

<<Visual C++2008程序设计完全自>>

图书基本信息

书名：<<Visual C++2008程序设计完全自学教程>>

13位ISBN编号：9787302199465

10位ISBN编号：7302199469

出版时间：2009-6

出版时间：清华大学出版社

作者：荣钦科技李淑馨，陈伟 编著

页数：537

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>

内容概要

本书通过大量的范例运用，详尽的注释说明以及程序执行结果，展示了在传统C/C++与新式语法C++/CLI之间程序语言的魔幻旅程。

全书分为3部分共20章：第一部分为控制台基础，讲述Visual C++环境及C++语言基础；第二部分为控制台应用，进一步讲述C++程序语言，包括数组和字符串、指针、函数、预处理器和宏，以及自定义数据类型（结构、枚举、联合）等程序语言中的经典内容；第三部分为面向对象，从面向对象理念讲开去，让读者能用面向对象的观点来理解Visual C++中的程序设计思想（对象与类、构造函数、类成员、继承、多态和虚拟函数），进而详解如何通过Visual C++来创建Windows窗体程序，包括控件、菜单与对话框、事件与面板布局、多文档界面、设备上下文与基本绘图功能。

本书面向Visual C++初学者，即便读者没有C++或是其他程序语言基础，通过本书都可以建立面向对象的理念和掌握Visual C++程序设计的方法。

书籍目录

第1章 Visual C++ 2008环境架构第2章 基本的C++结构第3章 流程控制第4章 数组和字符串第5章 特殊类型变量——指针第6章 函数提高程序模块化第7章 预处理器和宏第8章 自定义数据类型第9章 对象和类第10章 构造函数和类成员第11章 类继承和友元关系第12章 多态与虚拟函数第13章 I/O与数据流处理第14章 程序的调试第15章 了解Windows Form的运作第16章 公共控件第17章 菜单与对话框第18章 事件和面板布局第19章 多文档界面第20章 屏幕基本绘图习题答案

章节摘录

第3章流程控制 本章从UML的概念讲解出发,通过UML图表让读者认识程序语言的流程控制

。从单纯的条件判断,到不断重复执行的循环,程序语言不只是自上而下的语句,还应具备可读性、逻辑性:而通过逻辑性的思考也能增加程序的可读性。

通过UML活动图说明流程控制的意义选择判断:从单一条件到多种条件判断,介绍if语句、if else语句、if else if else语句和switch case语句循环的处理:介绍for循环、while循环和do while循环break和continue语句 3.1 UML和结构化程序 在本章中并没有打算要探讨“统一建模语言”(UML, Unified Modeling Language)的理论基础,只是让大家在学习过程中,能够利用UML的观点来了解面向对象的世界。

UML并不是程序语言,而是一种图形化的面向对象软件架构工具语言。

使用UML的最大好处是可以利用图形来描述真实世界中的各个对象,通过标准化操作来看待程序语言的开发。

3.1.1 UML组成要素 UML由事物(Things)、关系(Relations)以及图(Diagrams)三大基本要素组成。

“事物”是实体抽象化的最终结果,通过“图”将事物集合分类,连接事物则要通过“关系”。不过,这个对UML的解释还是很难懂,所以原设计公司Rational Software(目前已被IBM并购)针对UML提出一个全新的“4+1”视图模型,已成为开发软件不可缺少的软件架构视图理念。

所谓“4+1”指的是:用例视图(Use Case View):描述系统的功能需求。

逻辑视图(Logical View):通过面向对象的观念设计软件。

进程视图(Process View)。

从系统整合的角度看系统的运行特性,用于系统性能、可伸缩性和吞吐量的设计。

实现视图(Implementation View):在软件中实现对象。

编辑推荐

《Visual C++2008程序设计完全自学教程》内容编排合理：避免了枯燥而乏味的理论知识，通过大量范例、说明及程序执行结果，让读者在每一章都有所收获 范例注释详尽：所有范例均附有详尽的注释说明，可读性强，降低学习难度 习题精选：章后均安排大量的练习与编程实践题，供读者检验学习效果

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>