

<<跟我学VISUAL C++6>>

图书基本信息

书名：<<跟我学VISUAL C++6>>

13位ISBN编号：9787111070757

10位ISBN编号：7111070755

出版时间：1999-04

出版时间：机械工业出版社

作者：(美)Stephen D.Gilbert

译者：赵军锁/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>

<<跟我学VISUAL C++6>>

内容概要

《跟我学VISUAL C++ 6

## &lt;&lt;跟我学VISUAL C++6&gt;&gt;

## 书籍目录

## 目录

译者序

前言

第1章 创建第一个应用程序：

学习使用VC++

1.1 审视VC++

1.1.1 VisualC++是什么

1.1.2 使用VisualC++

1.2 NotePod项目：初步介绍

1.3 从AppWizard开始

1.3.1 AppWizard第一步：指定应用程序风格

1.3.2 AppWizard第二步：数据库支持

1.3.3 AppWizard第三步：OLE支持

1.3.4 AppWizard第四步：

更进一步的一些东西

1.3.5 AppWizard“中场休息”：

命名扩展名

1.3.6 AppWizard第五步：

最后的一些事情

1.3.7 AppWizard第六步：

具有视图的应用程序

1.4 浏览该项目

1.4.1 丰富的文件：FileView

1.4.2 浏览类：ClassView窗口

1.4.3 ResourceView概览

1.5 运行NotePod项目

1.5.1 创建NotePod

1.5.2 运行NotePod

1.6 开始新的一切

1.6.1 通过WizardBar简单了解

1.6.2 意料之外的帮助

1.7 这究竟是怎么回事

第2章 Windows程序设计

2.1 DOS的问题

2.1.1 用户界面的问题

2.1.2 硬件相关性问题

2.1.3 协作问题

2.2 Windows解决方案

2.2.1 统一的用户界面

2.2.2 Windows的消息体系结构

2.2.3 设备无关的输入/输出体系结构

2.2.4 进程间的通信和协作

2.3 最初的Windows程序设计：

API的使用

2.3.1 事件驱动是指什么

## <<跟我学VISUAL C++6>>

2.3.2 Windows应用程序体系结构

2.3.3 如何完成

2.3.4 WinMain ( ) 函数

2.3.5 WndProc ( ) 函数内幕

2.3.6 Windows API程序设计小结

2.4 Windows程序设计：MFC

2.4.1 何谓MFC

2.4.2 类库与应用程序框架

2.4.3 为什么使用MFC

2.4.4 一个MFC小程序

2.5 马上转向MFC

第3章 建立一个简单的基于对话框  
的应用程序

3.1 资源和对话框

3.2 启动对话框编辑器

3.2.1 控件工具栏

3.2.2 开始About对话框

3.3 位图编辑器的使用

3.3.1 添加新图标

3.3.2 修改应用程序图标

3.4 对话框编辑器

3.4.1 组件的选取 重定义大小  
以及移动

3.4.2 对话框工具栏介绍

3.4.3 处理静态文本

3.4.4 创建位图资源

3.4.5 最后一个控件：组框 ( Group box )

3.5 最后的检查

第4章 对话框

4.1 FourUp应用程序的结构

4.1.1 所需模块

4.1.2 其他方面

4.1.3 FourUp家族

4.2 应用程序对象

4.2.1 CFourUp.h

4.2.2 FourUp.cpp

4.2.3 关于CWinApp

4.3 窗口

4.3.1 关于CWnd

4.3.2 CDialog类

4.3.3 CAboutDlg浏览

4.3.4 遍历CFourUpDlg

4.4 资源介绍

4.4.1 资源描述和资源编译器

4.4.2 图标资源

4.4.3 关于位图资源

4.4.4 对话框资源

## <<跟我学VISUAL C++6>>

### 4.5小结

## 第5章 控件和ClassWizard：实现你的对话框

### 5.1努力方向

### 5.2对话框编辑器回顾

#### 5.2.1添加牌张

#### 5.2.2安排图标

#### 5.2.3添加游戏区域

#### 5.2.4添加标题区

#### 5.2.5创建赔率表

#### 5.2.6标识按钮

### 5.3编写代码

#### 5.3.1事件计划

#### 5.3.2手工编写代码：添加数据成员

### 5.4 响应BN\_CLICKED事件

#### 5.4.1生成OnCancel ( ) 函数

#### 5.4.2编写代码：完成OnCancel ( ) 函数

### 5.5编写OnDealCards ( ) 函数

#### 5.5.1OnDealCards ( )：初稿

#### 5.5.2ClassWizard和控件变量介绍

### 5.6 编写代码：发牌、计算输赢

#### 5.6.1创建Card变量

#### 5.6.2 创建Icon变量

#### 5.6.3编写DealCards ( ) 成员函数

#### 5.6.4 编写CalculateWinnings ( )

#### 成员函数

#### 5.6.5最后一件事

### 5.7姑且一试

## 第6章 理解控件

### 6.1CWnd的简短说明

#### 6.1.1窗口的构造

#### 6.1.2CWnd：：Create ( ) 函数

#### 6.1.3窗口风格一览

#### 6.1.4 创建子窗口

#### 6.1.5有用的CWnd函数

### 6.2CStatic再学习

#### 6.2.1创建CStatic控件

#### 6.2.2CStatic控件的使用

#### 6.2.3CStatic成员函数

### 6.3CButton家族

#### 6.3.1创建CButton控件

#### 6.3.2CButton控件的使用

### 6.4 小结

## 第7章 用数字绘图：建立一个画图

### 应用程序

#### 7.1LineOne上的图形

## <<跟我学VISUAL C++6>>

- 7.1.1 LineOne项目
- 7.1.2 建立项目骨架
- 7.1.3 加入一些线
- 7.2 LineOne内部
  - 7.2.1 OnPaint ( ) 是什么
  - 7.2.2 获取画布
  - 7.2.3 准备环境
  - 7.2.4 绘制直线
- 7.3 LineTwo应用程序
  - 7.3.1 建立LineTwo
  - 7.3.2 LineTwo是如何工作的
  - 7.3.3 LineTwo工作的缺陷
  - 7.3.4 用ClassWizard添加一个窗口消息处理函数
- 7.4 Windows的图案绘制
- 7.5 绘图工具
  - 7.5.1 库存画笔和画刷
  - 7.5.2 库存画笔和画刷的使用
- 7.6 连续绘图
- 7.7 PaintItGray
- 7.8 勇往无前
- 第8章 图形和文本
  - 8.1 Windows和GDI的内幕
  - 8.2 CDC家族介绍
  - 8.3 GDI的画图工具箱
    - 8.3.1 CPen、颜色和其他CDC属性
    - 8.3.2 GDICBrush类
  - 8.4 CDC绘画的模式
  - 8.5 创建你自己的屏幕保护程序
  - 8.6 下一步
- 第9章 建立一个交互式的绘画程序
  - 9.1 PaintORama版本1
    - 9.1.1 建立PaintORama
    - 9.1.2 添加成员变量
    - 9.1.3 初始化成员变量
    - 9.1.4 添加一个Clear按钮
    - 9.1.5 鼠标消息如何工作
    - 9.1.6 WM\_LBUTTONDOWN : 启动画图
    - 9.1.7 WM\_LBUTTONUP : 画线结束
    - 9.1.8 WM\_MOUSEMOVE : 使所有像素排成一行
  - 9.2 PaintORama版本2 : 改进画笔
    - 9.2.1 Spin控件
    - 9.2.2 与代码建立联系
  - 9.3 预告
- 第10章 第二代PaintORama

## <<跟我学VISUAL C++6>>

### 10.1 PaintORama版本3：颜色和风格

#### 10.1.1 增加多种颜色

#### 10.1.2 颜色选择：CColorDialog

#### 10.1.3 颜色框绘制

#### 10.1.4 单选按钮和画笔风格

### 10.2 PaintORama：线和外形

#### 10.2.1 小巧而精美的组合框

#### 10.2.2 线和外形

#### 10.2.3 橡皮圈的秘密

### 10.3 PaintORama：最终的版本

#### 10.3.1 制作列表

#### 10.3.2 编写画刷部分的代码

#### 10.3.3 添加画刷预览和颜色支持

#### 10.4 仍需改进

## 第11章 建立文档和视图

### 11.1 PaintORama：WM\_PAINT的再次处理

#### 11.1.1 PaintORama概览

#### 11.1.2 创建CMetaFileDC对象

#### 11.1.3 用CMetaFileDC进行记录

#### 11.1.4 回放图元文件

#### 11.1.5 小的补充

### 11.2 SDIOne：转向DocView

#### 11.2.1 建立第一个SDI应用程序

#### 11.2.2 在SDIOne中处理文档

#### 11.2.3 SDIOne中的视图处理

#### 11.3 立竿见影

## 第12章 DocView环境

### 12.1 DocView概述

#### 12.1.1 DocView程序的类型

#### 12.1.2 DocView的优点

### 12.2 DocView的组成

#### 12.2.1 应用程序类

#### 12.2.2 主窗口类

#### 12.2.3 文档类

#### 12.2.4 视图类

#### 12.2.5 权利和义务

### 12.3 CSDIOneApp的InitInstance ( )

#### 12.3.1 应用程序的建立

#### 12.3.2 连接各模块

#### 12.3.3 外壳

#### 12.3.4 命令行

#### 12.3.5 窗口处理

#### 12.3.6 CSDIOneApp的消息映射

#### 12.4 下面学习什么

## 第13章 MiniSketch应用程序

### 13.1 名称中有什么

## &lt;&lt;跟我学VISUAL C++6&gt;&gt;

## 13.2 往MiniSketch应用程序

中增加菜单

## 13.2.1 添加菜单标题：

ClearDrawing

## 13.2.2 使用菜单编辑器

## 13.2.3 添加一个菜单项处理过程

## 13.2.4 幕后：ClassWizard的机制

## 13.3 处理画笔

## 13.3.1 添加一个新菜单

## 13.3.2 画笔颜色：添加对话框选项

## 13.3.3 画笔宽度：添加级联式菜单

## 13.4 下一步的工作

## 第14章 菜单、工具栏和状态栏

## 14.1 命令UI

## 14.1.1 方法1：单独的UI处理函数

## 14.1.2 方法2：多个宏，一个处理函数

## 14.1.3 方法3：使用ON\_UPDATE\_COMMANDUIRANGE

来代替

## 14.2 加速键

## 14.3 工具栏

## 14.3.1 打开颜色设置框 一个命令

按钮式的工具栏按钮

## 14.3.2 添加图形形状类按钮：单选框

按钮和工具栏按钮

## 13.4 状态栏

## 14.4.1 移去不期望的指示器

## 14.4.2 添加自己的指示器

## 14.4.3 添加一个画笔颜色指示器

## 14.5 下一步的工作

## 第15章 保存MiniSketch：操作文档

和文件

## 15.1 点和图形

## 15.1.1 类和属性

## 15.1.2 Shape对象的行为

## 15.2 定义Shape类

## 15.2.1 创建类文件

## 15.2.2 Shape类定义

## 15.2.3 Line类定义

## 15.2.4 Squiggle类定义

## 15.2.5 FilledShape类定义

## 15.2.6 Box和Ova1类定义

## 15.3 实现Shape类

## 15.4 使用Shape类

## 15.5 保存MiniSketch中的数据

## 15.6 序列化



## &lt;&lt;跟我学VISUAL C++6&gt;&gt;

- 15.6.1 MFC序列化细节
- 15.6.2 编写Serialize ( )
- 15.7 还要查看哪些东西
- 第16章 新的视野：翻滚和打印
- 16.1 画刷颜色
- 16.2 把文档和视图联系起来
- 16.2.1 创建新的图形
- 16.2.2 完成该图形的绘制
- 16.2.3 橡皮圈
- 16.3 绘制图形
- 16.3.1 自我描绘图形
- 16.3.2 处理Update ( )
- 16.3.3 重新编写OnDraw ( )
- 16.4 选择视图：映射模式
- 16.4.1 MM\_TEXT映射模式
- 16.4.2 设备无关性映射模式
- 16.4.3 调整MiniSketch应用程序中的映射模式
- 16.5 翻滚视图
- 16.6 打印和打印预览
- 16.6.1 MFC打印函数
- 16.6.2 MiniSketch应用程序例子
- 16.7 谈谈一个崭新的话题
- 第17章 软件重用：构造一个基于组件的应用程序
- 17.1 考察Gallery
- 17.2 WordZilla应用程序范例：
- 17.3 增强WordZilla应用程序
- 17.3.1 安装缺省字体
- 17.3.2 设置一个新字体
- 17.3.3 创建字符属性按钮
- 17.3.4 创建段落属性按钮
- 17.4 在对话框中应用ActiveX
- 第18章 ActiveX和基于组件的应用程序
- 18.1 给WordZilla添加对话框
- 18.1.1 画一个SelectADate对话框
- 18.1.2 创建对话框类
- 18.1.3 联系该对话框
- 18.2 模态对话框是如何工作的
- 18.2.1 构造一个对话框
- 18.2.2 显示一个对话框
- 18.2.3 对话框的数据传输怎样实现
- 18.2.4 关闭对话框
- 18.2.5 处理OK
- 18.3 使用非模态对话框
- 18.3.1 非模态对话框如何工作

## <<跟我学VISUAL C++6>>

18.3.2 WordZilla中的非模态对话框

18.4 ActiveX日期捕捉器

18.4.1 添加ActiveX控件

18.4.2 对话框编辑器中的ActiveX  
控件

18.4.3 ActiveX控件、代码和  
ClassWizard

18.4.4 属性事件和方法

18.5 再谈谈ActiveX

18.6 接下来的工作：操作存储空间

第19章 创建数据库查寻和更新

应用程序

19.1 获得一些数据

19.2 使用ODBC的非编码记录

19.2.1 步骤1：创建一个数据源名称

19.2.2 步骤2：使用AppWizard创建一个  
ODBC应用程序

19.2.3 步骤3：创建你的表单

19.2.4 步骤4：联系各部分

19.3 往OBos中添加代码

19.3.1 添加一个记录过滤器

19.3.2 添加和删除记录

19.4 使用DAO

19.4.1 创建一个CDaoRecordView

应用程序

19.4.2 改进DBos应用程序

19.5 使用OLEDB

19.6 下一步：ActiveX和简便之途

第20章 关系数据库

20.1 什么是关系数据？

20.1.1 设计图解

20.1.2 关键字概念

20.2 使用DAO查看数据库

20.2.1 DBExplore例子

20.2.2 在OnFileOpen ( ) 中使用  
DAO类

20.2.3 探究其他的对象

20.3 关系数据库：SQL

20.3.1 SELECT命令

20.3.2 选择域

20.3.3 选择行：使用Where子句

20.3.4 谓词This

20.4 ActiveX数据库控件

20.5 往DBExplore中添加ActiveX

20.5.1 步骤1：添加ActiveX数据控件

20.5.2 步骤2：往主表单添加组件

<<跟我学VISUAL C++6>>

- 20.5.3步骤3：创建查询结果对话框
- 20.5.4步骤4：激活查询按钮
- 20.5.5工作原理的简单说明
- 20.6下一步：Web
- 第21章 网络编程：浏览器和其他
- 21.4 开发导航工具
- 21.4.1创建工具栏
- 21.4.2.添加代码
- 21.4.3处理Open对话框
- 21.5使用WinInet类
- 21.5.1WinInet是什么
- 21.5.2简单的WinInet应用程序
- 21.5.3WinInet其他功能
- 21.6保存自己的Browser
- 21.7再见
- 客户程序
- 21.1HTMLView
- 21.2提供Browser缺省主页
- 21.2.1主页源代码
- 21.2.2理解HTML语言
- 21.2.3帮助Browser找到主页
- 21.3VisualC++新功能：HTML资源
- 21.3.1引入Browser.html文件
- 21.3.2引入图形文件
- 21.3.3使用reS：协议

#### 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>