

<<Visual C++开发经典模式与>>

图书基本信息

书名：<<Visual C++开发经典模式与实例>>

13位ISBN编号：9787113083465

10位ISBN编号：7113083463

出版时间：2007-11

出版时间：中国铁道

作者：张学志

页数：322

字数：490000

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++开发经典模式与>>

内容概要

本书是一部Visual C++项目开发的技术书籍。

全书内容深入浅出，首先简单介绍了Visual C++ 开发环境及C++语言的基本知识；然后介绍了现代软件工程的基本思想，使读者能够在一个比较高的层面上对Visual C++编程与软件开发有一个较为全面的认识；从第3章开始，结合开发实例，根据现代软件工程的相关理论与方法，详细分析了Visual C++在各种管理系统、图形图像、多媒体、串口通信、网络通信等方面的基本理论、实现原理、项目开发与编程方法。

本书附赠光盘中收录了书中全部范例文件，包括工程文件、窗体设计文件、源代码、数据库、执行文件和调试说明。

全书内容翔实，范例丰富并具有典型性，汇集了作者多年实际项目开发的宝贵经验和研究体会，适合希望快速成为Visual C++应用软件设计大师的编程人员参考使用。

<<Visual C++开发经典模式与>>

书籍目录

第1章 Visual C++开发环境与编程基础	1-1 C++开发环境介绍	1-1-1 Visual C++的主窗口														
	1-1-2 Visual C++的工具栏	1-1-3 Visual C++的菜单栏	1-1-4 项目与项目工作区													
	1-1-5 资源与资源编辑器	1-2 C++语言基础	1-2-1 C++简介	1-2-2 C++的新特征												
	1-2-3 C++的标识符与关键字	1-2-4 C++的数据类型	1-2-5 C++的操作符	1-2-6 类和对象												
1-3 本章小结	第2章 软件开发过程与方法	2-1 软件开发的人月神话	2-2 软件工程基础													
	2-2-1 软件开发模型	2-2-2 软件开发步骤	2-3 面向对象编程与UML建模	2-3-1 UML基础	2-3-2 面向对象分析	2-3-3 面向对象设计	2-4 基于构件的软件开发	2-5 本章小结								
第3章 图书馆管理系统实例	3-1 系统分析	3-1-1 图书馆管理系统用例分析	3-1-2 功能模块的需求框图	3-2 UML需求分析建模	3-2-1 场景分析及开发	3-2-2 基于场景生成用例	3-2-3 建立系统顶层架构及领域概念模型	3-3 基于UML的软件设计	3-3-1 设计用例实现方案	3-3-2 数据存储设计	3-3-3 用户界面设计	3-3-4 根据UML生成代码框架	3-4 图书馆管理系统的Visual C++实现	3-4-1 Visual C++6.0下的ODBC数据库编程技术	3-4-2 数据库“查询操作”实例	3-5 本章小结
第4章 小型画板系统实例	4-1 系统分析	4-1-1 画板系统用例分析	4-1-2 画板系统总体框架结构分析	4-2 系统设计	4-2-1 用例实现	4-2-2 数据存储设计	4-2-3 界面设计	4-3 画板系统的Visual C++实现	4-3-1 单文档视图(SDI)应用	4-3-2 菜单的使用	4-3-3 应用程序的工具栏	4-3-4 应用程序的状态栏	4-3-5 图形设备接口(GDI)的使用	4-4 本章小结		
第5章 图像处理信息系统实例	5-1 系统分析	5-1-1 图像处理系统用例分析	5-1-2 图像处理系统总体框架结构分析	5-2 系统设计	5-2-1 用例实现	5-2-2 总体框架和界面设计	5-2-3 数据存储设计	5-2-4 精化设计模型	5-3 图像处理系统的Visual C++实现	5-3-1 多文档视图(MDI)应用	5-3-2 工具栏的使用	5-3-3 动态链接库(DLL)的使用	5-4 本章小结			
第6章 影音播放系统实例	第7章 串行通信编程	第8章 网络浏览通信一体化系统实例	第9章 个人信息管理系统实例	第10章 商品销售管理系统实例	第11章 人事工资管理系统实例											

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>