

## <<MFC Windows程序设计>>

### 图书基本信息

书名：<<MFC Windows程序设计>>

13位ISBN编号：9787302150428

10位ISBN编号：7302150427

出版时间：2007-5

出版时间：清华大学出版社

作者：(美)Jeff Prosise

页数：1166

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 Windows程序设计>>

### 内容概要

《MFC Windows程序设计（第2版）》是对其极为经典的第1版的全面更新，本书不仅扩展了已被认为是权威的关于Microsoft用于Windows API的功能强大的C++类库的阐述，还新增了有关COM、OLE和ActiveX的内容。

本书的作者，Jeff Prosise，用其无与伦比的技巧向读者讲述了MFC程序设计中的基本概念和主要技术——再次阐释了在32位Windows平台上进行了快速的面向对象开发的完美方法。

本书涵盖了以下专题：事件驱动程序设计和MFC的基础知识 文档/视图体系结构 位图、调色板和区域 多线程和线程同步 MFC与组件对象模型（COM） ActiveX控件

《MFC Windows程序设计（第2版）》见解深刻，并附带有辅助学习的资源——包括在随附的CD-ROM中提供了大量代码实例。

要理解如何利用MFC库中提供的成千上万的预编译、预测试的代码的优点，本书——及其作者——将是您独一无二的选择。

## <<MFC Windows程序设计>>

### 作者简介

作者：(美)帕罗赛斯Jeff Prosise是一位作者、教员和讲师，他以Windows编程和教授别人如何进行Windows为生。

作为一位在Windows程序设计、MFC和COM领域世界知名的权威，他还是《PC Magazinge》和《Microsoft Systems Journal》杂志的组稿编辑。

# <<MFC Windows程序设计>>

## 书籍目录

鸣谢 序言 第一部分Windows和MFC基础 第1章Hello, MFC 1.1Windows编程模型 1.1.1消息消息还是消息 1.1.2Windows程序设计SDK风格 1.1.3匈牙利标记法和Windows数据类型 1.1.4SDK程序设计展望 1.2MFC简介 1.2.1使用C++和MFC的好处 1.2.2MFC的设计思想 1.2.3文档 / 视图体系结构 1.2.4MFC类的分层结构 1.2.5AFX函数 1.3您的第一个MFC应用程序 1.3.1应用程序对象 1.3.2MFC如何使用应用程序对象 1.3.3框架窗口对象 1.3.4绘制窗口 1.3.5消息映射 1.3.6消息映射的工作方式 1.3.7Windows、字符集和\_T宏 1.3.8建立应用程序 1.3.9小结 第2章在窗口中绘图 2.1WindowsGDI 2.1.1MFC设备描述表类 2.1.2设备描述表属性 2.1.3绘图模式 2.1.4映射模式 2.1.5可编程映射模式 2.1.6坐标转换 2.1.7移动原点 2.1.8坐标系小结 2.1.9获取设备信息 2.2用GDI绘图 2.2.1画直线和曲线 2.2.2圆椭圆、多边形以及其他形状 2.2.3GDI画笔和CPen类 2.2.4GDI画刷和CBrush类 2.2.5画文本 2.2.6GDI字体和CFont类 2.2.7光栅字体与TrueType字体 2.2.8旋转文本 2.2.9备用对象 2.2.10删除GDI对象 2.2.11取消对GDI对象的选定 2.2.12标尺应用程序 2.3看看画了些什么 2.3.1给窗口添加滚动条 2.3.2设定滚动条的范围、位置和页面大小 2.3.3使滚动条滑块大小和窗口尺寸同步变化 2.3.4处理滚动条消息 2.3.5滚动窗口 2.3.6Accel应用程序 2.4遗留问题 第3章鼠标和键盘 3.1从鼠标获取输入 3.1.1客户区鼠标消息 3.1.2TicTac应用程序 3.1.3非客户区鼠标消息 3.1.4WM\_NCHITTEST消息 3.1.5WM\_MOUSELEAVE和WM\_MOUSEHOVER消息 3.1.6鼠标滚轮 3.1.7捕获鼠标 3.1.8鼠标捕获的应用 3.1.9光标 3.1.10沙漏形光标 3.1.11鼠标杂录 3.2从键盘获取输入 3.2.1输入焦点 3.2.2击键消息 3.2.3虚拟键代码 3.2.4Shift状态及切换 3.2.5字符消息 3.2.6死键消息 3.2.7插入符 3.3VISUALKB应用程序 3.3.1处理插入符 3.3.2输入及编辑文本 3.3.3其他有趣内容 第4章菜单 4.1菜单基础 4.1.1创建菜单 4.1.2加载并显示菜单 4.1.3响应菜单命令 4.1.4命令范围 4.1.5更新菜单中的菜单项 4.1.6更新范围 4.1.7键盘加速键 4.2SHAPES应用程序 4.2.1运行MFCAppWizard 4.2.2分析AppWizard的输出 4.2.3AppWizard之外的工作 4.2.4过程小结 4.3菜单魔术 4.3.1通过手工编程创建菜单 4.3.2通过手工编程修改菜单 4.3.3系统菜单 4.3.4自制菜单 4.3.5层叠菜单 4.3.6上下文菜单 4.4COLORS应用程序 4.4.1上下文菜单 4.4.2试一试 第5章MFC集合类 5.1数组 5.1.1MFC数组类 5.1.2动态调整数组大小 5.1.3用CArray创建类型安全数组类 5.2列表 5.2.1MFC列表类 5.2.2用Clist创建类型安全列表类 5.3映射表 5.3.1MFC映射表类 5.3.2映射表工作方式 5.3.3提高查找效率 5.3.4用CMap创建类型安全映射表类 5.4类型指针类 第6章文件I/O和串行化 6.1CFile类 6.1.1打开、关闭和创建文件 6.1.2读和写 6.1.3CFile派生类 6.1.4枚举文件和文件夹 6.2串行化和CArchive类 6.2.1串行化基础 6.2.2编写可串行化类 6.2.3给可串行化类分配版本号：可配置版本模式 6.2.4串行化工作过程 6.2.5串行化CObject 第7章控件 7.1传统控件 7.1.1CButton类 7.1.2CListBox类 7.1.3CStatic类 7.1.4FontView应用程序 7.1.5CEdit类 7.1.6赶快！ 即时记事本 7.1.7CComboBox类 7.1.8CScrollBar类 7.2高级控件程序设计 7.2.1数字编辑控件 7.2.2自制列表框 7.2.3图形按钮 7.2.4自定义控件的颜色 7.2.5消息反射 第8章对话框和属性表 8.1模式对话框和CDialog类 8.1.1对话框模板 8.1.2CDialog类 8.1.3创建模式对话框 8.1.4对话框数据交换和对话框数据校验 8.1.5与对话框中的控件相互作用 8.1.6DlgDemol应用程序 8.2无模式对话框 8.3用对话框作为主窗口 8.4属性表 8.5公用对话框 8.5.1修改公用对话框 8.5.2Phones应用程序 第二部分文档 / 视图体系结构 第9章文档、视图和单文档界面 9.1文档 / 视图基础知识 9.1.1再看InitInstance函数 9.1.2文档对象 9.1.3视图对象 9.1.4框架窗口对象 9.1.5动态对象创建 9.1.6有关SDI文档模板的其他内容 9.1.7用操作系统命令解释器注册文档类型 9.1.8命令传送 9.1.9预定义的命令ID和命令处理程序 9.2第一个文档 / 视图应用程序 9.2.1SdiSquares应用程序 9.2.2循序渐进地创建SdiSquares 9.3文档+视图=较少的工作量 第10章滚动视图、HTML视图以及其他视图类型 10.1滚动视图 10.1.1CScrollView基础 10.1.2CScrollView操作 10.1.3优化滚动操作 10.1.4ScrollDemo应用程序 10.1.5普通视图转换为滚动视图 10.2HTML视图 10.2.1CHtmlView操作 10.2.2CHtmlView可覆盖函数 10.2.3在基于CHtmlView的应用程序中使用DHTML 10.2.4树形视图 10.2.5初始化树形视图 10.2.6树形视图的成员函数和通知 10.2.7DriveTree应用程序 10.3列表视图 10.3.1初始化列表视图 10.3.2修改表现样式 10.3.3在列表视图中排序 10.3.4列表视图中的命中测试 10.3.5WinDir应用程序 10.4自制控件视图 第11章多文档和多视图 11.1MFC和多文档界面 11.1.1同步文档的多个视图 11.1.2MdiSquares应用程序 11.1.3支持多个文档类型 11.1.4MDI之外的其他选择 11.2拆分窗口 11.2.1动态拆分窗口 11.2.2Sketch应用程序 11.2.3静态拆分窗口 11.2.4Wanderer应用程序 11.2.5自定义命令传送 11.2.6嵌

# <<MFC Windows程序设计>>

套拆分窗口 11.2.7带有多视图类型的动态拆分窗口 第12章工具栏、状态栏和组合栏 12.1工具栏 12.1.1创建和初始化工具栏 12.1.2固定式和浮动式工具栏 12.1.3控制工具栏的可见性 12.1.4保持工具栏按钮和应用程序同步 12.1.5添加工具提示和状态柱工具说明 12.1.6在工具栏中添加非按钮控件 12.1.7更新非按钮控件 12.1.8使工具栏设置永久化 12.1.9AppWizard提供的工具栏支持 12.2状态栏 12.2.1创建和初始化状态栏 12.2.2为菜单项提供上下文相关帮助 12.2.3创建自定义状态栏窗格 12.2.4AppWizard提供的状态栏支持 12.3总结：MYWORD应用程序 12.3.1主工具栏 12.3.2样式栏 12.3.3再谈CRichEditView 12.4组合栏 第13章打印和打印预览 13.1通过文档和视图打印 13.1.1Windows打印体系结构 13.1.2MFC打印体系结构 13.1.3打印预览 13.2只有打印功能的应用程序 13.2.1黑白打印预览 13.3复杂的打印应用程序 13.3.1串行化的唯一方法 13.4打印技巧与诀窍 13.4.1使用打印对话框中的选定范围单选按钮 13.4.2不要假定——实践出真知！ 13.4.3添加默认分页支持 13.4.4枚举打印机 第 部分高级篇 第14章计时器和空闲处理 14.1计时器 14.1.1设置计时器：方法1 14.1.2响应WM\_TIMER消息 14.1.3设置计时器：方法2 14.1.4清除计时器 14.2CLOCK应用程序 14.2.1处理计时器消息 14.2.2获得当前时间：CTime类 14.2.3使用MM\_ISOTROPIC映射方式 14.2.4隐藏和显示标题栏 14.2.5实现客户区拖动 14.2.6使用系统菜单作为上下文菜单 14.2.7最顶层窗口 14.2.8保留配置设置 14.2.9控制窗口大小：WM\_GETMINMAXINFO消息 14.3空闲处理 14.3.1使用OnIdle 14.3.2对比空闲处理和多线程处理 第15章位图、调色板以及区域 15.1调色板 15.1.1Windows使用颜色的方式 15.1.2逻辑调色板和CPalette类 15.1.3创建逻辑调色板 15.1.4实现逻辑调色板 15.1.5用调色板颜色绘图 15.1.6WM\_QUEYNEWPALETTE和WM\_PALETTECHANGED消息 15.1.7确定是否需要逻辑调色板 15.1.8PaletteDemo应用程序 15.1.9调色板动画 15.1.10：：SetSystemPaletteUse函数 15.2位图 15.2.1DDB和CBitmap类 15.2.2按位将位图传送到屏幕和其他设备 15.2.3位图资源 15.2.4DIB和DIB分区 15.2.5位块传送、光栅操作以及颜色映射 15.2.6BitmapDemo应用程序 15.2.7编写BMP文件查看器 15.2.8再论：：LoadImage 15.3区域 15.3.1区域和CRgn类 15.3.2RegionDemo应用程序 第16章公用控件 16.1公用控件基础 16.1.1创建公用控件 16.1.2处理通知：WM\_NOTIFY消息 16.2滑杆、微调按钮和工具提示控件 16.2.1滑杆控件 16.2.2微调按钮控件 16.2.3工具提示控件 16.2.4GridDemo应用程序 16.3图像列表和ComboBoxEx控件 16.3.1图像列表 16.3.2ComboBoxEx控件 16.3.3PathList应用程序 16.4进度控件和动画控件 16.4.1进度控件 16.4.2动画控件 16.5IP地址控件和其他数据输入控件 16.5.1IP地址控件 16.5.2热键控件 16.5.3月历控件 16.5.4日期-时间拾取控件 第17章线程和线程同步化 17.1线程 17.1.1创建工作线程 17.1.2创建UI线程 17.1.3暂停和继续执行线程 17.1.4使线程睡眠 17.1.5终止线程 17.1.6自动删除CWinThread 17.1.7结束另一个线程 17.1.8线程、进程以及优先级 17.1.9在多线程应用程序中使用C运行时函数 17.1.10跨线程界限调用MFC成员函数 17.1.11您的第一个多线程应用程序 17.2线程同步 17.2.1临界区 17.2.2互斥量 17.2.3事件 17.2.4信号量 17.2.5CSingleLock和CMultiLock类 17.2.6编写线程安全类 17.2.7ImageEdit应用程序 17.3小知识 17.3.1消息泵 17.3.2执行其他进程 17.3.3文件改变通知 第 部分COM，OLE和ActiveX 第18章MFC和组件对象模型 18.1组件对象模型 18.1.1实例化COM对象 18.1.2对象生存期 18.1.3获得接口指针 18.1.4COM服务器 18.1.5定位透明度 18.1.6对象链接和嵌入 18.1.7ActiveDocuments 18.1.8ActiveX 18.2MFC和COM 18.2.1多重继承 18.2.2嵌套类 18.2.3MFC和嵌套类 18.2.4MFC实现IUnknown的方法 18.2.5接口映射 18.2.6MFC和聚合 18.2.7MFC和类厂 18.2.8总结 第19章剪贴板和OLE施放 19.1传统剪贴板 19.1.1剪贴板格式 19.1.2私有剪贴板格式 19.1.3以多种格式提供数据 19.1.4查询有效数据格式 19.1.5延时再现 19.1.6创建可重用剪贴板类 19.2OLE剪贴板 19.2.1OLE剪贴板基础 19.2.2MFC、全局内存和OLE剪贴板 19.2.3使用其他存储媒体 19.2.4将OLE剪贴板看作CFile 19.2.5多种格式和多种存储媒体 19.2.6检查数据有效性 19.2.7用COleDataSource进行延时再现 19.2.8COleDataSource和COleDataObject复习 19.3OLE拖放 19.3.1拖放来源剖析 19.3.2拖放目标剖析 19.3.3MFC对OLE拖放的支持 19.3.4拖放目标滚动 19.4综合应用：WIDGET应用程序 19.4.1AfxOleInit函数 第20章Automation 20.1Automation基础 20.1.1IDispatch：所有Automation的基础 20.1.2Automation数据类型 20.1.3滞后绑定与超前绑定的对比 20.1.4双接口 20.1.5类型库 20.2MFCAutomation服务器 20.2.1MFC、IDispatch和调度映射 20.2.2编写Automation服务器 20.2.3添加Automation方法 20.2.4添加Automation属性 20.2.5简单的Automation服务器 20.2.6Automation的分层结构 20.2.7更复杂的Automation服务器 20.3MFCAutomation客户 20.3.1PieClient应用程序 20.3.2连接到运行着的Automation服务器 第21章ActiveX控件 21.1ActiveX控件基础 21.1.1方法、属性和事件 21.1.2自定义

## <<MFC Windows程序设计>>

型和备用型 21.1.3环境属性 21.1.4控件状态 21.1.5ActiveX控件体系结构 21.1.6ActiveX控件容器 21.1.7MFC对ActiveX控件的支持 21.2创建ActiveX控件 21.2.1运行ControlWizard 21.2.2实现OnDraw 21.2.3使用环境属性 21.2.4添加方法 21.2.5添加属性 21.2.6使属性成为持久属性 21.2.7自定义控件的属性表 21.2.8给控件属性表添加页 21.2.9添加事件 21.2.10事件映射表 21.2.11创建一个ActiveX控件 21.2.12测试及调试ActiveX控件 21.2.13注册ActiveX控件 21.3在MFC应用程序中使用ActiveX控件 21.3.1调用ActiveX控件的方法 21.3.2处理事件 21.3.3CalUser应用程序 21.3.4在非对话框窗口中使用ActiveX控件 21.3.5在Web网页中使用ActiveX控件 21.4高级论题 21.4.1无窗口控件 21.4.2控件子类化 21.4.3控件许可

## <<MFC Windows程序设计>>

### 编辑推荐

《MFC Windows程序设计（第2版）》见解深刻，并附带有辅助学习的资源包括在随附的CD-ROM中提供了大量代码实例。  
要理解如何利用MFC库中提供的成千上万的预编译、预测试的代码的优点，《MFC Windows程序设计》(第2版)(修订版)及其作者将是您独一无二的选择。

## <<MFC Windows程序设计>>

### 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>