

<<MFC程序设计轻松入门>>

图书基本信息

书名：<<MFC程序设计轻松入门>>

13位ISBN编号：9787115196002

10位ISBN编号：7115196001

出版时间：2009-4

出版时间：人民邮电出版社

作者：欧阳志宏，董霖，钟俊华 编著

页数：348

字数：548000

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>

<<MFC程序设计轻松入门>>

前言

背景 随着20世纪90年代面向对象程序设计（OOP，Object-Oriented Programming）的异军突起，应用程序框架（Application Framework）应运而生。

MFC（Microsoft Foundation Class）作为应用程序框架中的重要一员，已经在全世界迅速地流行起来，并成为应用程序设计的主流技术。

MFC是一个大型的基础类库，它所包含的C++类涵盖了应用程序设计的方方面面。它将大量的Windows API函数封装起来，建立了一些更友好的与用户交互的函数，在很大程度上屏蔽了Windows应用程序设计的复杂性。

MFC的文档视图结构更是将数据处理与数据显示完美地区分开来，使得用户在程序设计时思路更加清晰，也使程序的结构更加明了易懂。

Visual C++是一种支持MFC应用程序设计的、较好的工具，作为一种集成开发环境（IDE，Integrated Development Environment），它提供了MFC应用程序向导（Application Wizard），以帮助用户建立应用程序的基本框架。

用户只需在框架的基础上加入自己特定的代码即可实现预定的功能，为MFC应用程序设计带来了极大的方便。

本书特点 目前，市场上已有一些介绍MFC应用程序设计的书籍，但能够站在MFC自学者的角度全面细致、循序渐进地引领读者走进MFC探索之旅的书籍寥寥无几。

本书以翔实的内容、清晰的结构、通俗的语言将MFC应用程序设计的基本原理、基本方法和技术细节展现给读者，本书具有以下主要特点。

<<MFC程序设计轻松入门>>

内容概要

本书以循序渐进的方式介绍了基于Visual C++开发环境的MFC应用程序设计基本原理、基本方法和技术细节。

全书共分为16章。

第1章和第2章简要介绍了C++语言基础和Visual C++6.0开发环境。

第3章~第6章深入分析了MFC应用程序的核心技术，重点研究了文档视图结构及其各要素间的内在联系。

第7章~第16章详述了MFC应用程序设计涵盖的各个方面，包括鼠标、键盘、菜单、工具栏、状态栏、对话框、绘图、文件操作、进程与线程、动态链接库、数据库、网络和ActiveX控件。

本书内容丰富、结构清晰、语言简练、示例实用，适合于MFC应用程序设计的初学者，也可作为具有MFC开发经验或正在转向Visual C++MFC程序开发的各类程序员的参考用书。

<<MFC程序设计轻松入门>>

书籍目录

第1章 C++语言基础 1.1 面向对象编程 1.2 C++中的类和对象 1.3 类的构造函数与析
构造函数 1.4 类的派生与继承 1.5 动态内存分配 1.6 this指针 1.7 友元 1.8 类型
转换 1.9 多态与虚函数 1.10 重载 1.11 代码重用 1.12 异常处理 第2章 Visual C
++ 6.0开发环境 2.1 Visual C++ 6.0开发环境简介 2.2 项目的创建与执行 2.3 调试功能
2.4 Visual C++ 6.0帮助说明 第3章 MFC基础 3.1 MFC的历史 3.2 MFC类库 3.3
MFC应用程序 第4章 MFC程序结构与运行机制 4.1 创建一个窗口应用程序 4.2 程序的
结构 4.3 运行程序 4.4 程序的运行机制 第5章 消息映射 5.1 消息的结构 5.2 消
息的种类 5.3 消息的发送与接收 5.4 消息循环 5.5 消息映射 5.6 自定义消息 第6
章 文档视图结构 6.1 文档视图结构概述 6.2 文档、视图、框架、文档模板 6.3 文档
视图结构的内在机制 第7章 鼠标与键盘 7.1 鼠标 7.2 键盘 第8章 菜单、工具栏与状态
栏 8.1 菜单 8.2 工具栏 8.3 状态栏 第9章 对话框 9.1 对话框概述 9.2
类CDialog 9.3 对话框数据存取机制 9.4 对话框控件 第10章 绘图 10.1 绘图原理
10.2 GDI对象 10.3 DC 10.4 映射模式 10.5 绘图模式 第11章 文件操作 11.1
Windows API函数实现文件操作 11.2 类CFile 11.3 串行化与类CArchive 11.4 打印与预
览 第12章 进程与线程 12.1 进程与线程 12.2 Windows API函数实现进程与线程操作
12.3 类CWinThread 12.4 线程同步 第13章 动态链接库 13.1 用户模块 13.2 静态
链接库的创建与使用 13.3 动态链接库基本理论 13.4 MFC DLL 第14章 数据库程序设计
14.1 数据库基础 14.2 MFC ODBC数据库程序设计 14.3 MFC DAO数据库程序设计 第15
章 网络程序设计 15.1 网络拓扑结构 15.2 网络分层结构 15.3 TCP/IP 15.4 Socket
编程 15.5 网络应用程序 第16章 ActiveX控件 16.1 ActiveX控件基础 16.2 MFC ActiveX
控件操作

章节摘录

当用指向派生类的对象的基类指针对函数进行访问时，系统将根据运行时指针所指向的实际对象来确定调用哪一个派生类的成员函数。

当指针指向不同的对象时，执行的是虚拟函数的不同版本。

使用多态性可以实现自上而下的设计方法，从全局出发，用类的层次结构来模拟客观世界的程序设计方法。

简单地说，多态性是指用一个相同的名字定义不同的函数，这些函数执行过程不同，但是有相似的操作，即用同样的接口访问不同的函数。

运算符重载和函数重载就是一种多态性，这是编译时的多态性，也称静态多态性。

前面函数的绑定是在运行时的动态绑定，它也被称作动态多态性。

在面向对象的程序设计中，多态性允许在基类中声明和派生类共有的函数，也允许在派生类中对其中的某些或全部函数进行特殊定义，前者称作“泛化”，后者称为“特化”。

因此，我们可以设计抽象的基类，在该类中的函数是没有实现的，然后在各个派生类中定义这些函数，并在派生类中定义各自的具体实现，从而实现抽象基类这个通用的接口。

构造函数和析构函数在基类和派生类中具有不同的名称，似乎不能使用虚构造函数和析构函数。

实际上，虽然不能有虚构造函数，但却可以创建虚析构函数。

它的作用是保证在销毁派生类对象时动态删除在此对象中动态分配的内存。

因为，如果为基类成员和派生类成员动态地分配了内存，就需要确保在销毁派生类对象时，派生类析构函数存在并首先被调用。

为了对虚析构函数有更加直观的认识，来看下面这个例子。

<<MFC程序设计轻松入门>>

编辑推荐

《MFC程序设计轻松入门》从MFC基础讲起，引导读者轻松入门，实例丰富，操作步骤详尽，提供全部实例源代码。

<<MFC程序设计轻松入门>>

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>