

<<Visual C++技术内幕>>

图书基本信息

书名：<<Visual C++技术内幕>>

13位ISBN编号：9787302197218

10位ISBN编号：7302197210

出版时间：2009-4

出版时间：清华大学出版社

作者：小克鲁格林斯基

页数：814

字数：1195000

译者：潘爱民

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++技术内幕>>

前言

Visual C++自诞生以来，一直是Windows环境下最主要的应用开发系统。

本书的第一版和第二版主要针对16位Windows应用程序的开发。

以MFC 2.0和2.5为基础，向读者展示了Visual C++软件系统的魅力，而且在第二版中，还介绍了ODBC数据库管理以及OLE与自动化方面的高级编程技术。

本书主要针对Visual C++5.0版本，以Windows NT 4.0与Windows 95或更高版本的32位Windows为操作系统平台，以MFC 4.21为基础，全面介绍了各种MFC类库应用程序的开发过程。

由于Win32与Win16有着很大的差异，所以本书对以前的版本作了较大的修改，有些章节是完全重写的，如Win32内存管理、动态连接库编程、ActiveX控件等，但是在MFC基本框架方面又以继承为主，这就保证了读者在从16位环境转到32位环境时程序设计的连续性，也保证了原来的16位代码可以很方便地被移植到32位系统中来。

但本书中，在讲述应用程序框架和文档一视图结构的过程中，涉及到了很多Win32的知识，以及：Developer Studio环境提供的很多实用工具，包括AppWizard、ClassWizard等，因此，即使是熟练的程序员也有必要再阅读这些内容。

除了基本的MFC应用框架知识外，本书还增加了一些新的内容。

在数据库应用开发方面，Visual C++5.0除了支持原来的版本中就已经有的ODBC接口外，又增加了新的DAO（数据访问对象）接口，在MFC 4.21的支持下，用户可以快速建立数据库应用程序；上一版本介绍了OLE自动化的程序设计方法，随着这几年新技术的不断发展，Microsoft在COM和OLE的基础上又引入了ActiveX技术，本书用较多的篇幅介绍了ActiveX技术，通过这部分内容，读者不仅可领略到ActiveX技术的概貌，还可以学习一些深入的程序设计特性；除此之外，本书还介绍了Internet / Intranet程序设计技术，包括服务器软件和客户软件的编写以及IIS编程；最后，本书介绍了ActiveX文档技术，如果读者在从事网络方面的工作，那么相信这些内容可以为您提供基本的技术支持。

Visual C++不仅仅是C++语言的集成开发环境，而且与Win32紧密相连，所以，利用Visual C++开发系统可以完成各种各样应用程序的开发，从底层软件直到上层直接面向用户的软件都可以用Visual C++来完成开发；而且Visual C++强大的调试功能也为大型复杂软件的开发提供了有效的排错手段。随着软件版本的不断升级，其功能也越来越强大，几乎包括了Windows应用的各个方面，所以Visual C++成了Windows系统平台上最强大的应用程序开发系统。

<<Visual C++技术内幕>>

内容概要

一位经验丰富的权威人士将深入指导您如何利用流行的Microsoft开发平台上的编程向导和工具进行32位Windows编程。

在前三版的基础上，本书向读者详尽地介绍了Visual C++开发系统和复杂的32位Windows编程技术，全面诠释了Microsoft的这个强大而复杂的开发工具的功能。

本书从对Windows、Visual C++和应用程序框架的技术性概述入手，讨论了下列课题： 基础知识——事件处理，GDI，对话框，内存管理，SDI口MDI，打印，以及帮助；高级课题——多线程，DIB，ODBC，DLL；ActiveX——创建文档对象和ActiveX控件，COM，自动化，使用支持COM的各种向导和编译器扩展；Internet的C++编程——Windows，MFC WinInet，以及为Microsoft Internet Information Server进行ISAPI扩展编程。

<<Visual C++技术内幕>>

作者简介

(美)小克鲁格林斯基 (David Kruglinski) , 是一位自学成才的、杰出的程序设计员、作家、教师和户外活动家。

自从1966年加入Purdue大学, 他就开始了程序设计生涯; 1976年他的一位朋友从垃圾箱中发现了一块8080板, 从那以后他就开始针对微机编写应用程序。

《Visua

<<Visual C++技术内幕>>

书籍目录

第一部分 Windows、Visual C++和应用程序框架基础 第一章 Microsoft Windows和Visual C++ 第二章 Microsoft基本类库应用程序框架第二部分 MFC库中的视图类 第三章 从“Hello,wold!”着手学习AppWizard 第四章 基本事件处理、映射模式和滚动视图 第五章 图形设备接口(GDI)、颜色及字体 第六章 模式对话框和Windows通用控件 第七章 无模式对话框和Windows通用对话框类 第八章 使用ActiveX 第九章 Win32内存管理 第十章 位图 第十一章 Windows消息处理和多线程编程第三部分 文档 - 视图结构 第十二章 菜单、键盘加速键、复文本编辑控件和属性表 第十三章 工具和状态栏 第十四章 可重用框架窗口基类 第十五章 文档与视图的分离 第十六章 读和写文档——SDI应用程序 第十七章 读和写文档——MDI应用程序 第十八章 打印和打印预览 第十九章 切分窗口和多视图 第二十章 上下文相关帮助 第二十一章 动态连接库 第二十二章 不带文档或视图类的MFC程序第四部分 ActiveX：组件对象模型、自动化和OLE 第二十三章 组件对象模型 第二十四章 自动化 第二十五章 统一数据传输——剪贴板传输以及OLE拖入 第二十六章 结构化存储 第二十七章 OLE嵌入组件和包容器第五部分 数据库管理 第二十八章 Microsoft ODBC数据库管理 第二十九章 Microsoft Data Access Objects数据管理第六部分 Internet程序设计 第三十章 TCP/IP、Winsock和WinInet 第三十一章 Microsoft Internet Information Server 编程 第三十二章 ActiveX文档服务器和Internet 附录A Microsoft基本类(MFC)库中的消息映射函数 附录B MFC库运行时类识别和动态对象创建

章节摘录

第二章 Microsoft基本类库应用程序框架 2.1 为什么要使用应用程序框架 应用程序框架所产生的应用程序使用了标准化的结构。

任何程序员在考虑大的项目时都会首先设计自己的程序结构，问题在于不同的程序员所设计的程序结构是截然不同的，因此对于该项目的新增成员来说，要想学习和掌握它的结构就比较困难了。

MFC库应用程序框架则采用了它自己的应用程序结构，并且这种结构在许多软件环境及项目中都得到了证实。

因此，我们尽可放心地去使用MFC库来进行Windows程序设计。

用不着担心MFC库的这种结构会降低程序的灵活性。

在使用MFC库时，我们在任何时候都可以调用Win32函数，因此我们可以最大限度地使用Windows。

应用程序框架所产生的应用程序代码短而运行速度快。

回到以前16位的时代，我们可以建立一个少于20KB的独立的EXE文件。

现在，Windows程序变大了，一个原因是32位代码本身就大。

Win16程序即使在大模式编译环境下，使用的也是16位地址的堆栈变量和全局变量，而Win32程序对所有的变量和常量都使用32位地址，而且常常使用32位的整数，因为32位整数比16位整数更有效率。

另一方面，新的C++异常处理代码也占用了不少内存。

老的20KB的程序没有贴边工具栏、拆分窗口、打印预览功能，或者控件容器支持——而用户对现在的程序则非常期望这些功能。

MFC程序比原来更大，因为它们做得更多、做得更好。

幸运的是，现在可以很容易地建立动态连接到MFC代码（和C运行时代码）的程序，所以程序大小又降下来了——从192KB降到大约20KB。

当然，程序的运行还需要一些大的DLL的支持，好在现在这已经习以为常了。

<<Visual C++技术内幕>>

编辑推荐

《VisualC++技术内幕(第4版)修订版》用较多的篇幅介绍了ActivcX技术，通过这部分内容，读者不仅可领略到ActiveX技术的概貌，还可以学习一些深入的程序设计特性；除此之外，《VisualC++技术内幕(第4版)修订版》还介绍了Internet / Intranet程序设计技术，包括服务器软件和客户软件的编写以及IIS编程；最后，《VisualC++技术内幕(第4版)修订版》介绍了ActiveX文档技术，如果读者在从事网络方面的工作，那么相信这些内容可以为您提供基本的技术支持。

<<Visual C++技术内幕>>

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>