

图书基本信息

书名：<<Visual C++程序设计技能教程与实训>>

13位ISBN编号：9787301156698

10位ISBN编号：7301156693

出版时间：2009-9

出版单位：北京大学出版社

作者：聂明 编

页数：344

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>

前言

本书是为了满足高等院校C++程序设计的实训、实验需求，根据作者多年来软件技术领域的研发、教学和培训经验，在多年使用并逐步完善的《高级软件开发技术》系列培训讲义的基础上编写的。全部概念和技术均通过一系列具有代表性的、经过多次教学实践检验过的实例进行说明和实现，规范、通俗、简洁、易懂。

本书分为C++面向对象编程（OOP）、图形用户界面（GUI）的Visual C++实现和Web应用开发三大部分。

主要内容包括：第1章对C / C++的基本概念（数据类型、变量、函数与指针）进行了总结；第2章对OOP中的类、继承、封装和多态性等核心概念以及异常处理技术进行了实例化说明；第3章介绍了输入 / 输出与C++流的基础技术；第4章和第5章通过一个典型样板程序FDraw的开发，完整、分步地介绍了在Windows环境下，通过Visual C++进行面向对象的、基于微软核心类库（MFC）的图形用户界面应用程序的开发技术，其中的GUI元素，如窗口（Window）、菜单（Menu）、对话框（Dialog）、工具栏（Tool Bar）和状态栏（Status Bar）的设计、实现与应用技术，文档·视图（Document·View）结构的原理、作用与实现技术，联机帮助（Context Help）的原理与实现，图形拾取与编辑等内容，是现代软件开发的重要基础技术；第6章主要介绍了Windows多进程、多线程的基础技术；第7章通过一个简洁、系统的Web应用开发实例，介绍了分布式软件、Web Service的实现方法。

内容概要

《Visual C++程序设计技能教程与实训：OOP、GUI与Web开发》内容丰富、讲解清晰，包含大量实例，可以帮助读者快速进入VC++开发领域。

C++是目前最流行的开发语言之一，《Visual C++程序设计技能教程与实训：OOP、GUI与Web开发》由浅入深、循序渐进地指导读者如何使用VC++6.0集成开发环境开发C++程序。

全书共分为7章，主要内容包括：OOP基础，OOP实现，输入/输出与C++流，基础GUI的VisualC++实现，高级GUI的Visualc++实现，多进程与多线程编程，分布式应用与Web开发。

《Visual C++程序设计技能教程与实训：OOP、GUI与Web开发》可作为大专院校相关专业的教材，也适合作为广VC++初学者、VC++应用开发人员的培训教材和参考资料。

书籍目录

第1章 OOP基础1.1 C / C++入门程序分析1.2 输入并运行Simple . cpp1.2.1 熟悉集成开发环境1.2.2 源程序的输入和编辑1.2.3 编译、链接与运行源程序1.3 数据类型与变量定义1.4 C / C++基础样板程序分析1.5 宏与常量定义1.5.1 不带参数的宏定义1.5.2 带参数的宏定义1.5.3 常量的定义1.6 自定义数据类型1.6.1 结构1.6.2 枚举1.6.3 联合1.7 函数的默认变元1.8 指针与变量引用1.8.1 变量引用1.8.2 指针与动态内存1.9 函数重载与函数模板1.9.1 函数重载1.9.2 函数模板1.10 变量的存储位置1.11 变量的作用域思考题第2章 OOP实现2.1 类的基本定义与实现2.2 面向对象基本概念解析2.2.1 类与对象2.2.2 分类与抽象2.2.3 继承与派生2.2.4 封装与访问控制2.2.5 多态性与虚函数2.2.6 OO基本术语解析2.3 OOP实现技术分析2.3.1 构造函数2.3.2 析构函数2.3.3 类的静态成员2.3.4 友元函数与友元运算符2.4 类模板2.5 异常处理2.5.1 异常处理基础2.5.2 函数嵌套的异常处理2.5.3 构造函数内部的异常处理2.5.4 在异常处理中处理析构函数思考题第3章 输入 / 输出与C++流3.1 C++流的概念3.2 输入 / 输出流3.2.1 标准输入流3.2.2 标准输出流3.3 文件流3.3.1 ASCII文件的操作3.3.2 二进制文件的操作3.4 字符串流思考题第4章 基础GUI的VisualC++实现4.1 基于MFC的Gui样板程序演示与分析4.1.1 FDraw简介4.1.2 FDraw的安装步骤4.2 基于MFC的应用程序框架4.2.1 利用AppWizard为FDraw生成应用程序框架4.2.2 FDraw项目的观察4.3 生成文档视图4.4 构造基本界面4.5 对话框的设计与实现4.6 视图的分割与滚动4.7 打印与打印预览4.8 联机帮助的实现思考题第5章 高级GUI的VisualC++实现5.1 直线的绘制与拾取5.2 矩形的绘制与拾取5.3 曲线的绘制与拾取5.4 对基本图形的进一步处理5.5 文本的输入和编辑思考题第6章 多进程与多线程编程6.1 启动多个应用程序6.2 多线程示例6.3 Windows消息机制示例6.3.1 Windows消息简介6.3.2 Windows消息机制思考题第7章 分布式应用与web开发7.1 基于三层架构的应用程序设计7.1.1 分布式软件系统7.1.2 开发模式B / S和C / S7.2 程序运行结果7.2.1 Web程序的运行7.1.4 开发环境7.1.5 数据库7.2.2 windows窗体应用程序的运行7.3 基于三层架构的应用程序设计7.3.1 建立空白解决方案7.3.2 建立数据访问层7.3.3 建立业务逻辑层7.3.4 建立用户接口层7.3.5 添加三层结构间的引用7.3.6 给各层添加代码7.4 基于本地Web服务的应用程序设计7.5 基于Internet远程Web服务的应用程序设计思考题附录AC / C++预定义数据类型附录BC / C++关键字附录CC / C++运算符附录DMFC6.0结构图参考文献

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>