

<<Visual C++高级编程技术>>

图书基本信息

书名：<<Visual C++高级编程技术>>

13位ISBN编号：9787505353770

10位ISBN编号：7505353772

出版时间：1999

出版时间：电子工业出版社

作者：陈建春

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++高级编程技术>>

内容概要

全文目录

VisualC++高级编程技术——开发实例剖析

第1章 VisualC++编程时必须或辅助使用的几个开发工具

- 1、1使用MFCAppWizard
- 1、1、1MFCAppWizard的启动
- 1、1、2利用AppWizard生成一个基于MFC的应用程序
- 1、2使用ClassView
- 1、2、1启动ClassView
- 1、2、2编辑定位
- 1、2、3增加类
- 1、2、4增加类的成员
- 1、3使用ResourceView
- 1、3、1ResourceView的调用
- 1、3、2ResourceView工作分析
- 1、4使用FileView
- 1、4、1打开一个工作项目
- 1、4、2FileView相关的操作功能
- 1、5使用ClassWizard
- 1、5、1Windows消息
- 1、5、2消息处理函数
- 1、5、3ClassWizard的作用和启动
- 1、5、4ClassWizard管理消息处理函数
- 1、5、5ClassWizard管理可重载的虚函数
- 1、5、6ClassWizard管理映射变量
- 1、5、7管理Automation和ActiveX事件
- 1、5、8重新构造一个开发项目的ClassWizard工作信息

1、6使用各设计工具的几点建议

第2章 基于MFC的一般应用程序框架分析

- 2、1程序类和文件
- 2、2程序框架中各个类的作用分析
- 2、3程序的工作步骤分析
- 2、4系统产生的标准菜单执行分析
- 2、4、1标准菜单的执行分析
- 2、4、2修改标准菜单完成的功能
- 2、5程序框架中各个类对象的相互调用关系
- 2、6包含详尽注释的主要源程序清单

第3章 与图形操作有关的类及主要操作

- 3、1绘图类
- 3、1、1绘图类简介
- 3、1、2几个绘图类的主要差别
- 3、1、3绘图类的引用方法
- 3、2绘图对象类
- 3、2、1CGdiObject类
- 3、2、2CPen类
- 3、2、3CBrush类

<<Visual C++高级编程技术>>

- 3、 2、 4CFont类
- 3、 2、 5CRgn类
- 3、 2、 6CPalette类
- 3、 2、 7CBitmap类
- 3、 3绘图类的主要操作功能
 - 3、 3、 1坐标映像方式
 - 3、 3、 2选用绘图类对象
 - 3、 3、 3主要绘图属性设置函数
- 第4章 面向对象的程序设计和C++类组织
 - 4、 1面向对象程序设计和C++类的基础知识
 - 4、 1、 1面向对象程序设计的初步知识
 - 4、 1、 2类和对象
 - 4、 1、 3函数重载
 - 4、 1、 4类的构造函数和析构函数
 - 4、 1、 5类的继承
 - 4、 1、 6虚函数和多态性
 - 4、 2分析建立一个基本矢量图形系统Draw的基本类
 - 4、 2、 1建立一个图形基本类
 - 4、 2、 2通过继承建立直线类
 - 4、 2、 3通过继承建立连续直线或封闭多边形类
 - 4、 2、 4通过继承建立圆类
 - 4、 2、 5通过多级继承建立圆弧类
 - 4、 2、 6通过继承建立标注文本类
 - 4、 2、 7建立图形参数类
 - 4、 3基本矢量图形系统类的组织和实现列表
- 第5章 实现文档和视图
 - 5、 1组织矢量图形系统Draw的文档
 - 5、 1、 1组织面向对象的文档存储管理机制
 - 5、 1、 2利用MFC模板定义管理图形元素对象指针的对象
 - 5、 1、 3实现Draw系统的文档
 - 5、 1、 4实现Draw系统文档的管理功能
 - 5、 2实现矢量图形系统Draw的视图
 - 5、 2、 1为Draw系统建立一个适合各种映像方式的坐标系
 - 5、 2、 2实现各图形元素类的绘制函数
 - 5、 2、 3视图类的OnDraw函数
 - 5、 2、 4实现视图
- 第6章 使用鼠标器交互作图
 - 6、 1用鼠标器作图要解决的主要问题
 - 6、 1、 1建立鼠标消息处理函数捕捉鼠标器消息
 - 6、 1、 2捕捉所有的鼠标输入
 - 6、 1、 3实现在屏幕上拖动图形
 - 6、 1、 4保存图形数据到文档
 - 6、 1、 5将图形以实际的形态重画
 - 6、 2加入一个绘图菜单
 - 6、 2、 1增加绘图菜单资源
 - 6、 2、 2增加菜单的消息处理函数
 - 6、 3实现各图形元素的交互绘制功能

<<Visual C++高级编程技术>>

- 6、3、1绘制直线
- 6、3、2绘制连续直线和多边形区域
- 6、3、3绘制圆和圆形区域
- 6、3、4绘制圆弧
- 第7章 使用对话框
- 7、1对话框程序设计概况
- 7、1、1对话框程序的组成
- 7、1、2对话框的类型
- 7、2对话框编程的主要技术
- 7、2、1创建对话框资源
- 7、2、2创建对话框类
- 7、2、3对话框类中的常用函数
- 7、2、4对话框类对象的定义和使用
- 7、2、5控制无模式对话框
- 7、2、6对话框中使用各种控制
- 7、2、7对话框中的消息操作
- 7、3用无模式对话框完成Draw系统的交互文本标注
- 7、3、1交互标注文本的操作过程
- 7、3、2定义对话框资源
- 7、3、3实现对话框类
- 7、3、4修改视图类实现文本交互标注
- 7、4用模式对话框实现Draw系统中字体参数的设置
- 7、4、1建立对话框资源
- 7、4、2实现对话框类
- 第8章 增强视图的操作功能
- 8、1增加一个图形操作菜单
- 8、1、1增加菜单资源
- 8、1、2增加消息处理函数
- 8、2图形重画
- 8、2、1全屏重画
- 8、2、2局部重画
- 8、3图形放大和移动
- 8、3、1图形放大或移动后图形参数的计算方法
- 8、3、2图形放大和移动的实现方法
- 8、4重画上屏和重画首屏
- 8、5显示全图
- 8、5、1操作目的和实现思路
- 8、5、2各种图形元素的矩形边界
- 8、5、3实现重画全图功能
- 8、6提高图形重画速度的基本方法
- 8、6、1基本原理及方法
- 8、6、2提高图形重画速度的实现方法
- 8、6、3修改图形元素的绘制函数
- 8、7实现滚动视图
- 8、7、1实现滚动视图的方法
- 8、7、2必要的参数设置
- 8、8为Draw系统定制自身的图形滚动功能

<<Visual C++高级编程技术>>

- 8、8、1确定滚动步长
- 8、8、2产生一个滚动条
- 8、8、3实现滚动功能
- 8、8、4加快图形滚动的速度
- 8、8、5用键盘滚动图形
- 第9章 文档的删除和恢复
- 9、1用鼠标在屏幕上选中图形元素
- 9、1、1各种图形元素的选中区域
- 9、1、2各种图形元素的选中判断
- 9、1、3选中图形的特殊显示
- 9、1、4实现图形选中功能
- 9、1、5放弃选中的图形元素
- 9、1、6图形元素显示和选中的顺序
- 9、2图形元素的删除
- 9、2、1实现可恢复的图形元素删除方法
- 9、2、2即时从屏幕上删除图形
- 9、2、3各种图形元素的删除实现
- 9、2、4实现图形元素删除功能
- 9、3实现Draw系统文档操作逆向化
- 9、3、1逆向操作的含义
- 9、3、2记录文档操作过程
- 9、3、3实现文档逆向操作
- 9、3、4实现操作过程的完全逆向化
- 第10章 文档的存储和读取
- 10、1利用CFile对象存储和读取文件
- 10、1、1构造和删除一个CFile对象
- 10、1、2CFile类的主要操作
- 10、1、3CFile的派生类
- 10、2利用串行化存取文档
- 10、2、1CArchive类及CArchive对象的构造
- 10、2、2Serialize函数
- 10、2、3COBArray类的serialize函数
- 10、3用串行化实现Draw系统的文档存储和读取功能
- 10、3、1实现各个图形元素类的串行化
- 10、3、2MFC框架程序的文档串行化机制
- 10、3、3实现文档的存储和读取
- 10、3、4SetModifiedFlag函数
- 10、4用CFile对象实现Draw系统文档的存储和读取
- 10、4、1在各个图形类中增加一个存取数据成员的函数
- 10、4、2实现文档的存储和读取
- 第11章 使用剪裁板
- 11、1剪裁板使用方法
- 11、1、1打开、关闭、清空剪裁板
- 11、1、2存取剪裁板
- 11、1、3注册和检查剪裁板格式
- 11、2用剪裁板实现Draw系统剪裁和粘贴图像的功能
- 11、2、1增加操作菜单

<<Visual C++高级编程技术>>

- 11、 2、 2剪裁视图到剪裁板
- 11、 2、 3插入剪裁板的位图到当前视图
- 11、 3用剪裁板实现Draw系统中矢量图形元素的剪裁、移动和复制
- 11、 3、 1实现各图形元素数据的字符串表示
- 11、 3、 2将要剪裁的图形元素数据写入剪裁板
- 11、 3、 3从剪裁板中读出数据成员形成图形元素对象
- 11、 3、 4实现Draw系统的Cut、Copy和Paste操作功能
- 第12章 多视图、多文档编程
- 12、 1单文档和多文档应用程序比较
- 12、 1、 1用MFCAppWizard产生程序框架比较
- 12、 1、 2程序框架类比较
- 12、 1、 3标准菜单比较
- 12、 2单文档应用程序分析
- 12、 2、 1建立文档模板对象
- 12、 2、 2打开文档操作
- 12、 2、 3关闭文档操作
- 12、 2、 4保存文档操作
- 12、 3多文档应用程序分析
- 12、 3、 1建立文档模板对象
- 12、 3、 2打开文档
- 12、 3、 3关闭和保存文档
- 12、 3、 4创建视图
- 12、 4多文档、多视图编程注意事项
- 12、 4、 1全局变量的使用
- 12、 4、 2共享资源的使用
- 12、 4、 3多文档、多视图应用程序文档和视图类数据成员的组织
- 第13章 多线程编程
- 13、 1管理线程的技术
- 13、 1、 1设置开发环境参数
- 13、 1、 2启动及终止线程
- 13、 1、 3管理线程
- 13、 2线程中使用MFC类对象
- 13、 2、 1线程中共享数据及对象
- 13、 2、 2线程中使用主线程的视图类和文档类对象
- 13、 2、 3使用CDC类对象
- 13、 2、 4使用CGdiObject类对象
- 13、 3线程的同步化方法
- 13、 3、 1线程同步化概念
- 13、 3、 2使用互斥信号灯同步化线程
- 13、 3、 3其他同步化方法
- 13、 3、 4其他同步化类型
- 13、 4实现Draw系统的图形后台绘制
- 13、 4、 1实现一个图形绘制线程
- 13、 4、 2实现同步化
- 第14章 图形打印和打印预览
- 14、 1视图打印实现过程分析
- 14、 1、 1视图打印的机理

<<Visual C++高级编程技术>>

- 14、 1、 2视图打印过程分析
- 14、 2实现Draw系统的多坐标系无级打印和打印预显功能
- 14、 2、 1进行分页
- 14、 2、 2打印标题、注脚等其他信息
- 14、 2、 3任意比例分页打印的具体实现
- 14、 2、 4打印预显
- 第15章 显示位图
- 15、 1位图文件的格式
- 15、 2CBitmap类及CBitmap类对象的初始化方法
- 15、 2、 1CBitmap类简介
- 15、 2、 2初始化CBitmap类对象的方法
- 15、 3显示位图的步骤和主要的位操作函数
- 15、 3、 1显示位图的步骤
- 15、 3、 2位操作函数
- 15、 4显示位图的函数实现
- 15、 4、 1显示装载在资源文件中的位图
- 15、 4、 2通过HBITMAP句柄装载显示位图文件
- 15、 4、 3用画点法选择装入位图数据显示位图
- 第16章 使用工具条、状态条、对话条及加速键
- 16、 1使用工具条
- 16、 1、 1工具条的实现过程
- 16、 1、 2为Draw系统创建一个绘图工具条
- 16、 2使用状态条
- 16、 2、 1状态条的实现过程
- 16、 2、 2为Draw系统在状态条中增加坐标跟踪提示
- 16、 3使用对话条
- 16、 3、 1对话条的实现过程
- 16、 3、 2在Draw系统中实现设置绘图参数的对话条
- 16、 4加速键等的实现方法
- 16、 4、 1使用CCmdUI消息处理函数
- 16、 4、 2修改命令交互对象的命令描述
- 16、 4、 3设置加速键
- 第17章 使用和开发DLL
- 17、 1DLL的使用
- 17、 1、 1DLL的特点
- 17、 1、 2Windows中的DLL
- 17、 1、 3MFC库中的DLL
- 17、 1、 4DLL的文件组成
- 17、 1、 5使用DLL的方法
- 17、 2VC++5.0能够开发的基于MFC的DLL种类
- 17、 2、 1通常形式的静态使用MFC的DLL
- 17、 2、 2通常形式的动态使用MFC的DLL
- 17、 2、 3扩展DLL
- 17、 3调整开发平台设置来开发和调试DLL
- 17、 3、 1管理多个程序项目
- 17、 3、 2调整DLL开发项目和使用DLL项目的路径设置
- 17、 4在Draw系统中开发和使用的DLL

<<Visual C++高级编程技术>>

- 17、4、1利用通常形式的静态DLL实现标注字体设置对话框
- 17、4、2利用通常形式的动态DLL实现标注字体设置对话框
- 17、4、3利用扩展DLL实现标注字体设置对话框
- 第18章 OLE编程
- 18、1OLE使用技术
- 18、1、1OLE主要术语
- 18、1、2OLE服务器应用程序调用的方式和实现
- 18、1、3MFC中的主要OLE类
- 18、1、4MFCAppWizard创建的OLE程序框架
- 18、2OLE包容器应用程序设计
- 18、2、1程序框架组成
- 18、2、2OLE条目的文档组织
- 18、2、3增加和删除OLE条目
- 18、2、4OLE条目绘制过程
- 18、2、5OLE条目的选中和拖动
- 18、2、6OLE条目的可视原位编辑
- 18、2、7OLE条目的存取
- 18、3在Draw系统中实现OLE包容器功能
- 18、3、1给OLE条目类增加数据成员
- 18、3、2绘制OLE条目
- 18、3、3增加OLE条目
- 18、3、4OLE条目的选中和拖动
- 18、3、5对OLE条目进行清除选中和删除操作
- 18、3、6编辑OLE条目
- 18、3、7保存OLE条目
- 18、4OLE服务器程序开发技术分析
- 18、4、1程序类分析
- 18、4、2交互操作界面分析
- 18、4、3视图分析
- 18、4、4文档分析
- 18、5开发OLE混合应用程序
- 18、5、1程序类分析
- 18、5、2交互操作界面分析
- 18、5、3文档组织分析
- 18、6Automation支持
- 18、6、1术语
- 18、6、2Automation方法的定义和使用
- 18、6、3Automation属性的定义和使用
- 18、6、4OLE自动化包容器获得OLE自动化服务器接口的方法
- 第19章 ActiveX控件的开发及使用
- 19、1ActiveX控件特点、构成及开发技术分析
- 19、1、1ActiveX控件的特点
- 19、1、2用MFCAppWizard产生ActiveX控件开发程序框架
- 19、1、3ActiveX控件的主要开发工作
- 19、2开发ActiveX控件的Automation属性和方法
- 19、2、1开发Automation属性和方法的程序框架
- 19、2、2增加一个库存属性

<<Visual C++高级编程技术>>

- 19、2、3增加其他Automation属性和方法
- 19、3开发ActiveX控件的事件
- 19、3、1开发事件的程序框架
- 19、3、2增加库存事件
- 19、3、3增加和激发定制事件
- 19、4开发ActiveX控件的属性页
- 19、4、1属性页开发的程序框架
- 19、4、2属性页的开发
- 19、5开发一个直线ActiveX控件实例
- 19、5、1给控件增加Automation属性
- 19、5、2给控件增加Automation方法
- 19、5、3给控件增加事件
- 19、5、4完成控件的绘制
- 19、5、5激发事件
- 19、5、6完成控件的属性页开发
- 19、5、7ActiveX控件的编译及注册
- 19、6ActiveX控件的测试和使用
- 19、6、1使用VC++提供的测试容器程序
- 19、6、2在对话框中使用ActiveX控件
- 第20章 实现系统的帮助功能
- 20、1开发帮助功能的程序框架
- 20、1、1MFC应用程序中帮助功能的程序代码组成
- 20、1、2MFC应用程序的标准帮助功能及其实现
- 20、2求助主题组织
- 20、2、1组织求助主题和普通显示内容
- 20、2、2组织求助主题的标识
- 20、2、3组织求助主题中的跳转
- 20、2、4使用Word编辑RTF文件可能出现的问题
- 20、3组织帮助项目文件prj
- 20、3、1求助项目文件中常用的节
- 20、3、2其他一些在HPJ文件中使用的节
- 20、4实现Draw系统的帮助功能
- 20、4、1创建每个菜单项的求助主题页
- 20、4、2创建菜单的求助目录主题页并与帮助文件的主目录主题连接
- 20、4、3测试新增帮助功能
- 第21章 矢量图形系统Draw的源代码列表
- 21、1Draw系统的主要功能
- 21、2Draw系统的源代码文件列表
- 21、2、1Draw系统开发过程中增加或做过修改的文件
- 21、2、2drawdoc.h和drawdoc.cpp文件列表
- 21、2、3视图类的drawview.h和drawview.cpp文件
- 21、2、4主框架类的主frm.h和mainfrm.cpp文件
- 21、2、5OLE条目控制类的ctrlitem.h和ctrlitem.cpp文件
- 21、2、6对话框类的textwritedlg.h和textwritedlg.cpp文件
- 附录A本书所附光盘的内容及技术支持
- 附录B参考书目

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>