

## <<Visual C++大学教程>>

### 图书基本信息

书名：<<Visual C++大学教程>>

13位ISBN编号：9787115189424

10位ISBN编号：7115189420

出版时间：2008-12

出版时间：人民邮电出版社

作者：冯博琴 编

页数：278

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++大学教程>>

### 内容概要

本书系统地介绍了有关Visual C++程序开发所涉及各类知识。

全书共分13章，包括Visual C++开发环境、C++语言基础、语句和函数、面向对象程序设计、对话框应用程序、文档视图应用程序、控件、菜单、工具栏和状态栏设计、文字与图形处理技术、打印、动态链接库及多线程技术、多媒体设计、ADO数据库编程和网络编程。

本书所有知识都结合具体实例进行介绍，力求详略得当，使读者能够快速掌握Visual C++编程技术。

本书不仅可以作为大学计算机及相关专业的选修课教材，也可供Visual C++编程初学者及程序开发人员参考使用。

## 作者简介

冯博琴，研究领域或方向。

长期从事计算机软件的教学、科研工作，研究方向是智能网络和编译理论。

教授，博士生导师。

生于1942年12月，江苏常州人。

1965年毕业于西安交通大学计数专业，同年留校至今。

现任教育部计算机科学与技术教学指导委员会副主任、非计算机专业计算机课程教学指导分委员会主任委员，陕西省计算机教育研究会副理事长，西安交通大学计算机教学实验中心主任。

学术及科研成果：承担和完成了九五重点科技攻关项目、国家863项目、省部级项目及横向课题20余项；发表学术论文120篇、SCI、EI检索56篇；获国家级教学成果一等奖2项、二等奖3项、国家级优秀教材一、二等奖各一项、国家精品课程两门；承担国家十五规划教材、教育部多项国家级教改项目。

他提出“精讲多练、教考分离、机试为主”教学方法在国内产生较大影响。

编写了4部国家和部级规划教材，主编出版的教材已逾30部，译著20余部。

他一直站在教学科研第一线，现指导博士生19名、硕士15名，已毕业硕士研究生82人，博士生9人。先后获得首届全国教学名师奖、宝钢教育基金优秀教师特等奖、全国模范教师、全国五一劳动奖章、全国师德先进个人称号，享受政府特殊津贴。

## 书籍目录

第1章 Visual C++开发环境 1.1 Visual C++概述 1.2 Visual C++开发环境 1.2.1 Visual C++开发环境布局 1.2.2 Visual C++菜单介绍 1.2.3 Visual C++工具栏介绍 1.2.4 Visual C++控件面板介绍 1.2.5 工作区窗口介绍 1.2.6 代码编辑器介绍 1.3 利用Options窗口设置开发环境 小结 习题 第2章 C++语言基础 2.1 构建开发环境 2.1.1 创建简单的工程 2.1.2 工程文件分析 2.1.3 编译、链接和运行工程 2.2 代码编写规范 2.3 C++基本要素 2.3.1 深入理解标识符 2.3.2 C++中常用关键字介绍 2.3.3 定义和使用常量 2.3.4 深入理解变量 2.4 数据类型 2.4.1 C++简单数据类型介绍 2.4.2 字符串类型 2.4.3 数组类型 2.4.4 枚举类型 2.4.5 结构体类型 2.4.6 C++指针类型 2.4.7 使用引用类型为变量设置别名 2.5 数据类型转换 2.6 运算符 2.7 表达式 小结 习题 第3章 语句和函数 3.1 顺序语句 3.2 分支语句 3.2.1 if判断语句 3.2.2 switch语句 3.3 循环语句 3.3.1 使用跳转语句goto实现循环 3.3.2 使用while语句根据关系表达式实现循环 3.3.3 使用for语句根据循环次数实现循环 3.4 其他控制语句 3.4.1 强制结束break 3.4.2 继续语句continue 3.4.3 退出语句exit 3.5 函数 3.5.1 函数的声明和定义 3.5.2 为函数设置参数 3.5.3 为函数参数设置默认值 3.5.4 为函数设置动态参数 3.5.5 定义内联函数 3.5.6 定义和使用重载函数 3.5.7 应用函数模板定义通用函数 3.5.8 应用函数指针调用不同的函数 3.5.9 函数的递归调用 小结 习题 第4章 面向对象程序设计 4.1 类的定义和实例化 4.2 类成员的保护 4.3 构造函数的定义及调用 4.4 析构函数的定义及调用过程分析 4.5 类的继承 4.5.1 单继承 4.5.2 多继承 4.5.3 虚继承 4.6 为类定义内联方法 4.7 定义静态成员数据和静态方法 4.8 定义友元类和友元函数 4.9 const方法 4.10 运算符重载 小结 习题 第5章 对话框应用程序 5.1 构建对话框应用程序 5.2 对话框的操作 5.2.1 创建对话框 5.2.2 显示对话框 5.2.3 设置对话框属性 5.3 对话框中控件的操作 5.3.1 操作控件 5.3.2 添加控件成员变量 5.3.3 控件的子类化 5.4 添加数据成员和成员函数 5.4.1 添加普通的数据成员 5.4.2 添加普通的成员函数 5.4.3 添加消息处理函数 小结 习题 第6章 文档/视图应用程序 6.1 构建文档/视图应用程序 6.2 视图分割 6.2.1 划分子窗口 6.2.2 任意划分子窗口 6.3 视图窗口高级应用 6.3.1 隐藏视图创建选择窗口 6.3.2 动态创建视图窗口 6.3.3 在视图窗口中显示网页 小结 习题 第7章 控件 7.1 静态文本控件(Static Text) 7.2 编辑框控件(Edit Box) 7.3 按钮控件(Button) 7.4 复选框(Check Box)和单选按钮控件(RadioButton) 7.5 组合框控件(Combo Box) 7.6 列表视图控件(List Control) 7.7 树视图控件(Tree Control) 小结 习题 第8章 菜单、工具栏和状态栏设计 8.1 菜单设计 8.1.1 菜单资源设计 8.1.2 菜单项的命令处理 8.1.3 菜单项的更新机制 8.1.4 菜单类介绍 8.1.5 使用菜单类创建菜单 8.2 工具栏设计 8.2.1 工具栏资源设计 8.2.2 工具栏的命令处理 8.2.3 工具栏类(CToolBar)介绍 8.2.4 使用工具栏类创建工具栏 8.3 状态栏设计 8.3.1 状态栏类(CStatusBar)介绍 8.3.2 使用状态栏类创建状态栏 小结 习题 第9章 文字与图形处理技术 9.1 图形设备接口 9.1.1 设备上下文介绍 9.1.2 熟悉使用GDI对象 9.2 文本输出 9.2.1 使用TextOut方法在指定位置输出文本 9.2.2 使用DrawText方法格式化输出文本 9.3 文本属性 9.3.1 设置文本字体 9.3.2 设置文本对齐方式 9.3.3 设置文本颜色 9.3.4 设置文本背景颜色 9.3.5 设置文本背景模式 9.4 图像显示 9.4.1 设备相关和设备无关位图 9.4.2 在视图中绘制位图 9.4.3 在界面中实现位图变换 小结 习题 第10章 打印、动态链接库及多线程技术 10.1 打印技术 10.1.1 映射模式与坐标系统 10.1.2 打印控制 10.1.3 打印实例 10.2 动态链接库技术 10.2.1 链接库概述 10.2.2 链接库的创建与使用 10.2.3 链接库的导出 10.3 多线程技术 10.3.1 深入理解线程 10.3.2 线程的创建与终止 10.3.3 线程同步 小结 习题 第11章 多媒体技术 11.1 图像处理技术 11.1.1 位图文件结构分析 11.1.2 将位图文件绘制成对话框背景 11.1.3 将设备上下文转换为位图 11.1.4 在程序中显示JPEG与GIF文件 11.2 音频处理技术 11.2.1 播放应用程序中的WAVE资源 11.2.2 播放WAVE文件 11.2.3 音量大小控制 11.3 视频处理技术 11.3.1 播放AVI文件 11.3.2 播放Flash动画 小结 习题 第12章 ADO数据库编程 12.1 ADO对象 12.1.1 连接对象 12.1.2 命令对象 12.1.3 记录集对象 12.2 ADO数据库操作技术 12.2.1 导入ADO动态链接库 12.2.2 使用ADO智能指针 12.2.3 初始化COM环境 12.2.4 连接数据库 12.2.5 打开记录集 12.2.6 遍历记录集 12.2.7 向记录集中添加数据 12.2.8 修改现有记录 12.2.9 删除记录集中指定记录 12.2.10 使用SQL操作数据库 小结 习题 第13章 网络编程 13.1 网络

<<Visual C++大学教程>>

基础知识 13.1.1 计算机网络的定义、功能及分类 13.1.2 OSI参考模型 13.1.3 TCP/IP协议簇分析  
13.2 局域网技术 13.2.1 获取网卡地址 13.2.2 获取局域网计算机名称和IP 13.2.3 获得网上共享资源  
13.2.4 在局域网中发送短消息 13.3 Windows套接字技术 13.3.1 WinSock API相关函数 13.3.2  
使用套接字函数设计网络聊天室 13.4 WinSock类 13.4.1 CAsyncSocket类介绍 13.4.2 CSocket类介  
绍 13.4.3 使用WinSock类设计网络聊天室 小结 习题

## 章节摘录

**第1章 Visual C++开发环境** 随着可视化编程的蓬勃发展，越来越多的程序员开始使用可视化编程技术。

Visual C++6.0是Microsoft Visual studio 6.0家族成员之一，具有功能强大的可视化开发环境，为程序员开发软件提供了方便的条件，并且Visual c++6.0集程序的代码编辑、编译、链接、调试等功能于一体，给程序员提供一个完整、全面而又方便的开发环境。

本章主要介绍Visual C++6.0的集成开发环境，包括菜单、工具栏、控件面板、工作区窗口、代码编辑器和开发环境的定制。

**1.1 Visual C++概述** Visual c++6.0是Microsoft Visual Studio 6.0家族成员之一，是基于Windows操作系统的C++语言程序的可视化编程工具，集代码编辑、编译、链接、调试等功能于一体，给编程人员提供了一个完整、全面而又方便的开发环境，并为用户提供了多种有用的辅助开发工具。由于Visual c++6.0的执行速度和对操作系统的访问权限之高，是其他许多编程工具无法比拟的，因此，Visual c++成为众多程序员在Windows下编程的首选工具。

Visual C++6.0拥有两种编程方式：一种是传统的基于Windows API的C编程方式，虽然其代码效率较高，但开发难度与开发工作量也随着增高，目前使用这种编程方式的用户已经很少；另一种是基于MFC的c++编程方式，虽然其代码运行效率相对较低，但开发难度小、开发工作量小、源代码效率高，已成为Visual C++开发Windows应用程序的主流。

**1.2 Visual C++开发环境** 在使用Visual C++开发应用程序之前，首先需要了解Visual c++的开发环境。

本节主要介绍Visual c++开发环境的各个部分。

**1.2.1 Visual C++开发环境布局** 安装完visual c++6.0之后，单击任务栏中的“开始”菜单，然后选择“程序”/“Microsoft Visual studio 6.0”/“Microsoft Visual c++6.0”命令，即可进入Visual c++6.0开发环境，如图1.1所示。

图1.1所示的visual c++6.0开发环境窗口由标题栏、菜单栏、工具栏、工作区、编辑窗口、输出窗口、状态栏等几部分组成，具体功能如表1.1所示。

#### 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>