

<<开发巨匠>>

图书基本信息

书名：<<开发巨匠>>

13位ISBN编号：9787030229359

10位ISBN编号：7030229355

出版时间：2008-11

出版时间：科学出版社

作者：王维玉

页数：608

字数：942000

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>

<<开发巨匠>>

前言

Visual C++ 6.0是微软（Microsoft）公司开发的基于C/C++的集成开发工具，它综合了微软的基本类库（MFC），使开发Windows应用程序得以简单化，还提供了多种资源编辑器，可以对菜单、位图、对话框、工具栏等资源进行编辑。

编辑器拥有自动代码生成功能，可自动提示函数的参数、对象的成员等内容。

Visual C++ 6.0提供了很多向导，使得编程过程更加容易，另外还有强大的调试（Debug）工具，可以从各个角度检查程序运行的每一步结果。

一般用户利用Visual C++ 6.0以两种方式编写Win32应用程序，一种方式是基于Windows API的C编程方式，另一种则是基于MFC的C++编程方式。

C编程方式比较传统，它是面向过程的，代码的效率较高，但是开发难度和开发的工作量大。

C++编程方式是面向对象的，代码运行效率相对较低，但是开发难度小，开发工作量也较小。

利用C编程方式的用户已经很少，本书将以C++方式向用户介绍利用Visual C++ 6.0进行Win32应用程序的开发。

本书导读 本书在内容组织上循序渐进、由浅入深，在知识讲解上注重原理与实践的结合。全书包含3个部分，共18章。

下面给出每一部分、每一章的简要内容。

第1部分“基础篇”包括4章：Visual C++编程基础、集成开发环境、基本控件和对话框。

第1章介绍Windows编程基础、C++语言基础和MFC基础。

初学者通过本章的学习可以了解C++的编程思想、特点及基本概念。

第2章介绍Visual C++ 6.0的编程环境——菜单、工具栏、项目面板、代码编辑器和调试窗口，使用户尽快熟悉Visual C++ 6.0集成开发环境。

第3章介绍常用控件——静态控件、文本框、按钮、列表框、组合框和进度条。

第4章介绍可视化编程中常用的对话框，包括模态、非模态和通用对话框。

第2部分“提高篇”包括5章：文档和视图、消息机制、图形图像、文件处理和注册表操作。

第5章介绍Visual C++中的基本思想——文档和视图，还包括与之相关的菜单、工具栏和状态栏。

第6章介绍Visual C++中的重要概念——消息。

Windows应用程序采用消息驱动机制，深入理解消息机制，对Windows应用程序的编写有很大的帮助。

第7章介绍图形图像编程，重点讲述GDI、DC、常用的绘图工具、文本操作和位图操作，以及OnPaint（）函数和OnDraw（）函数的区别。

第8章介绍文件操作，包括文件的读写、查找和复制等，还介绍了ini文件和文档的序列化编程。

第9章介绍有关注册表的操作。

包括注册表的访问、修改和关闭。

第3部分“高级篇”包括9章：ActiveX、多媒体、数据库、多线程、动态链接库、COM编程、网络编程、钩子技术和托盘技术。

第10章介绍ActiveX编程技术，用实例说明ActiveX控件的创建、注册和使用。

第11章介绍多媒体编程技术，包括常见的3种技术——音频、视频和图像压缩。

第12章介绍数据库编程，详细讲述Visual C++中3种数据库访问技术——ODBC、DAO和ADO。提供的实例生动鲜明，很有代表性。

第13章介绍多线程编程的基本原理和具体实现。

多线程编程是Visual C++ 6.0编程中的热点话题之一，代表高级编程技术，采用多线程编程能使应用程序运行效率更高。

第14章介绍动态链接库的创建和调用，并提供具体的实例。

第15章介绍Visual C++ 6.0编程中的顶级编程技术——COM编程。

系统讲述与COM相关的概念，并用实例说明COM的实现。

第16章介绍基于网络的编程技术，包括与网络相关的一些概念，重点讲解WinSocket编程，并附有

<<开发巨匠>>

两个典型的实例。

第17章介绍钩子的基本原理及其具体的实现。

第18章用实例说明系统托盘程序的具体实现过程。

现在市面上很少有书提到该技术，本书弥补了这一点。

另外，本书附录简明地介绍了MFC的类库。

本书约定 (1) 书中提到的“用粗体标注的代码”和“添加具体函数的实现代码”都属于新增加的代码。

(2) 书中提到的“.....”表示在此可以添加别的内容。

学习建议 为了能够直观、详细地说明整个MFC应用程序的开发过程，本书提供了大量的源程序，这些源程序在Windows XP + Visual C++ 6.0 + SP5下都已编译和调试成功。

本书配套光盘的Examples文件夹中包括各章示例程序的全部源代码，这对于读者掌握MFC应用程序的开发有很大帮助，在此基础上读者可以进行二次开发。

下面给出几点学习建议： (1) 对初学者而言，学习应该由浅入深，逐个掌握。

(2) 学习每一章时，最好先仔细阅读基础知识或概要内容，为编程打好基础，然后再阅读程序代码。

(3) 建议读者不要一上来就看光盘中的源程序，最好跟随本书中的基础知识和实例代码来完成相关功能，实在调试不通或实现不了，再参考光盘中的源程序。

致谢 本书由飞扬科技策划，根据作者多年的Visual C++项目实践经验精心编写而成。

在本书的编写过程中，我们力求精益求精，但难免存在一些不足之处，敬请广大读者批评指正。

知识无止境，欢迎对Visual C++感兴趣的朋友加入我们，让我们共同进步！

Visual C++ 6.0是微软（Microsoft）公司开发的基于C/C++的集成开发工具，它综合了微软的基本类库（MFC），使开发Windows应用程序得以简单化，还提供了多种资源编辑器，可以对菜单、位图、对话框、工具栏等资源进行编辑。

编辑器拥有自动代码生成功能，可自动提示函数的参数、对象的成员等内容。

Visual C++ 6.0提供了很多向导，使得编程过程更加容易，另外还有强大的调试（Debug）工具，可以从各个角度检查程序运行的每一步结果。

一般用户利用Visual C++ 6.0以两种方式编写Win32应用程序，一种方式是基于Windows API的C编程方式，另一种则是基于MFC的C++编程方式。

C编程方式比较传统，它是面向过程的，代码的效率较高，但是开发难度和开发的工作量大。

C++编程方式是面向对象的，代码运行效率相对较低，但是开发难度小，开发工作量也较小。

利用C编程方式的已经很少，本书将以C++方式向用户介绍利用Visual C++ 6.0进行Win32应用程序的开发。

本书导读 本书在内容组织上循序渐进、由浅入深，在知识讲解上注重原理与实践的结合。

全书包含3个部分，共18章。

下面给出每一部分、每一章的简要内容。

第1部分“基础篇”包括4章：Visual C++编程基础、集成开发环境、基本控件和对话框。

第1章介绍Windows编程基础、C++语言基础和MFC基础。

初学者通过本章的学习可以了解C++的编程思想、特点及基本概念。

第2章介绍Visual C++ 6.0的编程环境——菜单、工具栏、项目面板、代码编辑器和调试窗口，使用户尽快熟悉Visual C++ 6.0集成开发环境。

第3章介绍常用控件——静态控件、文本框、按钮、列表框、组合框和进度条。

第4章介绍可视化编程中常用的对话框，包括模态、非模态和通用对话框。

第2部分“提高篇”包括5章：文档和视图、消息机制、图形图像、文件处理和注册表操作。

第5章介绍Visual C++中的基本思想——文档和视图，还包括与之相关的菜单、工具栏和状态栏。

第6章介绍Visual C++中的重要概念——消息。

Windows应用程序采用消息驱动机制，深入理解消息机制，对Windows应用程序的编写有很大的帮助。

<<开发巨匠>>

第7章介绍图形图像编程，重点讲述GDI、DC、常用的绘图工具、文本操作和位图操作，以及OnPaint（）函数和OnDraw（）函数的区别。

第8章介绍文件操作，包括文件的读写、查找和复制等，还介绍了ini文件和文档的序列化编程。

第9章介绍有关注册表的操作。

包括注册表的访问、修改和关闭。

第3部分“高级篇”包括9章：ActiveX、多媒体、数据库、多线程、动态链接库、COM编程、网络编程、钩子技术和托盘技术。

第10章介绍ActiveX编程技术，用实例说明ActiveX控件的创建、注册和使用。

第11章介绍多媒体编程技术，包括常见的3种技术——音频、视频和图像压缩。

第12章介绍数据库编程，详细讲述Visual C++中3种数据库访问技术——ODBC、DAO和ADO。提供的实例生动鲜明，很有代表性。

第13章介绍多线程编程的基本原理和具体实现。

多线程编程是Visual C++ 6.0编程中的热点话题之一，代表高级编程技术，采用多线程编程能使应用程序运行效率更高。

第14章介绍动态链接库的创建和调用，并提供具体的实例。

第15章介绍Visual C++ 6.0编程中的顶级编程技术——COM编程。

系统讲述与COM相关的概念，并用实例说明COM的实现。

第16章介绍基于网络的编程技术，包括与网络相关的一些概念，重点讲解WinSocket编程，并附有两个典型的实例。

第17章介绍钩子的基本原理及其具体的实现。

第18章用实例说明系统托盘程序的具体实现过程。

现在市面上很少有书提到该技术，本书弥补了这一点。

另外，本书附录简明地介绍了MFC的类库。

本书约定 （1）书中提到的“用粗体标注的代码”和“添加具体函数的实现代码”都属于新增加的代码。

（2）书中提到的“.....”表示在此可以添加别的内容。

学习建议 为了能够直观、详细地说明整个MFC应用程序的开发过程，本书提供了大量的源程序，这些源程序在Windows XP + Visual C++ 6.0 + SP5下都已编译和调试成功。

本书配套光盘的Examples文件夹中包括各章示例程序的全部源代码，这对于读者掌握MFC应用程序的开发有很大帮助，在此基础上读者可以进行二次开发。

下面给出几点学习建议： （1）对初学者而言，学习应该由浅入深，逐个掌握。

（2）学习每一章时，最好先仔细阅读基础知识或概要内容，为编程打好基础，然后再阅读程序代码。

（3）建议读者不要一上来就看光盘中的源程序，最好跟随本书中的基础知识和实例代码来完成相关功能，实在调试不通或实现不了，再参考光盘中的源程序。

致谢 本书由飞扬科技策划，根据作者多年的Visual C++项目实践经验精心编写而成。

在本书的编写过程中，我们力求精益求精，但难免存在一些不足之处，敬请广大读者批评指正。

知识无止境，欢迎对Visual C++感兴趣的朋友加入我们，让我们共同进步！

<<开发巨匠>>

内容概要

本书从应用程序开发的三个发展阶段出发，用大量实例系统地介绍了Visual C++ 6.0的编程基础、高级编程方法和技巧。

书中主要内容包括Visual C++编程基础、集成开发环境、对话框和各种常见控件、消息机制、文档和视图、图形图像、文件处理、注册表操作、ActiveX编程、多媒体、多线程、数据库编程、动态链接库、COM编程、网络编程、钩子技术和托盘技术等。

书中在讲解各开发技术要点时，辅以大量源自工程实践的案例，同时，作者将从业8年以来的开发经验与技巧，以及大公司的先进开发理念融入到对技术的讲解与案例的分析中，以提高读者的开发效率。

本书可用于自学或培训教材，适合有一定VC编程基础的读者。

书中大量从实际项目开发中提取的具有工程实用价值的代码，对编程人员具有很好的参考意义。

<<开发巨匠>>

书籍目录

第1部分 基础篇 第1章 Visual C++编程基础 1.1 Windows编程基础 1.1.1 Windows基础
1.1.2 WindowsAPI 1.2 C++语言基础 1.2.1 基本数据类型 1.2.2 表达式 1.2.3 控制语句
1.2.4 数组 1.2.5 指针 1.2.6 函数 1.2.7 类 1.3 MFC基础 1.3.1 MFC类库简介
1.3.2 MFC应用程序框架 1.3.3 MFC消息映射 1.3.4 程序实例：绘制直线 第2章 Visual
C++6.0集成开发环境 2.1 菜单 2.1.1 File菜单 2.1.2 Edit菜单 2.1.3 View菜单 2.1.4
Insert菜单 2.1.5 Project菜单 2.1.6 Build菜单 2.1.7 Tools菜单 2.1.8 Window菜单 2.1.9
Help菜单 2.2 工具栏 2.2.1 工具栏的显示与隐藏 2.2.2 工具栏的定制与修改 2.3 项目面
板 2.4 代码编辑器 2.5 调试窗口 第3章 基本控件 3.1 静态控件 3.1.1 静态控件概述
3.1.2 程序实例：用Static Text控件显示滚动文字 3.2 文本框 3.2.1 文本框概述 3.2.2 程序实
例：输入格式化字符串的文本框 3.3 按钮 3.3.1 按钮概述 3.3.2 程序实例：Windows XP风格
的按钮 3.4 列表框 3.4.1 列表框概述 3.4.2 程序实例：选项的左右移动 3.5 组合框 3.5.1
组合框概述 3.5.2 程序实例：三种风格的组合框 3.6 进度条 3.6.1 进度条概述, 3.6.2
程序实例：显示文字的进度条 第4章 对话框 4.1 对话框的基础知识 4.2 模态对话框
4.2.1 模态对话框概述 4.2.2 程序实例：创建和显示模态对话框 4.3 非模态对话框 4.3.1
非模态对话框概述 4.3.2 程序实例：创建和显示非模态对话框 4.4 通用对话框 4.4.1 通
用对话框概述 4.4.2 程序实例：显示9种通用对话框第2部分 提高篇 第5章 文档和视图 5.1
文档和视图的基础知识 5.1.1 文档和视图的概念 5.1.2 文档和视图的关系 第6章 消
息机制 第7章 图形图像 第8章 文件处理 第9章 注册表操作第3部分 高级篇 第10章 ActiveX编程
第11章 多媒体编程 第12章 数据库编程 第13章 多线程 第14章 动态链接库 第15章 COM编程
第16章 网络编程 第17章 钩子技术 第18章 托盘技术

章节摘录

第1部分 基础篇 第1章 Visual C++编程基础 1.1 Windows编程基础 1.1.1 Windows基础

自微软推出Windows操作系统以来，凡是用过Windows的读者，对Windows界面、操作等已经不再陌生，但要想熟练掌握Windows应用程序的开发，不需要理解Windows平台下程序运行的内部机制。下面的这些内容将会为读者进一步学习MFC程序开发打下良好的基础。

.....

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>