

<<Visual C++开发技术大全>>

图书基本信息

书名：<<Visual C++开发技术大全>>

13位ISBN编号：9787115156815

10位ISBN编号：7115156816

出版时间：2007-3

出版时间：人民邮电出版社

作者：明日技术

页数：842

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++开发技术大全>>

### 内容概要

《软件工程师典藏·Visual C++开发技术大全》是一本Visual C++ 6.0综合开发参考手册，书中几乎囊括了使用Visual C++进行程序开发的全部知识，同时在讲解中结合了大量实用而又有代表性的示例和典型应用。

全书共分31章，包括认识Visual C++，C++语言基础，C++语句控制，数组，函数，面向对象的程序设计，用户界面设计，文档与视图，菜单、工具栏和状态栏设计，通用对话框，高级控件，自制MFC控件，图形、图像处理技术，多媒体技术，文件操作技术，ADO数据库编程，数据查询技术，添加、删除和更新数据，打印技术，网络编程，Internet编程，数据通信，Win32 API，DLL动态链接库，进程与线程，消息处理技术，注册表，自定义帮助，程序打包及安装，辅助工具，C库函数大全等。

## 书籍目录

第1篇 Visual C++基础篇第1章 认识Visual C++1.1 Visual C++概述1.1.1 Visual C++简介1.1.2 Visual C++发展历程1.1.3 Visual C++语言新特性1.2 Visual C++集成开发环境1.2.1 认识Visual C++开发环境1.2.2 Visual C++菜单介绍1.2.3 Visual C++工具栏1.2.4 Visual C++控件面板1.2.5 新建窗口(New)1.2.6 工作区窗口(Workspace)1.2.7 代码编辑器(Code Editor)1.2.8 代码浏览器(Source Browser)1.2.9 定制开发环境1.3 应用程序的开发过程1.3.1 制作一个简单的MFC应用程序1.3.2 工程文件列表第2章 C++语言基础2.1 程序设计规范2.1.1 注释2.1.2 命名2.1.3 空白2.1.4 缩进2.2 程序设计基础2.2.1 关键字2.2.2 标识符2.2.3 常量2.2.4 变量2.2.5 宏定义2.3 基本数据类型2.3.1 简单类型2.3.2 字符串类型2.3.3 数组类型2.3.4 枚举类型2.3.5 结构体类型2.3.6 共用体类型2.3.7 文件类型2.3.8 指针类型2.3.9 引用类型2.4 类型转换2.5 运算符2.5.1 赋值运算符2.5.2 算术运算符2.5.3 逻辑运算符2.5.4 关系运算符2.5.5 位运算符2.5.6 逗号运算符2.5.7 条件运算符2.6 表达式2.7 结合性和优先级第3章 C++语句控制3.1 语句3.2 顺序结构程序设计3.3 选择结构程序设计3.3.1 if语句3.3.2 switch语句3.4 循环结构程序设计3.4.1 goto语句3.4.2 while语句3.4.3 do...while语句3.4.4 for语句3.5 异常处理语句3.6 其他控制语句3.6.1 break语句3.6.2 continue语句3.6.3 exit语句第4章 数组4.1 数组的概念4.2 一维数组4.2.1 一维数组的声明4.2.2 一维数组元素的引用4.2.3 一维数组的基本操作4.3 二维数组及多维数组4.3.1 二维数组的声明4.3.2 二维数组的引用4.3.3 二维数组的基本操作4.3.4 多维数组的声明和引用4.4 指向数组的指针4.4.1 指向一维数组的指针4.4.2 指向二维数组的指针4.5 指针数组4.6 数组的操作4.6.1 数组的输入4.6.2 数组的输出4.6.3 数组的排序4.6.4 数组的插入4.6.5 数组的删除4.7 数组应用4.7.1 数组冒泡排序法4.7.2 顺序查找与有序数组折半查找第5章 函数5.1 函数的声明和定义5.1.1 函数的声明5.1.2 函数的定义5.1.3 函数的调用5.2 参数的默认值5.3 形参表可变的函数5.4 内联函数5.5 参数传递方式5.5.1 值传递5.5.2 引用传递5.5.3 常量参数5.6 利用数组作为函数参数5.7 函数的递归调用5.8 函数重载5.9 函数模板5.10 函数指针5.10.1 函数指针5.10.2 函数指针数组5.11 局部变量与全局变量第2篇 用户界面设计篇第6章 面向对象的程序设计6.1 类6.1.1 类的概念6.1.2 类的声明6.2 对象6.2.1 对象的声明和实例化6.2.2 类与对象的关系6.2.3 类成员的访问6.2.4 类成员的保护6.2.5 实现类的方法6.3 构造函数和析构函数6.3.1 默认构造函数6.3.2 重载构造函数6.3.3 复制构造函数6.3.4 析构函数6.4 继承6.4.1 单一继承6.4.2 覆盖成员函数6.4.3 虚函数6.4.4 纯虚函数6.4.5 多重继承6.5 高级方法6.5.1 内联方法6.5.2 静态成员数据和静态方法6.5.3 友元类和友元函数6.5.4 const方法6.5.5 运算符重载6.6 模板6.6.1 模板的声明和实例化6.6.2 模板的实现6.6.3 模板应用第7章 用户界面设计7.1 控件的画法7.1.1 放置和选定控件7.1.2 控件的缩放与移动7.1.3 控件的复制与删除7.1.4 控件的对齐7.2 常用MFC控件7.2.1 静态控件CStatic7.2.2 编辑框控件CEdit7.2.3 按钮控件CButton7.2.4 列表框控件CListBox7.2.5 组合框控件CComboBox7.3 对话框设计7.3.1 对话框简介7.3.2 模态对话框与非模态对话框7.3.3 对话框资源设计7.3.4 对话框常用方法7.3.5 向对话框类中添加成员函数7.3.6 向对话框中添加控件消息处理函数7.3.7 利用对话框设计登录窗口7.3.8 共享对话框资源第8章 文档与视图8.1 文档\视图结构简介8.1.1 文档\视图结构概述8.1.2 创建文档\视图结构应用程序8.2 文档/视图结构的创建8.2.1 文档模板的创建8.2.2 文档的创建8.2.3 框架与视图的创建8.3 文档模板8.3.1 文档管理器8.3.2 文档模板8.4 文档对象8.4.1 文档对象的主要方法8.4.2 文档的初始化8.4.3 保存文档8.4.4 文档的命令处理8.4.5 文档的销毁8.5 视图对象8.5.1 视图对象的主要方法8.5.2 视图的初始化8.5.3 视图的绘制8.5.4 视图的销毁8.6 框架窗口8.6.1 框架对象的主要方法8.6.2 框架的初始化8.6.3 命令消息处理8.7 文档\视图的典型应用8.7.1 利用文档\视图结构进行打印8.7.2 修改文档\视图结构默认的打印预览第9章 菜单、工具栏和状态栏设计9.1 菜单9.1.1 菜单资源的设计9.1.2 菜单的命令处理9.1.3 菜单的主要方法9.1.4 动态创建菜单9.1.5 具有图标的菜单9.2 工具栏9.2.1 工具栏设计9.2.2 工具栏按钮的命令处理9.2.3 工具栏的主要方法9.2.4 动态创建工具栏9.2.5 具有图像按钮的工具栏9.2.6 具有提示功能的工具栏9.3 状态栏9.3.1 状态栏的主要方法9.3.2 动态创建状态栏9.3.3 在状态栏中显示进度条第10章 通用对话框10.1 文件对话框10.1.1 文件对话框的主要方法10.1.2 文件对话框的典型应用10.2 查找、替换对话框10.2.1 查找、替换对话框的主要方法10.2.2 查找、替换对话框的典型应用10.3 字体对话框10.3.1 字体对话框的主要方法10.3.2 字体对话框的典型应用10.4 颜色对话框10.4.1 颜色对话框的主要方法10.4.2 颜色对话框的典型应用10.5 打印对话框10.5.1 打印对话框的主要方法10.5.2 打印对话框的典型应用10.6 页面设置对话框10.6.1 页面设置对话框的主要方法10.6.2 页面设置对话框的典型应用第11章 高级控件11.1 标签控

件CTabCtrl11.1.1 标签控件的主要属性11.1.2 标签控件的主要方法11.1.3 标签控件的典型应用11.2 图像列表控件CImageList11.2.1 图像列表控件的主要方法11.2.2 图像列表控件的典型应用11.3 列表视图控件CListCtrl11.3.1 列表视图控件的主要属性11.3.2 列表视图控件的主要方法11.3.3 列表视图控件的典型应用11.4 树视图控件CTreeCtrl11.4.1 树视图控件的主要属性11.4.2 树视图控件的主要方法11.4.3 树视图控件的典型应用11.5 ActiveX控件11.5.1 利用CAdodc控件操作数据库11.5.2 利用DataGrid控件显示数据集数据11.5.3 利用CBarCodeCtrl控件打印条形码11.5.4 利用CWebBrowser2控件浏览网页第12章 自制MFC控件12.1 特殊的按钮控件12.1.1 图标按钮控件12.1.2 圆形按钮控件12.2 自定义编辑控件12.2.1 只允许输入数字的编辑框12.2.2 具有美丽边框的编辑框12.3 定制通用对话框12.3.1 显示时钟的文件对话框12.3.2 具有图像预览功能的文件对话框第3篇 文件、图形与多媒体篇第13章 图形、图像处理技术13.1 图形设备接口13.2 GDI对象13.2.1 画笔CPen13.2.2 画刷CBrush13.2.3 位图CBitmap13.2.4 区域CRgn13.2.5 字体CFont13.2.6 设备上下文CDC13.2.7 调色板CPalette13.3 常用图像存储格式13.3.1 位图13.3.2 图标13.3.3 GIF图像13.4 绘制图形图像13.4.1 绘制时钟13.4.2 绘制按钮13.4.3 绘制立体模型13.4.4 填充区域13.4.5 填充选区13.4.6 利用位图设计不规则窗体13.4.7 显示JPEG和GIF图像13.5 渐变13.5.1 线条的渐变13.5.2 区域的渐变第14章 多媒体技术14.1 视频捕捉14.1.1 VFW简介14.1.2 窗口类AVICap14.1.3 AVI格式14.1.4 视频捕捉窗口14.1.5 视频捕捉设置14.1.6 AVICap回调函数14.1.7 利用摄像头进行图像采集14.2 DirectShow程序设计14.2.1 DirectShow简介14.2.2 Filter的注册14.2.3 DirectShow事件通知机制14.2.4 利用Direct Show进行音频捕捉14.3 控件在多媒体方面的应用14.3.1 利用CAnimateCtrl播放动画14.3.2 播放Flash动画14.3.3 利用CAnimation控件播放AVI文件14.3.4 利用CMediaPlayer2控件播放多媒体文件14.3.5 利用RealOne控件制作媒体播放器第15章 文件操作技术15.1 数据的串行化15.1.1 文件类CFile15.1.2 共享文件类CShareFile15.1.3 数据流类CMonikerFile15.1.4 文件流类CStdioFile15.1.5 文件查找类CFileFind15.2 INI文件15.2.1 INI文件的设计结构和数据类型15.2.2 读取和写入INI文件第4篇 数据库技术篇第16章 ADO数据库编程16.1 ADO概述16.2 ADO对象16.2.1 连接对象Connection16.2.2 命令对象Command16.2.3 记录集对象Recordset16.2.4 参数对象Parameter16.3 利用ADO连接数据库16.3.1 连接Access数据库16.3.2 连接SQL Server数据库16.3.3 连接Oracle数据库16.4 利用ADO操作数据库16.4.1 获取记录集数据16.4.2 遍历记录集16.4.3 向记录集中添加数据16.4.4 修改记录集数据16.4.5 删除记录集数据第17章 数据查询技术17.1 简单查询17.1.1 去除重复行17.1.2 条件查询17.1.3 计算列查询17.1.4 用TOP子句查询前几个记录17.1.5 数据分组统计17.2 模糊查询17.2.1 单个字符匹配查询17.2.2 指定范围内单个字符匹配查询17.2.3 多个字符匹配查询17.2.4 利用模糊查询实现联想录入17.3 时间段查询17.3.1 利用Between...and进行时间段查询17.3.2 利用关系表达式进行时间段查询17.4 子查询17.4.1 简单子查询17.4.2 相关子查询17.5 多表查询17.5.1 内联接17.5.2 外联接17.5.3 交叉联接17.6 视图17.6.1 视图的简单应用17.6.2 利用视图简化查询17.6.3 利用视图修改数据第18章 添加、删除和更新数据18.1 数据添加18.1.1 直接添加数据18.1.2 图片、声音文件添加到数据库18.1.3 从其他表中添加数据18.1.4 将文本文件内容添加到数据库18.1.5 将Word文件内容添加到数据库18.1.6 将电子表格内容添加到数据库18.1.7 利用存储过程添加数据18.2 删除记录18.2.1 删除指定记录18.2.2 删除符合条件的记录18.2.3 删除所有记录18.3 更新记录18.3.1 更新特定记录18.3.2 更新符合条件的记录第19章 打印技术19.1 基本概念19.1.1 打印机介绍19.1.2 分辨率19.1.3 设备环境19.1.4 映射模式19.2 基于文档、视图结构的打印19.2.1 按比例打印数据19.2.2 打印图像19.2.3 自定义打印预览19.3 基于对话框结构的打印19.3.1 获取打印机DC19.3.2 打印预览19.3.3 分页打印19.4 打印控制19.4.1 自定义打印纸大小19.4.2 控制打印方向19.4.3 设置打印份数19.5 格式打印19.5.1 信封打印19.5.2 发票打印19.5.3 简历打印19.5.4 条形码打印第5篇 网络通信篇第20章 网络编程20.1 网络编程基础20.1.1 OSI参考模型20.1.2 TCP/IP协议簇20.1.3 套接字简介20.1.4 客户、服务器模式20.2 WinSock API常用函数20.2.1 accpet函数20.2.2 bind函数20.2.3 closesocket函数20.2.4 connect函数20.2.5 htons函数20.2.6 htonl函数20.2.7 inet\_addr函数20.2.8 listen函数20.2.9 recv函数20.2.10 select函数20.2.11 send函数20.2.12 socket函数20.2.13 WSASStartup函数20.2.14 WSACleanup函数20.2.15 WSAAsyncSelect函数20.3 WinSock类20.3.1 CAsyncSocket类20.3.2 CSocket类20.4 开发网络应用程序20.4.1 利用Windows Socket API开发网络应用程序20.4.2 利用WinSock类开发网络应用程序第21章 Internet编程21.1 Internet编程技术21.1.1 通信应用程序设计接口MAPI21.1.2 WinInet编程21.1.3 Interent信息服务器IIS编程21.2 Internet程序开发21.2.1 利用MAPI发送电子邮件21.2.2 下载FTP服务器上的文件21.2.3 开发ISAPI服务器扩展程序第22章 串口数据通信22.1 串口通信基础22.1.1

串口通信原理22.1.2 串口通信的特点22.1.3 串口通信的传输方式22.1.4 串口通信同步技术22.1.5 串行接口标准22.2 用API函数实现串口编程22.2.1 API函数串口编程简介22.2.2 常用串口编程API函数22.2.3 用API函数实现串口通信22.3 MSComm控件串口通信开发22.3.1 MSComm控件简介22.3.2 MSComm控件常用方法22.3.3 MSComm控件常用事件22.3.4 利用MSComm控件开发串口程序第6篇 Windows编程篇第23章 Win32 API23.1 API函数简介23.2 常用API函数23.3 API调用23.4 利用API开发Win32应用程序第24章 DLL 动态链接库24.1 动态链接库简介24.1.1 DLL的构成24.1.2 DLL映射到进程空间24.2 创建动态链接库24.2.1 创建MFC动态链接库24.2.2 创建Win32静态链接库24.2.3 创建Win32动态链接库24.3 动态链接库中的资源24.3.1 资源的名称和类型24.3.2 资源模块24.3.3 在模块中查找和加载资源24.3.4 修改可执行文件中的资源24.4 钩子函数24.4.1 钩子技术24.4.2 钩子类型和范围24.4.3 安装和解除钩子24.4.4 钩子应用实例第25章 进程与线程25.1 基础知识25.1.1 什么是进程25.1.2 什么是线程25.1.3 线程的生命周期25.2 进程内存管理25.2.1 进程的创建25.2.2 虚拟内存空间25.2.3 进程间内存共享25.3 线程技术25.3.1 用户界面线程25.3.2 工作者线程25.4 线程操作25.4.1 创建线程25.4.2 终止线程25.4.3 线程间通信25.4.4 线程同步第26章 消息处理技术26.1 消息映射26.1.1 基本概念26.1.2 消息映射表26.1.3 消息映射宏26.2 消息处理26.2.1 处理标准窗口消息26.2.2 处理命令消息26.2.3 处理反射消息26.2.4 发送消息26.2.5 自定义消息26.2.6 跨进程处理消息第27章 注册表27.1 注册表的基础知识27.2 读写注册表27.3 注册表的典型应用27.3.1 将应用软件的使用次数写入注册表27.3.2 通过注册表优化系统第7篇 辅助开发与工具篇第28章 自定义帮助28.1 编辑Word文档28.2 使用帮助工具28.2.1 创建新工程28.2.2 设置工程文件28.2.3 创建目录28.2.4 创建索引28.2.5 编译生成chm文件28.3 如何用Visual C++程序调用自定义帮助第29章 程序打包及安装29.1 程序打包29.1.1 建立安装程序工程29.1.2 InstallShield开发环境29.1.3 脚本代码分析29.1.4 添加组件29.1.5 添加快捷方式29.1.6 发布安装程序29.2 程序安装第30章 辅助工具30.1 ActiveX Control Test Container30.2 API Text Viewer30.3 DataObject Viewer30.4 DDE Spy30.5 Depends30.6 DocFile Viewer30.7 Error Lookup30.8 OLE Client Test30.9 OLE Server Test30.10 OLE View30.11 Process Viewer30.12 ROT Viewer30.13 Spy++30.14 Tracer30.15 WinDiff30.16 Windows NT Symbols Setup30.17 ZoomIn第31章 C库函数大全31.1 数学函数31.2 字符函数和字符串函数31.2.1 字符函数31.2.2 字符串函数31.3 时间日期函数31.4 类型转换函数31.5 文件目录操作函数31.6 内存操作函数31.7 输入输出函数实例索引

## <<Visual C++开发技术大全>>

### 编辑推荐

《软件工程师典藏·Visual C++开发技术大全》中各部分技术既相互独立又相互联系，可以逐步引导读者深入学习并掌握Visual C++的编程知识、方法和技巧。

<<Visual C++开发技术大全>>

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>