

<<VISUAL C++程序设计基础>>

图书基本信息

书名：<<VISUAL C++程序设计基础>>

13位ISBN编号：9787562429982

10位ISBN编号：7562429987

出版时间：2004-9

出版时间：重庆大学出版社

作者：吴焱编

页数：247

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

高等职业教育具有“高等”和“职业”的双重特征，其目标是培养生产、建设、管理、服务第一线需要的高等技术应用型专门人才，是世界教育发展的共同趋势。

近年来，我国高等教育的结构性改革极大促进了高等职业教育事业的发展，高等职业教育已成为我国高等教育的重要组成部分。

为了适应我国高等教育的改革，进一步满足高等职业教育计算机软件计算机网络专业的教学及学科建设的需要，在全国各高等职业技术学院的支持下，重庆大学出版社采取学校、企业合作的形式，在全国十余所高等职业技术学院及企业（武汉职业技术学院、邢台职业技术学院、南昌工程学院、昆明冶金高等专科学校、重庆电子职业技术学院、重庆正大软件技术学院、重庆正大软件有限公司等）计算机相关专业的专家、学者中成立了编委会，并组建了一批具有丰富教学和实践经验的“双师型”作者队伍，力求编写出一套适合高等职业教育特点的高质量系列教材。

教学与生产相结合，理论和实践相结合，学校和社会相结合是高等职业教育的生命线；以技术应用能力和职业素质为主线来设计教学体系是高等职业教育教学改革的方向。

依据高等职业教育的发展方向，本系列教材将强调理论知识的应用；注重基本能力、专业能力、综合能力及其技能的培养作为编写宗旨。

<<VISUAL C++程序设计基础>>

内容概要

程序设计是计算机学科中的一门艺术，经过实践的洗礼，一些优秀的设计风格沉淀了下来，而面向对象程序设计OOP（Object Oriented Programming）就是当前计算机领域最流行的一种程序设计方法。

《Visual C++程序设计基础》主要介绍使用Visual C++进行面向对象与可视化程序设计的基本原理与方法，以C++语言中的面向对象机制为主。

读者在学习过程中可以通过大量的程序实例和相关练习，掌握面向对象程序设计思想。

结合一种具体的面向对象的编程语言，培养读者的逻辑思维和编程能力。

《Visual C++程序设计基础》中所有实例均提供了关键源代码，读者可以直接使用，每章所配习题是例题的变形或扩充，认真完成习题能够学会解决具体应用问题的方法和步骤。

《Visual C++程序设计基础》语言简练，条理清晰，突出重点，偏重实用，不仅可以作为高职高专院校计算机专业学生的教材，还可供社会程序设计培训班及计算机编程爱好者使用。

书籍目录

1 Windows程序设计基础
1.1 程序基础
1.2 面向过程程序设计方法简介
1.2.1 设计原理和技术方法
1.2.2 特点
1.3 面向对象程序设计方法简介
1.3.1 基本概念
1.3.2 特点
1.3.3 基本原则
1.4 Windows的编程模式
1.4.1 Windows操作系统特点
1.4.2 Windows程序设计的特点
1.4.3 Windows的基本用户界面
1.4.4 Windows应用程序的基本组成
1.4.5 Windows应用程序的开发工具
小结1
习题12
Visual C++ 6.0概述
2.1 Visual C++ 6.0特性
2.2 Visual C++ 6.0可视化集成开发环境
2.2.1 主窗口
2.2.2 Visual C++ 6.0菜单栏
2.2.3 项目工作区
小结2
习题23
C++语言基础
3.1 标识符
3.2 数据类型
3.2.1 基本数据类型
3.2.2 构造数据类型
3.2.3 数据类型转换
3.3 数组、字符串和指针
3.3.1 数组
3.3.2 字符串
3.3.3 指针
3.4 运算符
3.5 控制结构
3.5.1 表达式语句、空语句和块语句
3.5.2 选择语句
3.5.3 循环语句
3.5.4 转移语句
3.6 函数
3.7 类和对象
3.7.1 类的定义
3.7.2 对象的定义
3.7.3 成员函数和this指针
3.7.4 结构、联合和类
3.7.5 构造函数和析构函数
3.7.6 类的友元
3.8 继承
3.8.1 类的继承
3.8.2 单一继承
3.8.3 多重继承
3.9 多态性和虚函数
3.10 重载
3.10.1 函数重载
3.10.2 运算符重载
3.11 C++语言书写规范
小结3
习题34
MFC编程
4.1 MFC的概念
4.1.1 封装
4.1.2 继承
4.1.3 构成应用程序的对象之间的关系
4.2 用向导创建应用程序
4.3 Visual C++ 6.0程序的组成
4.3.1 应用程序的类说明
4.3.2 应用程序的文件说明
4.3.3 MFC的WinMain()
小结4
习题45
消息
5.1 消息的概念
5.1.1 消息的处理机制
5.1.2 消息的映射
5.1.3 消息的种类
5.2 发送和接收消息
5.3 获取用户的输入
5.3.1 键盘输入
5.3.2 鼠标输入
小结5
习题56
菜单、工具栏和状态栏
6.1 使用菜单
6.1.1 创建基本的菜单资源
6.1.2 为菜单添加快捷键功能
6.1.3 实现菜单功能
6.2 工具栏和状态栏
6.2.1 工具栏
6.2.2 状态栏
6.2.3 工具栏、状态栏的实现
小结6
习题67
对话框
7.1 对话框的特性
7.1.1 对话框的组成
7.1.2 对话框的分类
7.2 建立对话框
7.2.1 对话框的创建步骤
7.2.2 创建对话框资源
7.3 使用对话框
7.3.1 创建对话框类
7.3.2 对话框的实现
小结7
习题78
控件
8.1 静态文本框和编辑框
8.1.1 静态控件
8.1.2 编辑框
8.2 按钮
8.2.1 命令按钮
8.2.2 单选按钮
8.2.3 检查框
8.3 列表框、组合框
8.3.1 列表框
8.3.2 组合框
8.3.3 一个例子
8.4 新的Win32控件
8.4.1 Win32控件的通知消息
8.4.2 旋转按钮控件
8.4.3 滑尺控件
8.4.4 进度条控件
8.4.5 树形视图控件
8.5 控件的创建、访问、删除及通知消息
8.5.1 控件的创建方法
8.5.2 访问控件的方法
8.5.3 控件及控件对象的删除
8.5.4 控件通知消息
小结8
习题89
实例：一个画图工具的实现
9.1 功能分析
9.2 界面设计
9.3 功能设计和代码编写
9.3.1 创建应用程序框架
9.3.2 制作菜单
9.3.3 制作工具栏
9.3.4 实现所见即所得绘图
9.3.5 制作对话框
9.4 项目调试
9.5 完整的源程序清单
小结9
习题9
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>