第一图书网, tushu007.com

<<Visual C++程序设计学习笔记>>

图书基本信息

书名：<<Visual C++程序设计学习笔记>>

13位ISBN编号：9787121061295

10位ISBN编号：7121061295

出版时间：2008-5

出版时间：机械工业出版社

作者：刘春辉,徐健飞

页数：512

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

第一图书网, tushu007.com

<<Visual C++程序设计学习笔记>>

内容概要

本书以Visual C++ 6.0为平台，结合Visual C++ 6.0和MFC应用程序设计框架的最新规范，从基本的操作和技巧入手，以恰当的实例为导向，对实例代码进行层层图解的方式，由浅入深地介绍了Visual C++开发的基本理论知识及Visual C++应用系统开发的实践经验。
全书一共用了12章来全面讲解Visual C++基本知识，内容包括Visual C++ 6.0集成开发环境，基于MFC的应用程序框架，对话框和菜单的创建和使用方法，常用控件的使用方法，GDI对象以及文字操作的文本和字体类，多线程的基本概念和使用方法，动态连接库的使用和创建方法，ActiveX控件的创建和使用，网络编程的基本知识和基本步骤，数据库开发的常用基本技术等等，而且最后还安排了一章大型案例系统来整体介绍Visual C++的应用，使读者能够学以致用，加深对Visual C++基本知识的理解。
本书适合于有C++基础知识，但没有Visual C++编程经验的初学者，也可作为专业VC开发程序员的参考书。

第一图书网, tushu007.com

<<Visual C++程序设计学习笔记>>

书籍目录

第1章 Visual C++ 6.0概述 1.1 Visual C++ 6.0简介 1.1.1 Visual C++的特点 1.1.2 Visual C++的安装 1.1.3 集成开发环境窗口 1.1.4 MSDN帮助系统 1.2 项目和项目工作区 1.2.1 项目 1.2.2 项目工作区 1.2.3 项目设置 1.3 编辑器 1.3.1 源代码编辑器 1.3.2 资源编辑器 1.4 菜单栏和工具栏 1.4.1 菜单栏 1.4.2 工具栏 1.5 本章小结 第2章 Windows应用程序框架 2.1 Windows消息映射机制 2.1.1 消息驱动与 Windows消息系统 2.1.2 Windows窗口 2.1.3 消息映射 2.1.4 ClassWizard管理消息和命令 2.2 理解MFC的思想 2.3 文档类和视图类 2.3.1 文档和视图概述 2.3.2 文档类 2.3.3 视图类 2.4 应用程序框架中各类对象间的关系 2.5 本章小结第3章 基于对话框的应用程序 3.1 利用AppWizard创建对话框 3.2 话框的创建 3.2.1 消息框的应用 3.2.2 对话框的应用 3.3 模态与非模态对话框 3.4 公共对话框 3.4.1 CFontDialog类 3.4.2 CColorDialog类 3.4.3 CFileDialog类 3.5 菜单的创建和使用 3.5.1 有关菜单的基本知识 3.5.2 创建菜单的一般过程 3.5.3 用户接口更新原理及编程 3.6 本章小结 第4章 Windows控件的使用 4.1 Windows控件简介 4.2 控件与控件事件 4.3 标准控件 4.3.1 静态控件 4.3.2 编辑框控件 4.3.3 按钮控件 4.3.4 滚动条控件 4.3.5 列表控件 4.3.6 组合框控件 4.4 高级控件 4.4.1 动画控件 4.4.2 进度条控件 4.4.3 选项卡控件 4.4.4 旋转按钮控件 4.4.5 树控件 4.5 其他高级控件 4.5.1 滑动条 4.5.2 日期、日历控件 4.6 本章小结 第5章 图形与文字操作 5.1 图形设备接口（GDI） 5.1.1 图形设备接口的基本内容 5.1.2 设备环境 5.1.3 GDI成员函数 5.2 图形映射模式 5.3 图形图像的绘制 5.3.1 绘制基本图形 5.3.2 关于颜色 5.3.3 几何对象的结构和类 5.3.4 绘图一般步骤 5.3.5 基本绘图工具 5.3.6 主要绘图函数 5.4 画笔和画刷 5.4.1 库存对象 5.4.2 画笔 5.4.3 画刷 5.5 绘图应用实例 5.6 文本与字体输出 5.6.1 文本与字体概述 5.6.2 文本输出 5.6.3 字体的基本知识 5.6.4 公用字体对话框 5.7 本章小结 第6章 文件流 6.1 流类和CFile类 6.1.1 流和流类结构 6.1.2 CFile类 6.2 文件的打开和关闭 6.2.1 文件的打开操作 6.2.2 文件的访问和共享 6.2.3 文件的关闭 6.2.4 文件的读写 6.2.5 文件的定位 6.3 文件的序列化 6.3.1 序列化的基本概念 6.3.2 CArchive类操作数据 6.3.3 支持序列化操作的类 6.4 文件对话框 6.5 应用实例 6.6 本章小结 第7章 多线程 7.1 多线程的基本概念 7.2 线程的分类和操作 7.2.1 工作者线程 7.2.2 用户接口线程 7.2.3 进程和线程的优先级 7.3 线程间通讯和同步 7.3.1 线程间的通讯 7.3.2 线程同步 7.4 多线程操作实例 7.5 本章小结 第8章 动态链接库 8.1 动态链接库的基础知识 8.1.1 动态链接库概述 8.1.2 动态链接库应用基础 8.1.3 库的调试 8.2 两种链接DLL的方式 8.2.1 隐式链接方式 8.2.2 显式链接方式 8.3 使用非MFC DLL导出类 8.4 创建和使用MFC规则DLL 8.4.1 MFC规则 DLL概述 8.4.2 MFC规则DLL的创建 8.4.3 MFC规则 DLL的调用 8.5 使用MFC扩展DLL 8.5.1 MFC扩展DLL概述 8.5.2 MFC扩展DLL的创建和调用 8.6 应用实例 8.7 本章小结 第9章 ActiveX控件 9.1 ActiveX控件介绍 9.1.1 ActiveX控件与控件容器 9.1.2 ActiveX控件的基本组件 9.1.3 ActiveX控件的两种基本状态 9.1.4 ActiveX控件的绘制过程 9.1.5 安装 ActiveX控件类和工具 9.2 属性、方法和事件 9.2.1 属性 9.2.2 方法 9.2.3 事件 9.2.4 属性页 9.3 ActiveX控件的开发、测试和使用 9.3.1 使用 MFC开发 ActiveX控件 9.3.2 使用 ATL开发 ActiveX控件 9.3.3 使用 Test Container测试控件 9.3.4 使用 ActiveX控件 9.4 应用实例 9.4.1 使用 MFC开发ActiveX控件 9.4.2 测试控件 9.4.3 使用控件 9.5 本章小结 第10章 网络编程 10.1 网络编程的基础知识 10.1.1 Socket简介 10.1.2 Winsock编程 10.1.3 MFC Socket编程机制 10.1.4 网络应用程序的基本模型 10.2 网络编程的实现 10.2.1 应用程序设计的基本任务 10.2.2 服务器端程序设计 10.2.3 客户端程序设计 10.3 本章小结 第11章 数据库编程 11.1 数据库概述 11.1.1 数据库的概念和特点 11.1.2 数据库管理系统 11.1.3 关系数据库和非关系数据库 11.2 结构化查询语言SQL简介 11.2.1 SQL语句 11.2.2 SQL运算符 11.2.3 SQL合计函数 11.3 VC++访问数据库技术 11.3.1 ODBC 11.3.2 MFC ODBC 11.3.3 DAO 11.3.4 OLE DB 11.3.5 ADO 11.4 ODBC技术访问数据库 11.4.1 ODBC体系结构 11.4.2 MFC的ODBC类 11.4.3 ODBC数据源的创建 11.4.4 创建应用程序框架 11.5 使用DAO技术访问数据库 11.5.1 MFC DAO类 11.5.2 DAO

第一图书网, tushu007.com

访问数据库实例 11.6 使用ADO技术访问数据库 11.6.1 ADO简介 11.6.2 ADO对象及集合 11.6.3 使用 ADO进行数据库应用程序设计 11.7 本章小结 第12章 KTV点歌系统 12.1 系统总体设计 12.1.1 系统简介 12.1.2 系统功能分析 12.1.3 系统模块设计 12.2 系统数据库设计与创建 12.2.1 数据库需求分析 12.2.2 数据表设计 12.3 系统的基本框架 12.4 服务器端系统各功能模块的设计与实现 12.4.1 数据库连接模块 12.4.2 服务器端功能设计 12.4.3 服务器端各功能模块的实现 12.4.4 服务器端歌曲管理模块详解 12.4.5 服务器端用户管理模块详解 12.4.6 数据库备份及恢复操作 12.5 客户端系统各功能模块的设计与实现 12.5.1 客户端程序功能设计 12.5.2 数据库连接模块 12.5.3 客户端数据库相关操作 12.5.4 通信模块简介 12.5.5 客户端程序窗口及播放曲目简介 12.6 服务器与客户端程序通信模块 12.7 本章小结

第一图书网, tushu007.com

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