

<<Visual C++5.0编程技术>>

图书基本信息

书名：<<Visual C++5.0编程技术>>

13位ISBN编号：9787810127639

10位ISBN编号：7810127632

出版时间：1998-03

出版单位：北京航空航天大学出版社

作者：蒋华

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++5.0编程技术>>

内容概要

内容提要

本书介绍了如何编写Microsoft的Visual C++5.0程序，首先简单叙述了面向对象的概念和Visual C++5.0的集成开发环境以及一些新的特征，并通过一个简单的例子说明Visual C++5.0编程的主要方法和步骤，而且还通过编写SDI和MDI程序的实例介绍了一些编程技巧。

此外，本书还介绍了ActiveX控件和ATL技术，这些是Visual C++5.0版本所新增的最先进的技术。

本书在组织上是按照由浅到深、循序渐进的结构，既通俗易懂，又能让读者真正掌握编程的技巧和方法，特别是对于具有一定基础的编程人员，有一定的参考价值。

通过阅读本书，使读者能熟练掌握Visual C++5.0的编程技术，熟悉MFC编程，能编写实用的Visual C++5.0应用程序。

<<Visual C++5.0编程技术>>

书籍目录

目录

第一章 面向对象编程概述

1.1什么是面向对象程序设计

1.2对象、方法和消息

1.3类的层次

1.4面向对象的编程特征

1.4.1封装性

1.4.2继承性

1.4.3多态性

第二章 MFC类库编程基础

2.1面向对象编程

2.1.1类与对象

2.1.2构造函数

2.1.3析构函数

2.1.4多态性

2.1.5友员

2.1.6类的静态成员

2.2MFC类库简介

2.2.1根类：CObject类

2.2.2应用程序体系结构类

2.2.3可视对象类

2.2.4通用类

2.2.5ODBC数据库类

2.2.6OLE类

第三章 VisualC++5.0新增功能和开发环境

3.1VisualC++5.0新增功能

3.1.1学习版新特征

3.1.2专业版新功能

3.1.3企业版新功能

3.2集成开发环境

3.2.1File菜单

3.2.2Edit菜单

3.2.3View菜单

3.2.4Build菜单

3.2.5Windows菜单

第四章 一个简单的应用程序

4.1Hello应用程序

4.2生成应用程序的工程文件

4.3进行可视化编程

4.4给应用程序连接代码

第五章 如何创建一个应用程序

5.1工程文件

5.2AppWizard

5.3可视化编程

5.3.1工程工作区（Work space）窗口

<<Visual C++5.0编程技术>>

5.3.2常用控件

5.3.3控件属性

5.3.4ClassWizard

5.4手工编写代码

第六章 单文档界面 (SDI) 编程

6.1Person应用程序

6.2生成工程文件

6.3文档和视

6.4界面的可视化编程

6.4.1应用程序主窗口的可视化实现

6.4.2菜单条的可视化实现

6.4.3给对话框IDD - PERSON - FORM中的控件连接变量

6.5添加代码

6.5.1声明文档类中的数据成员

6.5.2初始化文档类的数据成员

6.5.3初始化视类的数据成员

6.5.4连接文档类和视类的数据成员

6.5.5向文件中写数据和读数据

6.6进一步完善应用程序

6.7执行Person应用程序

第七章 SDI应用程序的增强

7.1增强的Person应用程序

7.2界面的可视化编程

7.2.1应用程序主窗口的可视化实现

7.3添加代码

7.3.1创建一个新类CPeople

7.3.2声明文档类中的数据成员

7.3.3初始化文档类的数据成员

7.3.4删除列表中的对象

7.3.5声明视类的数据成员

7.3.6初始化视类的数据成员

7.3.7连接文档类和视类的数据成员

7.3.8给命令按钮连接代码

7.3.9向文件中写列表和读列表

7.4执行Person应用程序

7.5CObList类

7.5.1成员函数

7.5.2主要成员函数

第八章 动态链接库

8.1动态链接库的概念

8.2创建一个动态链接库文件

8.2.1建立工程文件

8.2.2定制CPP文件

8.2.3定制DEF文件

8.3编写使用动态链接库的应用程序

8.3.1TestDLL应用程序

8.3.2创建应用程序的工程文件

<<Visual C++5.0编程技术>>

8.3.3菜单条的可视化实现

8.3.4代码编写

8.3.5执行TestDLL应用程序

第九章 多文档界面（MDI）编程

9.1什么是多文档界面（MDI）

9.2Books应用程序

9.3生成应用程序的工程文件

9.4界面的可视化编程

9.4.1应用程序窗口的可视化实现

9.4.2菜单的可视化实现

9.5添加代码

9.5.1声明视类的数据成员

9.5.2定义文档类中的数据成员

9.5.3初始化视类的数据成员

9.5.4向文件中写数据和读数据

9.5.5实现一个文档的多个视

9.6增强Books应用程序

9.6.1增加分割条

9.6.2在菜单中加入split选项

9.7执行Books应用程序

第十章 ActiveX控件的属性、方法和事件

10.1ActiveX控件概述

10.1.1ActiveX控件的基本元素

10.1.2窗口控件和ActiveX控件容器

10.1.3ActiveX控件的活动状态和非活动状态

10.1.4ActiveX控件类的安装

10.2ActiveX控件的事件

10.2.1ActiveX控件的事件

10.2.2ActiveX控件的储备事件

10.2.3ActiveX控件的自定义事件

10.3ActiveX控件的方法

10.3.1ActiveX控件的方法

10.3.2ActiveX控件的储备方法

10.3.3ActiveX控件的自定义方法

10.4ActiveX控件的属性

10.4.1ActiveX控件的属性

10.4.2ActiveX控件的储备属性

10.4.3ActiveX控件的自定义属性

10.4.4ActiveX控件的高级属性

10.4.5访问环境属性

第十一章 ActiveX控件的使用

11.1ActiveX简介

11.2ActiveX文档服务

11.3ActiveX文档容器

11.4ActiveX控件

11.4.1通过ActiveX Control Wizard创建控件

11.4.2使用ActiveX Control Wizard的步骤

<<Visual C++5.0编程技术>>

11.4.3在ActiveX控件文件中增加代码

11.5ActiveX控件的属性页

11.5.1ActiveX控件的属性页

11.5.2增加用户属性页

11.5.3使用储备属性页

11.6增加正文敏感帮助

11.7ActiveX控件中的字体

11.7.1字体储备属性

11.7.2字体自定义属性

11.8ActiveX控件中的图片

11.8.1自定义图片属性

11.8.2实现自定义的图片属性

第十二章 活动模板库 (ATL) 入门

12.1COM和ATL简介

12.1.1COM介绍

12.1.2ATL介绍

12.2ATL入门示例

12.2.1第一步 建立工程

12.2.2第二步 增加控件

12.2.3第三步 给控件增加属性

12.2.4第四步 修改绘图代码

12.2.5第五步 增加事件

12.2.6第六步 增加属性页

12.2.7第七步 把控件放到网页上

12.2.8附录

第十三章 进一步了解ATL

13.1创建一个ATL工程

13.1.1使用ATL COM App Wizard

13.1.2ATL COM App Wizard生成的文件

13.1.3添加对象和控件

13.1.4给已存在的对象或控件增加一个新的接口

13.2ATL COM对象基础

13.2.1实现CComObjectRootEx

13.2.2实现CComObject, CComAggObject和CComPolyObject

13.2.3IDispatch和IErrorInfo的支持

13.2.4改变缺省类工厂和聚合模型

13.2.5建立一个聚合

13.3ATL窗口类

13.3.1使用一个窗口

13.3.2实现一个窗口

13.3.3实现一个对话框

13.3.4使用容器窗口

13.4连接点

13.4.1连接点类

13.4.2给对象增加一个连接点

13.4.3连接点的例子

13.5枚举器

<<Visual C++5.0编程技术>>

13.6代理产生器

13.7ATL对象的调试技巧

13.7.1使用Debug Break

13.7.2使用Query Interface调试

13.7.3使用引用计数调试

第十四章 ATL服务

14.1CServiceModule类的成员函数

14.1.1CServiceModule : : Start

14.1.2CServiceModule : : ServiceMain

14.1.3CServiceModule : : Run

14.1.4CServiceModel : : Handler

14.2注册入口

14.3DCOMCNFG

14.3.1缺省安全特性

14.3.2缺省特性

14.3.3应用程序

14.4调试技巧

14.4.1使用任务管理器

14.4.2显示声明

14.4.3运行程序作为本地服务器

第十五章 ATL注册构件

15.1创建Registrar脚本

15.1.1理解巴克斯范式 (Backus Nauer Form [BNF]) 语法

15.1.2理解结构树

15.1.3注册脚本示例

15.1.4使用可重置参数 (Registrar的预处理器)

15.1.5激活脚本

15.2设置Registrar代码的静态连接

15.3ATL类概述

15.3.1类工厂

15.3.2类信息

15.3.3COM模块

15.3.4连接点

15.3.5控件 普通支持

15.3.6数据传输

15.3.7数据类型

15.3.8双重接口

15.3.9错误信息

15.3.10接口指针

15.3.11IUnknown实现

15.3.12对象安全

15.3.13连续性

15.3.14属性和属性页面

15.3.15注册表支持

15.3.16运行对象

15.3.17位置信息

15.3.18Tear - Off接口

<<Visual C++5.0编程技术>>

15.3.19线程交换

15.3.20线程模型和Critical段

15.3.21UI支持

15.3.22窗口支持

附录A CWnd类和常用控件类及其成员函数

A.1CWnd类

A.2CButton类

A.3CEdit类

A.4CScrollBar类

A.5CComboBox类

A.6CListBox类

<<Visual C++5.0编程技术>>

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>