

<<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>

<<Borland C++ ObjectWi>>

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++

4.0、4.5和5.0下通过试调。

本书供用BorlandC++的ObjectWindowsLibrary（OWL）2.X类库编写

Windows程序的C++程序员学习使用。

<<Borland C++ ObjectWi>>

书籍目录

目录

前言

第一章 C++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++的一些基本原则

1.3编译C++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++关键字

第二章 C++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

<<Borland C++ ObjectWi>>

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++作用域

2.14.1类作用域

2.14.2隐 藏

2.14.3C++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++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

<<Borland C++ ObjectWi>>

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

8.3TWindow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TWindow成员函数

8.5TFrameWindow

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

<<Borland C++ ObjectWi>>

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, Chord和Pie

12.2.3Rectangle和RoundRect

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

<<Borland C++ ObjectWi>>

- 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
- 15.2 WM__MEASUREITEM消息
- 15.3 WM__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

<<Borland C++ ObjectWi>>

第十八章 键盘输入

18.1 Windows程序怎样接收键盘输入

18.1.1 键 盘

18.1.2 Windows键盘设备驱动程序

18.1.3 硬件事件队列

18.1.4 GetMessage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

19.2.4 GetMessage (获得消息) 循环

19.2.5 鼠标和窗口对象

19.2.6 MW__LBUTTONDOWN消息

19.2.7 WM__LBUTTONUP消息

19.2.8 WM__LBUTTONDBCLK消息

19.2.9 WM__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

19.5.1 DYNACURS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>