第一图书网, tushu007.com

<<Visual C++.NET应用程序设计>>

图书基本信息

书名：<<Visual C++.NET应用程序设计>>

13位ISBN编号：9787113081225

10位ISBN编号：7113081223

出版时间：2007-8

出版时间：中国铁道出版社

作者：李兰友　等编著

页数：334

字数：509000

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

内容概要

本书主要内容包括：Visual Studio 2005集成环境介绍，C++程序设计基础，常用类，常用Windows窗体控件，项目界面设计，文本编辑器设计，数据库技术，图形、图像处理及动画等应用程序设计技术和程序设计实例。

本书内容新颖，软件系统环境为Visual Studio 2005，书中所有应用程序均在Visual Studio 2005环境下编写调试通过，具有工程实用参考价值。
另外，对应本书中的一些程序设计实例，也相应地给出了Visual C++2005 MFC程序设计步骤和相应代码以供参考。
本书可作为高等院校计算机、信息类专业Visual C++应用程宇设计课程教科书，也可供工程技术人员参考。

书籍目录

第1章 Visual C++.NET基础
1.1 Visual Studio 2005概述
1.1.1 Visual Studio 2005简介
1.1.2 进入Visual Studio 2005
1.1.3 标题栏、菜单栏和工具栏
1.1.4 主要窗口
1.2 创建Visual C++.NET应用项目
1.2.1 创建CLR控制台应用项目
1.2.2 创建CLR Windows窗体应用项目
1.2.3 创建MFC应用项目
1.3 设计范例与练习题
1.3.1 设计范例
1.3.2 练习题
第2章 C++程序设计基础
2.1 C++语言概述
2.1.1 C++语言的特性
2.1.2 Visual C++程序的结构
2.2 类型和运算符
2.2.1 数据类型
2.2.2 数组
2.2.3 结构
2.2.4 枚举和联合
2.2.5 指针
2.2.6 类型定义
2.2.7 运算符和表达式
2.3 程序流程控制
2.3.1 表达式语句和块语句
2.3.2 选择语句
2.3.3 分支语句
2.3.4 循环语句
2.3.5 跳转语句
2.4. 函数
2.4.1 函数定义和调用
2.4.2 局部变量和静态变量
2.4.3 内联函数
2.4.4 函数重载
2.4.5 多态性和虚函数
2.5 设计范例与练习题
2.5.1 设计范例
2.5.2 练习题
第3章 .NET框架和常用类
3.1 面向对象的程序设计
3.1.1 概述
3.1.2 面向对象的程序设计过程
3.2 .NET Framework

3.2.1 .NET Framework概述
3.2.2 .NET框架命名空间
3.2.3 Windows编程常用命名空间
3.3 Windows编程中的常用类
3.3.1 Math类
3.3.2 Array类
3.3.3 String类
3.3.4 Random类
3.3.5 Font类
3.3.6 Graphics类
3.3.7 Bitmap类
3.3.8 Image类
3.3.9 Coole类
3.3.10 Color结构和Point结构
3.4 设计范例与练习题
3.4.1 设计范例
3.4.2 练习题
第4章 Windows窗体及常用控件
4.1 窗体
4.1.1 Windows窗体概述
4.1.2 创建窗体
4.1.3 窗体属性
4.1.4 窗体的常用事件和方法
4.1.5 将控件加入窗体
4.2 Button控件和文本控件
4.2.1 Button控件
4.2.2 文本控件
4.3 选择控件
4.3.1 RadioButton控件和GroupBox控件
4.3.2 CheckBox控件
4.4 列表选择控件
4.4.1 ListBox控件
4.4.2 ComboBox控件
4.5 图形显示控件和定时控件
4.5.1 PictureBox控件
4.5.2 定时控件
4.6 消息框
4.7 设计范例与练习题
4.7.1 设计范例
4.7.2 练习题
第5章 Windows窗体项目界面设计
5.1 命令按钮和单选按钮界面设计
5.1.1 命令按钮界面设计
5.1.2 单选按钮界面设计
5.2 菜单界面设计
5.2.1 MenuStrip控件概述
5.2.2 菜单界面的建立

5.2.3 ContextMenuStrip控件
5.3 工具栏和状态栏
5.3.1 工具栏
5.3.2 状态栏
5.4 设计范例与练习题
5.4.1 设计范例
5.4.2 练习题
第6章 文本编辑器设计
6.1 通用对话框控件
6.1.1 文件“打开”和“保存”对话框
6.1.2 “颜色”对话框
6.1.3 “字体”对话框
6.1.4 “打印”对话框
6.2 RichTextBox控件
6.2.1 RichTextBox控件概述
6.2.2 RichTextBox控件的应用
6.3 文本编辑器设计与应用
6.3.1 文本编辑器项目界面设计
6.3.2 文本编辑器功能程序设计
6.4 设计范例与练习题
6.4.1 设计范例
6.4.2 练习题
第7章 数据库技术
7.1 数据库基础
7.1.1 数据库的基本概念
7.1.2 SQL语言基础
7.1.3 数据访问过程
7.2 数据控件
7.2.1 ADO.NET模型
7.2.2 DataSet控件
7.2.3 DataGridView控件
7.2.4 BindingSource控件
7.2.5 BindingNavigator控件
7.3 访问数据
7.3.1 通过数据设计工具方式访问数据
7.3.2 通过编程方式访问数据
7.4 设计范例与练习题
7.4.1 设计范例
7.4.2 练习题
第8章 图形应用程序设计
8.1 GDI+绘图基础
8.1.1 图形设备接口
8.1.2 创建Graphics对象
8.1.3 图形坐标系
8.1.4 画笔
8.1.5 画刷
8.2 图形绘制

8.2.1 Graphics类基本图形方法
8.2.2 绘制文字
8.3 实用图形程序设计
8.3.1 图案设计
8.3.2 工程应用
8.3.3 工程曲线
8.4 设计范例与练习题
8.4.1 设计范例
8.4.2 练习题
第9章 图像处理程序设计
9.1 图像处理基础
9.1.1 图像文件的格式
9.1.2 像素颜色的获取和重建
9.2 图像的装入、保存、复制和粘贴
9.2.1 位图图像的装入
9.2.2 位图图像的保存
9.2.3 图像的复制和粘贴
9.3 位图图像处理
9.3.1 图像的分辨率处理
9.3.2 彩色图像变换
9.3.3 图像的几何变换
9.3.4 使用DrawImage的图像几何变换
9.4 应用程序设计
9.4.1 图像边缘检测
9.4.2 局域滤波处理
9.5 设计范例与练习题
9.5.1 设计范例
9.5.2 练习题
第10章 动画和图像动态显示
10.1 动画设计
10.1.1 位置不动和形态变化的动画
10.1.2 位置和形态变化的动画
10.1.3 形态不变和位置变化的动画
10.1.4 图形动画
10.2 图像的动态显示
10.2.1 使用Graphics.DrawImage方法
10.2.2 像素编程法
10.3 设计范例与练习题
10.3.1 设计范例
10.3.2 练习题
参考文献

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