

## <<Visual C++6学习指南>>

### 图书基本信息

书名：<<Visual C++6学习指南>>

13位ISBN编号：9787111072805

10位ISBN编号：7111072804

出版时间：1999-09

出版时间：机械工业出版社

作者：斯伐(美)

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++6学习指南>>

### 内容概要

本书对Visual C++ 6的使用与开发做了全面系统的介绍。

首先简单介绍了Visual C++

6集成开发环境的操作和使用，讲述了C++语言、Windows编程、MFC的基础知识；然后，通过一个画图程序说明了Visual C++ 6编程的主要方法和步骤，包括Windows的菜单、工具栏和对话框资源的使用、程序调试的方法、文档/视图结构、鼠标消息处理、颜色的使用、滚动处理、文件读写、文档打印和多视图。

本书在组织上是按照由浅入深、循序渐进的结构，强调边学边练，主要通过一个个示例程序来说明如何使用Visual C++ 6，并精心挑选了一些图片，这样既通俗易懂，又能让读者真正掌握编程的基本技巧和方法，无论对于初学者还是具有一定基础的编程人员，都有很高的参考价值。

## <<Visual C++6学习指南>>

### 书籍目录

- 目录
- 译者序
- 前言
- 第一部分 VisualC + + 入门
- 第1章 VisualC + + 开发环境
  - 1.1开始运行VisualC + +
  - 1.2VisualC + + 联机帮助系统
    - 1.2.1帮助基础知识
    - 1.2.2缩小查找范围
    - 1.2.3防止迷路
    - 1.2.4补充说明
  - 1.3项目和项目工作区
    - 1.3.1项目
    - 1.3.2项目工作区
  - 1.4采用项目进行工作
    - 1.4.1创建一个项目文件
    - 1.4.2目录及创建的文件
    - 1.4.3项目工作区窗口的使用
    - 1.4.4项目文件的添加和删除
    - 1.4.5编辑源代码和资源
    - 1.4.6项目配置
    - 1.4.7项目连编
    - 1.4.8改正编译错误
    - 1.4.9运行应用程序
    - 1.4.10调试应用程序
    - 1.4.11剖试器和代码优化
  - 1.5采用VisualC + + 提供的向导工具
  - 1.6项目工作区窗口的使用
    - 1.6.1文档窗口
    - 1.6.2停靠窗口
  - 1.7工具栏和菜单
  - 1.8VisualC + + 中的查找
    - 1.8.1查找和替换
    - 1.8.2下拉式的查找列表控件
    - 1.8.3文件查找命令
    - 1.8.4源代码文件的书签
  - 1.9Microsoft网站和联机帮助
  - 1.10技巧
  - 1.11练习
  - 1.12下一步学什么
- 第2章 C + + 基础
  - 2.1采用C + + 语言编写的Hello程序
  - 2.2编译和运行应用程序
  - 2.3在Hello文件中的C + + 代码
    - 2.3.1C + + 注释

## <<Visual C++6学习指南>>

### 2.3.2预编译伪指令

#### 2.3.3C++常数

#### 2.3.4C++关键字

#### 2.3.5直接量

#### 2.3.6语句

#### 2.3.7变量和数据类型

#### 2.3.8变量的内存分配

#### 2.3.9函数和参数

#### 2.3.10从函数返回结果

#### 2.3.11C/C++运行库

#### 2.3.12main函数

#### 2.3.13表达式和操作符

#### 2.3.14C++控制语句

#### 2.3.15C++输入/输出流

### 2.4练习

### 2.5下一步学什么

## 第3章 C++作用域、指针和引用

### 3.1作用域

### 3.2指针

#### 3.2.1指针基础

#### 3.2.2指针和数组

#### 3.2.3指针和字符串

#### 3.2.4函数参数和函数返回指针

### 3.3引用

### 3.4关于指针、引用的规则和注意事项

#### 3.4.1传递参数和返回结果的规则

#### 3.4.2返回结果需要注意事项

### 3.5头文件和实现文件

#### 3.5.1避免多重包含

#### 3.5.2预编译头文件

### 3.6练习

### 3.7下一步学什么

## 第4章 C++类

### 4.1对象和类

### 4.2Shapel程序

#### 4.2.1Shapel程序的C++代码

#### 4.2.2Shape1程序中的struct

#### 4.2.3Shape1程序中的运行库函数

#### 4.2.4Shapel程序中的main函数

#### 4.2.5Shapel程序的缺陷

### 4.3Shape2程序

#### 4.3.1Shape2程序的C++语言

#### 4.3.2静态变量

#### 4.3.3Shape2程序的缺陷

### 4.4友元函数

### 4.5练习

### 4.6下一步学什么

## <<Visual C++6学习指南>>

### 第5章 面向对象程序设计

#### 5.1 Shape3程序

##### 5.1.1 Shape3程序中的C++

##### 5.1.2 类的派生

##### 5.1.3 设计类的层次件

##### 5.1.4 类层次的访问权限

##### 5.1.5 析构器

##### 5.1.6 静态类成员

##### 5.1.7 关于构造器和析构器的进一步说明

##### 5.1.8 操作符重载

#### 5.2 作用域

#### 5.3 面向对象的程序设计

#### 5.4 本书没有介绍的内容

#### 5.5 练习

#### 5.6 下一步学什么

### 第6章 Windows和Win32API

#### 6.1 Windows的优点

#### 6.2 WindowsAPI

##### 6.2.1 Win32、SDK和Windows.h

##### 6.2.2 Windows的主要概念

##### 6.2.3 不同的Win32平台编程

##### 6.2.4 多任务和多线程

#### 6.3 Windows基础

##### 6.3.1 事件

##### 6.3.2 消息

##### 6.3.3 绘图

##### 6.3.4 设备描述表

##### 6.3.5 坐标系

#### 6.4 Windows程序的生命周期

#### 6.5 练习

#### 6.6 下一步学什么

### 第7章 采用MFC AppWizard 生成代码

#### 7.1 MFC、Win32API和学习曲线

##### 7.1.1 类库

##### 7.1.2 应用框架

#### 7.2 使用AppWizard生成代码

##### 7.2.1 跟我一起学习

##### 7.2.2 对MyDraw程序进行连编

##### 7.2.3 运行MyDraw应用程序

##### 7.2.4 AppWizard免费提供的是什么

#### 7.3 编写代码

#### 7.4 练习

#### 7.5 下一步学什么

### 第8章 MFC内幕

#### 8.1 通过AppWizard文件来探索MFC

#### 8.2 浏览代码

## <<Visual C++6学习指南>>

- 8.2.1应用程序对象
- 8.2.2主框架窗口对象
- 8.2.3文档对象
- 8.2.4文档/视图结构
- 8.2.5视图对象
- 8.3Windows在MFC中的位置
- 8.4MFC程序的生命周期
- 8.5在运行AppWizard之后的工作
- 8.6MFC和Windows
- 8.7在MFC查找和使用钩子
- 8.8练习
- 8.9下一步学什么
- 第二部分 MFC基础
- 第9章 菜单
- 9.1MyDraw程序简介
- 9.2菜单
- 9.2.1菜单资源
- 9.2.2菜单助记符和菜单加速键
- 9.3Windows资源
- 9.4在MyDraw程序中添加“ Tools ” 菜单
- 9.4.1加入顶层菜单
- 9.4.2添加子菜单
- 9.4.3在MyDraw程序中添加键盘加速键
- 9.5菜单和命令
- 9.6练习
- 9.7下一步学什么
- 第10章 添加命令处理函数
- 10.1继续MyDraw程序的第一步
- 10.2添加命令处理函数
- 10.2.1添加OnToolRectangle和OnToolEllipse命令处理函数
- 10.2.2在视图类中添加数据成员
- 10.2.3添加两个辅助函数RandomCoord和RandomRect
- 10.3测试OnDraw的菜单和绘图命令
- 10.3.1使图形消失
- 10.3.2更新重画
- 10.3.3记住Shape类型
- 10.3.4MyDraw程序的功能
- 10.4MyDraw程序的未来版本
- 10.5练习
- 10.6下一步学什么
- 第11章 增加人机界面功能
- 11.1采用鼠标绘图
- 11.1.1与鼠标相关的函数
- 11.1.2鼠标消息处理函数

## &lt;&lt;Visual C++6学习指南&gt;&gt;

- 11.1.3添加鼠标消息处理函数
  - 11.1.4采用AfxMessageBox来测试消息处理函数
  - 11.2MyDraw程序
    - 11.2.1创建Shape数据类型
    - 11.2.2代替视图类数据成员
    - 11.2.3重写OnDraw函数
    - 11.2.4为鼠标消息添加消息处理函数
    - 11.2.5添加绘图辅助函数
    - 11.2.6重写“ Tool ”命令处理函数
    - 11.2.7为“ Tool ”命令添加更新处理函数
    - 11.2.8删掉旧代码
  - 11.3在鼠标消息处理函数中绘制图形
    - 11.3.1按下鼠标按钮：开始绘图
    - 11.3.2捕获鼠标消息
    - 11.3.3设置绘图的起始位置
    - 11.3.4拖动鼠标：在绘图中描出鼠标轨迹
    - 11.3.5删掉代码行：R2 NOT绘制图形模式
    - 11.3.6InvertShape辅助函数
    - 11.3.7释放鼠标：结束绘图
    - 11.3.8释放捕获
    - 11.3.9绘制最后的图形 调整它的坐标
    - 11.3.10在数组中保存图形
    - 11.3.11使用数组
  - 11.4对选中的绘制图形工具添加选中标记：更新菜单
    - 11.4.1更新处理函数
    - 11.4.2CCmdUI类
    - 11.4.3添加一个更新处理函数
  - 11.5使图形透明
  - 11.6练习
  - 11.7下一步学什么
- 第12章 在绘图中使用颜色
- 12.1RGB颜色系统
    - 12.1.1采用RGB宏来创建一种颜色
    - 12.1.2用颜色进行工作
  - 12.2添加分层的“ Tools ”菜单
  - 12.3为“ Color ”菜单命令编写高效的处理函数
  - 12.4在“ Color ”菜单中添加选中标记
  - 12.5采用颜色绘图
    - 12.5.1管理当前选中的颜色
    - 12.5.2将“ Color ”命令ID转化为RGB

## &lt;&lt;Visual C++6学习指南&gt;&gt;

## 颜色

12.5.3选择采用当前颜色的画笔

12.5.4设置新图形的颜色

12.6练习

12.7下一步学什么

## 第13章 调试应用程序

13.1VisualC++调试器概览

13.2Debug和Release连编的比较

13.3查找程序中的缺陷

13.4分析程序缺陷

13.4.1变量检查

13.4.2断点

13.4.3在MyDraw程序中设置断点

13.4.4单步执行代码

13.4.5查找第11个图形

13.4.6问题分析

13.5修正缺陷

13.6MFC调试机制

13.7练习

13.8下一步学什么

## 第三部分 深入学习MFC

## 第14章 数据、文档和视图

14.1文档的设计

14.1.1文档/视图结构

14.1.2选择一个合适的数据结构

14.1.3MyDraw程序的文档界面

14.1.4清除文档

14.2CShape类

14.2.1类的定义

14.2.2从CObject类中派生

14.2.3CShape基类

14.2.4一个派生类CShpRectangle

14.2.5CShape实现

14.2.6CShpRectangle和CShpEllipse  
实现代码

14.2.7修补MyDraw的头文件结构

14.2.8数据类设计考虑概述

14.3练习

14.4下一步学什么

## 第15章 屏幕滚动

15.1为什么需要滚动栏

15.2滚动的基本理论

15.3处理滚动的基本技巧

15.4处理文本行的滚动

15.4.1画出文本

15.4.2设置滚动大小

15.4.3在MyText中添加滚动



## <<Visual C++6学习指南>>

### 15.5返回MyDraw程序

#### 15.5.1在何处调用SetScrollSize

#### 15.5.2文档长度计算

#### 15.5.3在MyDraw程序中增加滚动功能

#### 15.5.4坐标转换

### 15.6几点思考

### 15.7练习

### 15.8下一步学什么

## 第16章 在文件中保存数据

### 16.1序列化和反序列化

### 16.2在MyDraw中实现序列化

#### 16.2.1数据类的序列化要求

#### 16.2.2使一个图形序列化

#### 16.2.3在文档中序列化所有图形

#### 16.2.4CShape的序列化成员函数

#### 16.2.5CMyDrawDoc中的序列化成员函数

#### 16.2.6采用CArchive操作符和调用Serialize

#### 16.2.7采用MFC模式进行应用程序版本控制

### 16.3序列化是怎样工作的

#### 16.3.1DECLARE SERIAL宏和

#### IMPLEMENT SERIAL宏

#### 16.3.2创建对象

#### 16.3.3Serialize是如何调用的

#### 16.3.4CArchive和CFile

### 16.4不采用序列化

#### 16.4.1文档/视图中的文件I/O

#### 16.4.2在非文档/视图结构中使用文件I/O

### 16.5练习

### 16.6下一步学什么

## 第17章 文档打印

### 17.1打印设计

### 17.2MFC打印程序结构

#### 17.2.1Windows打印

#### 17.2.2采用MFC进行打印程序设计

### 17.3改变映射模式

### 17.4对文档编写页码

#### 17.4.1计算可打印区域

#### 17.4.2MFC在何处中断页面的打印

### 17.5纵向打印和横向打印

### 17.6添加页眉和页脚

#### 17.6.1添加PrintHeader和PrintFooter函数

#### 17.6.2添加页眉

## &lt;&lt;Visual C++6学习指南&gt;&gt;

17.6.3添加页脚

17.7结束打印

17.8练习

17.9下一步学什么

第18章 工具栏和选择工具

18.1添加一个工具栏

18.1.1工具栏类

18.1.2创建一个新的工具栏资源

18.1.3编写工具栏代码

18.2实现“ Selection ” 代码

18.2.1选择模式是如何工作的

18.2.2 “ Selction ” 按钮

18.2.3在Shapes类中的选择代码

18.2.4击中测试

18.2.5绘制选择处理

18.3练习

18.4下一步学什么

第19章 对话框和控件

19.1关于对话框和控件

19.2一个简单的有模式对话框

19.2.1创建并编辑对话框资源

19.2.2创建对话框类

19.2.3显示对话框并检索它的内容

19.3Windows公共对话框

19.3.1关于公共对话框

19.3.2在MyDraw中添加 “ Color ”

对话框

19.4一个更为复杂的属性表单对话框

19.4.1属性表单和属性页

19.4.2显示 “ Settings ” 对话框

19.4.3为 “ Setting ” 对话框创建对话框

资源

19.4.4为 “ Settings ” 对话框创建

对话框类

19.4.5为控件添加类数据成员

19.4.6实现 “ Shape ” 属性页

19.4.7实现 “ Line ” 属性页

19.5控件窗口

19.6练习

19.7下一步学什么

第20章 多视图

20.1分割窗口

20.1.1何时采用动态或静态分割窗口

20.1.2将静态和动态分割窗口相结合

20.2在MyDraw中添加动态分割窗口

20.3创建一个静态分割窗口

20.4采用视图类能完成什么

<<Visual C++6学习指南>>

20.4.1用于人机交互

20.4.2视图是一个窗口

20.4.3作为应用程序视图类的基类

20.4.4组合视图类

20.5MFC对象的通信

20.6祝贺

20.7练习

20.8下一步学什么

第21章 结束MyDraw程序

21.1关于C++、VisualC++和MFC的  
工具书

21.2本书所没有涉及的内容

21.3Microsoft网站和MSDNOnline

21.4MyDraw程序的最后特色

21.5MyDraw的最终版本

附录A MFC源代码文件

#### 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>