

<<开发巨匠>>

图书基本信息

书名：<<开发巨匠>>

13位ISBN编号：9787030227805

10位ISBN编号：7030227808

出版时间：2008-9

出版时间：科学出版社

作者：王维玉

页数：600

字数：931000

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>

## &lt;&lt;开发巨匠&gt;&gt;

## 前言

VisualC++6.0是VisualStudio中功能最强大、代码效率最高的开发工具，它有着良好的可视化集成开发环境，备受广大软件开发人员的青睐。

VisualC++6.0综合了微软的基本类库，提供了许多实用向导，使得应用程序框架的创建简单化。它还提供了多种资源编辑器，可以对菜单、位图、对话框、工具栏等进行多样化编辑。其强大的调试工具，使得开发人员的编程效率大大提高。

能利用VisualC++进行软件开发是许多编程爱好者的梦想，能熟练地利用VisualC++进行项目开发是广大VisualC++初学者更高的追求目标。

本书的承诺是帮助编程爱好者实现梦想，帮助VisualC++初学者达到更高的目标。

本书导读： 全书共分9章，分别由9个实用系统组成。

具体内容如下： 第1章“企业培训管理系统”。

该实例重点介绍了如何进行企业信息管理系统的开发和数据库的操作。

第2章“双色球彩票游戏软件”。

该实例使用了产生随机数的算法和排列组合算法，实现双色球的随机选号和红、蓝两色球的有效组合，并将统计结果输出到：Excel表中。

第3章“非比寻常的超级记事本”。

该实例使用了一个日历控件，通过鼠标的单击和双击，轻松实现信息的记录、显示、编辑和保存功能。

第4章“温馨友情通讯录”。

该实例用文件读写的方式代替了数据库的操作，实现了一个简单、易操作的通讯录。

第5章“局域网内的快乐聊天室”。

该实例采用点对点的网络编程方式，实现了类似QQ功能的聊天效果。

第6章“鼠标键盘的录制与回放”。

该实例使用钩子技术来记录和回放鼠标和键盘事件。

## <<开发巨匠>>

### 内容概要

Visual C++6.0是Visual Studio中功能最强大、代码效率最高的开发工具，它有着良好的可视化集成开发环境，备受广大软件开发人员的青睐。

能熟练地利用Visual C++进行项目开发，是广大Visual C++开发人员的追求目标。

本书通过9个完整的实用案例讲述了VC++6.0高级编程技术与方法，内容涉及广泛，包括对话框、文档、视图、多线程、动态链接库、文件读写、消息处理、钩子技术、托盘技术、数据库编程、随机数产生算法、排列组合算法、自动化编程、Singleton类的使用、WinSocket编程等内容。

书中每个案例都是一个独立的系统，功能完备，与实际开发息息相关。

读者可以随意取用这些案例，稍加修改便可变为己用。

随书光盘提供了书中所有案例的源代码。

本书语言通俗易懂，可用于自学和培训教材，适合具有一定Visual C++编程基础的读者，书中大量具有极高使用价值的代码，对编程人员具有很好的参考意义。

## 书籍目录

第1章 企业培训管理系统 1.1 需求分析 1.1.1 客户需求分析 1.1.2 系统用例分析 1.2 系统设计 1.2.1 系统目标 1.2.2 开发设计思想 1.2.3 系统功能分析 1.2.4 系统功能模块设计 1.3 数据库设计 1.3.1 数据库需求分析 1.3.2 数据库概念结构设计 1.3.3 数据库逻辑结构设计 1.4 数据库结构的实现 1.5 数据库操作 1.5.1 数据库对象的操作 1.5.2 记录集的操作 1.5.3 数据库内容的显示 1.6 创建应用程序 1.7 功能开发 1.7.1 系统登录窗口 1.7.2 欢迎使用界面 1.7.3 培训学员管理 1.7.4 培训教师管理 1.7.5 培训课程管理 1.7.6 培训教材管理 1.7.7 培训计划管理 1.7.8 培训资源管理 1.7.9 系统设置 1.7.10 使用帮助 1.8 系统实现 1.8.1 系统的编译 1.8.2 系统的运行 1.9 本章小结第2章 双色球彩票游戏软件 2.1 需求分析 2.1.1 客户需求分析 2.1.2 系统用例分析 2.2 系统设计 2.2.1 系统目标 2.2.2 开发设计思想 2.2.3 系统功能分析 2.2.4 系统功能模块设计 2.3 创建应用程序 2.3.1 创建应用程序框架 2.3.2 实现代码 2.4 功能开发 2.4.1 选号 2.4.2 保存已开过奖的红球和蓝球 2.4.3 显示开奖号码 2.4.4 统计单个红球 2.4.5 统计单个蓝球 2.4.6 统计指定的红蓝球 2.4.7 统计全部红蓝球 2.4.8 组合6个红球 2.4.9 帮助信息 2.5 系统实现 2.5.1 系统的编译 2.5.2 系统的运行 2.6 本章小结第3章 非比寻常的超级记事本第4章 温馨友情通讯录第5章 局域网内的快乐聊天室第6章 鼠标键盘的录制与回放第7章 超强MP3播放器第8章 搜寻局域网内计算机第9章 方便实用的系统控制软件

## 章节摘录

第1章 企业培训管理系统 1.1 需求分析 1.1.1 客户需求分析 需求分析是进行软件开发的第一步，也是最重要的一步。

只有充分理解了客户的需求以后，才能进行更有效的系统设计。

否则，设计出来的程序架构会存在诸多问题，不符合客户的最终要求。

在这里，客户希望通过一个培训管理系统，对培训的学员、培训的教师、培训课程、培训教材、培训计划和培训资源等进行有效的管理，使得内部培训工作系统化、规范化和自动化。

下面是一份典型的文本需求说明，是开发人员和客户双方经过调研后编写的。

由于受篇幅所限，这里只列出比较核心的部分。

.....

## <<开发巨匠>>

### 编辑推荐

《开发巨匠：VisualC++6.0项目开发深度剖析》由资深专家王维玉精心编写，9个完整系统项目，深度剖析VC++项目开发流程与技术。

#### 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>