综合实例，用具体的实例完整地介绍C++程序的综合开发过程。

本书内容翔实，讲解深入浅出、通俗易懂，注重理论联系实际，结合应用开发实例，以及丰富的例题和习题，系统讲解了书中所讲知识的应用方法。

本书结合各章内容给出了相应的实训内容和实训步骤，通过实际操作掌握面向对象程序设计的方法。针对高职高专计算机专业教学的实际情况，本书重点讲解基础知识的使用，目的是为学生奠定坚实的程序设计基础。

本书可作为高职高专计算机专业或相关专业的教材，也可供广大计算机爱好者和科技人员自学使用。

## <<C++面向对象程序设计基础>>

### 内容概要

《C++面向对象程序设计基础（高职高专教育）》共12章，主要内容包括引论、C++基础知识介绍、类和对象、面向对象程序设计概述、Visual C++的开发环境介绍、MFC简介、用AppWizard建立应用框架、用户界面设计、图形用户界面、文件的输入输出、数据库编程、综合实例。

《C++面向对象程序设计基础（高职高专教育）》内容翔实、紧凑，各章还配有相应的实训内容。

《C++面向对象程序设计基础（高职高专教育）》适用于高等职业院校、高等专科学校、成人高校、本科院校举办的二级职业技术学院，也可供示范性软件职业技术学院、继续教育学院、民办高校、技能型紧缺人才培养使用，还可供本科院校、计算机专业人员和爱好者参考使用。

## <<C++面向对象程序设计基础>>

### 书籍目录

第1章 引论1.1 一个C++应用程序1.2 编辑源程序文件1.3 编译、连接和运行实训1 应用Visual C++ 6.0开发环境编写C程序第2章 C++基础知识介绍2.1 新的关键字2.2 流的输入输出2.3 注释2.4 强制转换2.5 引用2.6 函数中的引用调用2.7 函数实训2 基本数据类型、表达式和基本语句思考与练习第3章 类和对象3.1 类与对象的定义3.2 成员函数3.3 构造函数3.4 析构函数3.5 对象与指针3.6 类与结构3.7 继承3.8 多重继承3.9 派生类的对象和构造函数3.10 多态性3.11 重载3.12 虚拟函数实训3 类和对象、继承和派生思考与练习第4章 面向对象程序设计概述4.1 面向对象程序设计4.2 Windows用户界面对象4.3 Windows的编程特点4.4 应用程序设计接口和开发工具包思考与练习第5章 Visual C++的开发环境介绍5.1 集成工作环境5.2 工程项目生成实训4 熟悉开发环境和建立工程项目第6章 MFC简介6.1 MFC概述6.2 MFC类库层次6.3 CObject类6.4 主要派生类6.5 MFC程序设计实训5 MFC基本应用程序的建立思考与练习第7章 用AppWizard建立应用框架7.1 建立工程项目7.2 应用框架分析7.3 ClassWizard (类向导) 7.4 文档和视图7.5 键盘与鼠标实训6 AppWizard与ClassWizard的使用思考与练习第8章 用户界面设计8.1 菜单和工具栏8.2 对话框8.3 控件实训7 菜单、控件和对话框思考与练习第9章 图形用户界面9.1 图形设备接口GDI9.2 映射模式和绘图坐标9.3 CDC类9.4 CGdiObject类9.5 实例实训8 Visual C++绘图思考与练习第10章 文件的输入输出10.1 串行化10.2 CFile类10.3 实例实训9 文件基本操作第11章 数据库编程11.1 MFC中的ODBC类11.2 建立数据源11.3 编写应用程序11.4 增加控件11.5 编译并运行11.6 增加和删除记录实训10 数据库编程思考与练习第12章 综合实例12.1 通讯录设计的基础工作12.2 界面及程序设计参考文献

## 章节摘录

第8章用户界面设计 本章我们将介绍如何设计用户界面,包括菜单、工具栏、对话框和控件等创建的基本步骤,以及介绍改善扩展基于MFC应用程序的用户界面的方法。使读者具备简单用户界面设计的能力,更全面的掌握VC++程序设计的方法。

8.1菜单和工具栏 在VC++的集成环境中,我们可以利用windows丰富的资源来开发可视化软件,主要有菜单、工具栏、对话框、按钮、文本框等。

这些资源不是可执行文件,但可通过资源编译器连接到程序的可执行文件中。

它们为windows应用程序的执行提供了友好的界面和丰富的环境。

还需要指出的一点是,由于VC++将资源编译与程序编译分开,开发者便可把执行部分的编写与资源编辑分开,这有利于程序的调试和用户界面的设计和改进。

在Vc++中,资源与可执行文件的连接是由资源编译器自动完成的。

这一节我们就主要来讲述其中的菜单与工具栏资源。

菜单、工具栏对我们来说应该是很熟悉的,几乎所有的windows应用程序都会用到,它们是应用程序命令项列表,提供了传递用户命令的界面。

菜单显示一组菜单项即命令项的下拉列表,菜单项可以是文字或位图。

通过用鼠标或键盘选择菜单项,应用程序便执行与菜单项相关的命令。

在菜单项列表中,所有的命令都已列出,用户只要选择其中的命令便可以了,使用起来十分方便。

此外,菜单项列表并不总是可见的,只有在用户需要时才出现。

工具栏也是命令项的组合,但它与菜单不同。

它显示的是一组图形按钮,每个按钮对应一个命令项。

用户只要选中某个按钮,相应的命令就会被执行。

工具栏中的按钮一直都排列在视图中,即使不需要它们时也仍然出现。

菜单和工具栏是windows应用程序不可缺少的基本组件。

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>