

<<C++程序设计教程>>

图书基本信息

书名：<<C++程序设计教程>>

13位ISBN编号：9787111277002

10位ISBN编号：7111277007

出版时间：2009-8

出版时间：机械工业出版社

作者：刘冰，张林，蒋贵全 编著

页数：318

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>

<<C++程序设计教程>>

前言

作为新一代开发工具，Visual Studio 2008对编程语言、设计器、编辑器和数据访问功能进行了全面的提升，确保开发人员克服软件开发难题，快速创建互连应用程序。

Visual Studio 2008提供了一些新的工具，可使开发人员在最新的平台上快速地构建杰出的、高度人性化用户体验的和互联的应用。

这些最新平台包括Web、Windows Vista、Office 2007、SQL Server 2008、Windows Mobile和Windows Setwer 2008。

Microsoft Visual Studio Team System 2008提供完整的工具套件和统一的开发过程，适用于任何规模的开发团队，帮助所有团队成员提高自身技能，使开发人员、设计人员、测试人员、架构师和项目经理更好地协同工作，缩短软件或解决方案的交付时间。

本书不仅重视理论知识的介绍，并且将实践与理论相结合，在教学内容上也做了较大调整，着重对基于Visual Studio 2008的Visual C++2008开发平台的新增功能和特点进行理论和实例的讲解，使学生能更深刻地理解这种先进的程序设计思想。

力求通过实例让学生全面掌握面向对象与可视化程序设计的思路 and 开发技巧。

同时，为了让学生更好地掌握“Visual C++面向对象与可视化程序设计”的思想和方法，还增加了部分紧扣相关知识点的典型实例。

本书涉及的知识点包括C++语言基础、面向对象的程序设计、Windows编程基础、Visual C++2008开发平台概述、MFC基本应用程序、用户界面设计、对话框和常用控件、文档和视图、图形与文本、Visual C++2008的高级应用综合实例分析等。

本书的编者都是长期在高校从事软件教学的教师，有丰富的教学经验和科研开发能力。

其中第1、2、3、4由刘冰编写；第6、7、8、11章由张林编写；第5、9、10章由蒋贵全编写；龙昭华教授负责统稿及内容审定，林远华、王少锋、郑幸福，王松勇、施佳、王波等参与了文字录入，并对书中的实例及图表做了大量的工作。

本书的顺利完成要感谢重庆邮电大学计算机科学与技术学院的领导和相关老师给予的大力支持和帮助。

本书在编写过程中参阅了大量国内外有关C++语言程序设计的教材和资料，在此向文献的作者表示感谢！与本书配套的电子教案和习题答案将于本书正式出版后，向使用本教材的单位与个人提供，如有需要可在机械工业出版社网站。目前，国内外有关Visual C++方面的资料很多，新理论、新技术层出不穷。

由于时间仓促，加上C++语言程序设计方法、设计思想发展迅速和编者水平有限，书中难免存在不妥和错误之处，恳请读者批评指正。

<<C++程序设计教程>>

内容概要

本书从实用的角度出发,详细介绍了C++语言基础、面向对象的C++语言程序设计、Windows编程基础、Visual C++2008开发平台、MFC基本应用程序、用户界面设计、对话框和常用控件、文档和视图、图形与文本等知识,并介绍了Visual C++2008的高级应用以及开发实例。

每章均配有习题,以指导读者深入地进行学习。

本书内容丰富、通俗易懂,概念清晰、深入浅出,实例丰富、实用性强,对于Visual C++2008开发平台初学者,通过对本教材的学习可以熟练掌握操作并能够解决实际工程问题。

本书可作为高等学校计算机专业C++语言程序设计课程的教材或教学参考用书,也可作为通信、电子信息、自动化等相关专业教材。

<<C++程序设计教程>>

书籍目录

出版说明	前言	第1章 C++语言基础	1.1 标识符和关键字	1.1.1 标识符	1.1.2 关键字	1.2 运算符和表达式	1.2.1 运算符	1.2.2 优先级和结合性	1.2.3 表达式	1.3 数据类型	1.4 常量和变量	1.4.1 变量的5个要素	1.4.2 变量作用域	1.4.3 变量生存期	1.5 数组	1.5.1 一维数组	1.5.2 一维数组和二维数组的初始化	1.5.3 字符数组	1.6 指针和引用	1.6.1 指针变量的定义与赋值	1.6.2 数组指针与指针数组	1.6.3 动态内存分配: new	与delete	1.6.4 引用	1.7 字符串处理函数	1.8 标准输入输出	1.9 函数	1.9.1 函数的定义	1.9.2 函数的声明	1.9.3 函数的参数和返回值	1.9.4 函数的调用	1.9.5 函数参数的传递	1.10 本章小结	1.11 练习题	第2章 面向对象的程序设计	2.1 C语言和C++语言的关系	2.2 类和对象	2.2.1 类和对象的定义	2.2.2 成员函数	2.2.3 构造函数和析构函数	2.2.4 静态成员变量	2.2.5 友元	2.3 类的继承和派生	2.3.1 类与类之间的4种关系	2.3.2 类的继承	2.3.3 派生类	2.3.4 基类成员的访问控制	2.3.5 多态性	2.3.6 虚函数	2.3.7 重载	2.4 本章小结	2.5 练习题	第3章 Windows编程基础	3.1 Windows介绍	3.1.1 Windows的主要版本	3.1.2 windows编程工具	3.2 Windows应用程序设计的特点	3.3 创建控制台应用程序	3.3.1 用AppWizard创建一个CLR控制台应用程序	3.3.2 用AppWizard创建一个win32控制台应用程序	3.4 windows应用程序的组织	3.5 Windows编程	3.5.1 简单的Windows应用程序	3.5.2 Windows基本数据类型	3.6 本章小结	3.7 练习题	第4章 Visual C++2008开发平台概述	4.1 Visual C++2008的新特征	4.2 Visual C++2008的配置要求	4.3 Visual Studio 2008集成开发环境	4.3.1 手动卸载Visual Studio 2008之前的版本	4.3.2 安装Visual Studio 2008	4.3.3 解决方案和项目	4.3.4 编辑器和设计器	4.3.5 生成和调试工具	4.3.6 部署工具	4.3.7 帮助文档	4.3.8 程序调试跟踪实例	4.4 本章小结	4.5 练习题	第5章 MFC基本应用程序	第6章 用户界面设计	第7章 对话框和常用控件	第8章 文档和视图	第9章 图形与文本	第10章 Visual C++2008的高级应用	第11章 人事管理系统综合实例分析	参考文献
------	----	-------------	-------------	-----------	-----------	-------------	-----------	---------------	-----------	----------	-----------	---------------	-------------	-------------	--------	------------	---------------------	------------	-----------	------------------	-----------------	-------------------	---------	----------	-------------	------------	--------	-------------	-------------	-----------------	-------------	---------------	-----------	----------	---------------	------------------	----------	---------------	------------	-----------------	--------------	----------	-------------	------------------	------------	-----------	-----------------	-----------	-----------	----------	----------	---------	-----------------	---------------	--------------------	-------------------	----------------------	---------------	--------------------------------	----------------------------------	--------------------	---------------	----------------------	---------------------	----------	---------	--------------------------	------------------------	-------------------------	------------------------------	-----------------------------------	----------------------------	---------------	---------------	---------------	------------	------------	----------------	----------	---------	---------------	-------	------------	--------------	-----------	-----------	--------------------------	-------------------	------

章节摘录

第3章 Windows编程基础 本章主要从Windows编程的特点、Windows操作系统的特点、Windows的基本用户界面对象以及Windows应用程序的基本组成和生成过程等方面进行介绍，并通过具体的实例展示如何在Windows下进行C++语言编程。

3.1 Windows介绍 Windows是一种基于图形界面的多任务操作系统。

为这个环境开发的程序有着相同的外观和命令结构。

对用户来说，这使得学习使用Windows应用程序变得较容易。

为了帮助用户开发Windows应用程序，Windows提供了大量的内建函数以方便使用弹出菜单、滚动条、对话框、图标和其他一些用户界面。

Windows运行应用程序以硬件无关的方式来处理视频显示、键盘、鼠标、打印机、串行口以及系统时钟。

最值得注意的Windows特性就是其标准化的图形用户界面。

统一的界面使用图片或图标来代表磁盘驱动器、文件、子目录以及其他操作系统的命令和动作。

统一的用户界面也为程序员带来了好处。

例如，可以很方便地使用常见菜单和对话框的内建函数。

所有的菜单都具有相同风格的键盘和鼠标接口，因为是Windows而不是程序员在实现它。

Windows的多任务环境允许用户在同一时刻运行多个应用程序或同一个应用程序的多个实例。

一个应用程序可能处于激活状态。

激活的应用程序是指它正接收用户的输入，因为每一个瞬间仅有一个程序能够被处理，因此同一时间也只能有一个应用程序处于激活状态。

但是，可以有多个并行运行的任务。

<<C++程序设计教程>>

编辑推荐

《C++程序设计教程：基于Visual Studio2008》不仅重视理论知识的介绍，并且将实践与理论相结合，在教学内容上也做了较大调整，着重对基于Visual Studio 2008的Visual C++2008开发平台的新增功能和特点进行理论和实例的讲解，使学生能更深刻地理解这种先进的程序设计思想。力求通过实例让学生全面掌握面向对象与可视化程序设计的思路 and 开发技巧。

<<C++程序设计教程>>

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>