第一图书网, tushu007.com

<<Borland C++ ObjectWi>>

图书基本信息

书名：<<Borland C++ ObjectWindows 程序设计实例>>

13位ISBN编号：9787810126014

10位ISBN编号：7810126016

出版时间：1995-09

出版时间：北京航空航天大学出版社

作者：周志国

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

内容简介
Borland的OWL升级版本2.X进一步压缩了原来的WindowsAPI，功能增强支持Windows 3.1.Windows32s，Windows95和WindowsNT。
本书介绍消息和事件驱动程序设计、图形输出（图形设备接口）和用户界面对象（菜单、窗口和对话框）的程序设计技术，阐述键盘和鼠标输入的编程处理。

本书包括快速菜单、标准菜单和高级对话框等最新的界面设计技术。
书中程序有很好的中文注释，所有菜单、对话框及提示都用中文。
示例程序通用性好，适用于Microsoft中文Windows3.1或在中文之星等支持之下的西文Windows3.1，也适用于Windows95。
本书中的完整程序全部在BorlandC十十4.0、4.5和5.0下通过试调。
本书供用BorlandC十十的ObjectWindowsLibrary（OWL）2.X类库编写Windows程序的C十十程序员学习使用。

书籍目录

目录
前言
第一章 C十十概述
1.1什么是面向对象程序设计
1.1.1对象（object）
1.1.2多态性（polymorphism）
1.1.3继承（inheritance）
1.2C十十的一些基本原则
1.3编译C十十程序
1.4类和对象
1.5函数重载
1.6操作符重载
1.7再谈继承
1.8构造函数与析构函数
1.9C十十关键字
第二章 C十十语言特性
2.1引 用
2.2作用域存取操作符
2.3new与delete操作符
2.3.1关于数组的new操作符
2.3.2：：operatornew
2.3.3带有new操作符的初始值
2.4类
2.4.1类 名
2.4.2类类型
2.4.3类名作用域
2.4.4类对象
2.4.5类成员表
2.4.6成员函数
2.4.7关键字this
2.4.8内部函数
2.4.9静态成员
2.4.10成员作用域
2.4.11基类与派生类存取
2.5虚基类
2.6类的友元
2.7构造函数（constructors）与析构函数（destructors）简述
2.8构造函数
2.8.1缺省构造函数
2.8.2拷贝构造函数
2.8.3构造函数的重载
2.8.4构造函数的调用次序
2.8.5类的初始化
2.9析构函数
2.9.1析构函数的调用

2.9.2atexit、＃pragmaexit与析构函数
2.9.3exit与析构函数
2.9.4abort与析构函数
2.9.5虚析构函数
2.10重载操作符
2.11操作符函数
2.11.1重载操作符和继承
2.11.2重载new和delete
2.11.3重载单目操作符
2.11.4重载赋值操作符＝
2.11.5重载函数调用操作符（）
2.11.6重载下标操作符［］
2.11.7重载类成员存取操作符一＞
2.12虚函数
2.13抽象类
2.14C十十作用域
2.14.1类作用域
2.14.2隐 藏
2.14.3C十十作用域规则小结
第三章 对类的进一步考察
3.1参数化的构造函数
3.2友元函数
3.3缺省函数变元
3.4正确使用缺省变元
3.5类与结构的相关性
3.6联合与类的相关性
3.7内部函数
3.7.1在类中建立一个内部函数
3.8对继承的进一步讨论
3.9多重继承
3.10传递对象到函数
3.11对象数组
3.12对象指针
第四章 函数和操作符重载
4.1构造函数重载
4.2C十十中的局部变量
4.3将动态初始化用于构造函数
4.4关键字this
4.5操作符重载
4.6引 用
4.6.1非参数的引用变量
4.6.2使用引用来重载单目操作符
4.7操作符重载的又一例子
第五章 继承、虚函数及多态性
5.1派生类指针
5.2虚函数
5.3为什么要使用虚函数

5.4纯虚函数及抽象类型
5.5先期联编与迟后联编
5.6派生类中的构造函数及析构函数
5.7多重基类
第六章 程序设计基础
6.1Windows系统体系结构
6.1.1KERNEL（核心模块）
6.1.2USER（用户接口模块）
6.1.3GDI（图形设备接口）
6.1.4OWL2.0库
6.2一个最小的OWL程序
6.3编译和连接SMART.EXE的机制
6.4资源文件
6.5连接器和模块定义文件
第七章 应用程序对象
7.1SMART的MyApp应用程序类
7.2SMART的入口点
7.3WinMain入口点
7.4TModule类
7.5TApplication类
7.6消息：输入机制和多任务的时间片
7.7标准消息循环
7.8OWL消息循环
第八章 OWL的窗口类
8.1SMART 程序的主窗口类
8.2TEventHandler
8.3TW indow类
8.4TWindow成员函数
8.4.1经常调用的TWindow成员函数
8.4.2常用重载的TWind0w成员函数
8.5TFrameWind0w
8.5.1经常调用的TFrameWindow成员函数
8.5.2经常重载的TFrameWindow成员函数
8.6程序终止
8.7缺省消息处理
8.8消息分类说明
8.8.1硬件消息
8.8.2窗口维护消息
8.8.3用户接口消息
8.8.4终止处理消息
8.8.5专用消息
8.8.6系统资源通知消息
8.8.7数据共享消息
8.8.8内部系统消息
第九章 GDI概述
9.1图形设备接口概论
9.2绘图坐标

9.3逻辑绘图对象
9.4设备描述表
9.5剪裁与窗口管理器
9.6OWL对GDI绘图的支持
9.7WM__PAINT消息
第十章 象素和标记
10.1一个例子：STARS
10.2申请GDI颜色信息
10.2.1RGB三元组
10.2.2调色板索引
10.2.3调色板与RGB结合索引
10.3创建标记
第十一章 画线
11.1画线原型函数
11.2DC属性
11.3画笔
11.3.1画笔和设备独立性
11.3.2创建画笔和使用画笔
11.4绘图模式和线
第十二章 画填充图
12.1概 述
12.2GDI填充图函数
12.2.1Polygon和PolyPolygon
12.2.2Ellipse，Ch0rd和Pie
12.2.3Rectangle和Rou ndRect
12.3DC属性
12.4关于画刷
12.5创建和使用画刷
第十三章 输出文本
13.1文本绘制函数
13.1.1TextOut
13.1.2ExtTextOut
13.1.3TabbedTextOut
13.1.4DrawText
13.1.5GrayString
13.1.6PolyTextOut
13.2文本输出的DC 属性
13.2.1Color（颜色）
13.2.2文本对齐
13.2.3字符间空白
13.2.4关于字体（Font）
13.3GetTextExtent
13.4GetTextMetrics
13.5建立和使用逻辑字体
13.6TEXTVIEW文本显示程序
第十四章 命令：菜单和加速键基本知识
14.1用户界面标准

14.2菜单编辑问题
14.3菜单模板
14.4程序样例：STANMENU
14.5菜单支持例程
14.6菜单创建
14.7与窗口连接
14.8菜单清除
14.9菜单修改
14.10查 询
14.11跟 踪
14.12键盘加速键
14.13 加速键翻译
第十五章 用图形和挂接增强菜单
15.1自绘菜单项
15.2WM__MEASUREITEM消息
15.3WM__DRAWITEM消息
15.4程序实例：GRAFMENU
15.5创建定制菜单复选标志
15.6在菜单系统中允许加速键
第十六章 创建窗口
16.1基础知识
16.1.1窗口是什么
16.1.2什么时候使用窗口
16.1.3标题窗口
16.1.4数据窗口
16.2窗口创建过程
16.2.1窗口类
16.2.2窗口类风格位
16.2.3创建一个窗口
16.2.4窗口创建风格位
16.3顶层窗口考虑
16.3.1系统量度
16.3.2专用简要表文件
16.4创建一个TGadgetWindow
第十七章 对话框
17.1对话框用户界面标准
17.2公共对话框
17.3创建对话框
17.3.1对话框模板
17.3.2资源工具箱对话框编辑器
17.3.3创建模态对话框
17.3.4维护对话框
17.4模态和非模态对话框：FIND
17.5非模态对话框
17.5.1对话框模板
17.5.2创建非模态对话框
17.5.3维护非模态对话框

第十八章 键盘输入
18.1Windows程序怎样接收键盘输入
18.1.1键 盘
18.1.2Windows键盘设备驱动程序
18.1.3硬件事件队列
18.1.4GetMessage循环
18.1.5窗口对象
18.1.6缺省窗口过程
18.1.7链
18.1.8程序示例
18.2字符集和国际性支持
18.2.1在字符集之间进行转换
18.2.2大小写转换
18.2.3对字符串进行排序
18.2.4字符串表
18.2.5从数字小键盘输入字符
18.3多任务问题
第十九章 鼠标输入
19.1鼠标的用法
19.2一个Windows程序如何接收鼠标输入
19.2.1鼠 标
19.2.2鼠标设备驱动程序
19.2.3硬件事件队列
19.2.4GetMessage（获得消息）循环
19.2.5鼠标和窗口对象
19.2.6MW__LBUTTONDOWN消息
19.2.7WM__LBUTTONUP消息
19.2.8WM__LBUTTONDBCLK消息
19.2.9WM__MOUSEMOVE消息
19.2.10缺省窗口过程
19.3一个鼠标输入例子：CARET2
19.3.1光 标
19.3.2命中测试
19.4可移动的物体和可伸缩的矩形
19.4.1移动和伸缩
19.4.2鼠标捕捉
19.5建立动态光标
19.5.1DYNACURS程序
19.5.2光标如何工作
19.5.3建立GDI位图
19.5.4利用GDI位图
19.5.5动态分配内存
附录A Windows和OWL的编程约定
附录B 消息的分类
附录C Windows虚拟键码
附录D Windows3.1的内存分配和释放函数
附录E TWindow消息响应函数的原型

附录F 资源描述语言快速参考

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