第一图书网, tushu007.com

<<决眦入归鸟>>

图书基本信息

书名：<<决眦入归鸟>>

13位ISBN编号：9787121130434

10位ISBN编号：7121130432

出版时间：2011-4

出版时间：电子工业出版社

作者：张海新

页数：467

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

<<决眦入归鸟>>

内容概要

C++是当今使用最为频繁的编程语言之一，Visual C++ 6.0是桌面开发的主流工具之一，在开发领域占据着重要的地位。
本书循序渐进、由浅入深地详细讲解Visual C++ 6.0开发的核心技术，并通过具体实例的实现过程演绎了各个知识点的具体使用流程。
全书分为4篇，共16章。
第1～3章是基础篇，介绍Visual C++ 6.0开发所必需具备的基本知识，逐一讲解Visual C++ 6.0印象、修炼C++语法、C++面向对象程序设计等领域的知识；第4～8章是核心技术篇，逐一讲解创建MFC应用程序、对话框与控件、文档与视图、图形图像编程、动态链接库等领域的基本知识；第9～14章是提高篇，逐一讲解ActiveX控件、数据库技术、多线程、网络编程、多媒体编程、注册表编程等领域的知识；第15～16章是综合实战篇，分别通过仿QQ通信工具、专业理财系统项目的实现过程，深入讲解Visual C++ 6.0在日常项目开发中的综合应用流程。
全书采用故事性和趣味性相结合的对话讲解方式，并穿插介绍学习技巧和职场生存法则，引领读者全面掌握Visual C++ 6.0。

读者对象：本书不但适用于Visual C++ 6.0的初学者，也适于有一定Visual C++ 6.0基础的读者，甚至可以作为有一定造诣的程序员的参考书。

第一图书网, tushu007.com

<<决眦入归鸟>>

书籍目录

第1篇 基础篇
第1章 Visual C++ 6.0印象
1.1 引出问题
1.2 Visual C++ 6.0的特点
1.3 装备Visual C++ 6.0
1.4 遨游Visual C++ 6.0
1.4.1 熟悉集成开发环境
1.4.2 认识集成开发环境菜单项
1.4.3 集成开发环境的工具栏
1.4.4 项目与项目工作区
1.4.5 强大的编辑器
1.5 解决问题
1.6 我的总结
第2章 修炼C++语法
2.1 引出问题
2.2 C++来了
2.2.1 C++的特点
2.2.2 利用Visual C++ 6.0编制C++程序
2.2.3 C++程序的基本要素
2.3 进进出出的人生
2.3.1 先看基本数据类型
2.3.2 再看数组
2.3.3 学习三种构造类型——结构体、共同体和枚举
2.3.4 一个萝卜一个坑的指针
2.3.5 基本I/O流
2.4 变量的地盘谁做主
2.4.1 作用域和生存期
2.4.2 作用域限定符
2.4.3 存储类型
2.5 运算符与表达式
2.5.1 算术运算符
2.5.2 赋值运算符
2.5.3 数据类型转换
2.5.4 关系运算符
2.5.5 逻辑运算符
2.5.6 位运算符
2.5.7 ++，--运算符
2.5.8 sizeof运算符
2.6 控制语句如人生
2.6.1 最简单的条件语句
2.6.2 复杂的循环语句
2.6.3 转移语句
2.7 函数是一个武器
2.7.1 函数的声明与定义
2.7.2 函数的调用

第一图书网, tushu007.com

2.7.3 引用
2.8 编译预处理指令
2.8.1 #include文件包含指令
2.8.2 #define宏定义指令
2.8.3 条件编译指令
2.9 解决问题
2.10 我的总结
第3章 引入最重要的概念——C++面向对象程?设计
3.1 引出问题
3.2 C++类与对象
3.2.1 定义类
3.2.2 兄弟连——构造函数和析构函数
3.2.3 this指针
3.2.4 静态成员
3.2.5 最简单的友元
3.3 类可以继承
3.3.1 基类与派生类
3.3.2 派生类的构造函数与析构函数
3.3.3 虚基类
3.4 多态展示变形
3.4.1 虚函数
3.4.2 虚析构函数
3.4.3 抽象类与纯虚函数
3.5 再来一次
3.5.1 函数重载
3.5.2 运算符重载
3.6 解决问题
3.7 我的总结
第2篇 核心技术篇
第4章 开始启程——创建MFC应用程序
4.1 引出问题
4.2 应用程序向导
4.2.1 MFC应用程序开发流程
4.2.2 谈应用程序向导生成的文件
4.3 Class Wizard秘籍
4.3.1 初识Class Wizard
4.3.2 添加类
4.3.3 添加类成员变量
4.3.4 添加消息响应函数
4.3.5 覆盖虚拟函数
4.4 程序需要调试来检验
4.4.1 查找源程序的语法错误
4.4.2 可以一点点调试的Debug
4.5 解决问题
4.6 我的总结
第5章 对话框与控件是天生一对
5.1 引出问题

第一图书网, tushu007.com

5.2 何谓对话框
5.2.1 基于对话框的应用程序
?5.2.2 对话框类CDialog
5.2.3 对话框数据交换与验证
5.3 使用对话框
5.3.1 第一步：创建对话框
5.3.2 第二步：编辑对话框
5.3.3 第三步：体验对话框编程
5.4 公用对话框和消息对话框
5.4.1 先看公用对话框
5.4.2 再看消息对话框
5.5 标准控件
5.5.1 Windows标准控件概述
5.5.2 不能发送消息的静态控件
5.5.3 ?辑框控件
5.5.4 按钮
5.5.5 列表框
5.5.6 组合框
5.5.7 滚动条
5.6 公共即共有
5.6.1 标签控件与属性表
5.6.2 图像列表
5.6.3 列表视图控件
5.6.4 树视图控件
5.7 解决问题
5.8 我的总结
第6章 文档与视图是桌面开发的根本
6.1 引出问题
6.2 剖析文档与视图结构
6.2.1 文档与视图结构概述
6.2.2 文档与视图之间的相互作用
6.2.3 多文档
6.2.4 创建单文档应用程序
6.3 设计菜单
6.3.1 建立菜单资源
6.3.2 添加菜单命令处理函数
6.3.3 弹出式菜单
6.4 鼠标响应处理
6.4.1 鼠标消息
6.4.2 添加鼠标消息响应函数
6.5 工具栏和状态栏设计
6.5.1 定制工具栏
6.5.2 定制?态栏
6.6 对文档进行读写
6.6.1 时髦的序列化工作
6.6.2 MFC应用程序的序列化
6.7 你可以使用不同视图

第一图书网, tushu007.com

6.7.1 滚动视图
6.7.2 多视图
6.8 解决问题
6.9 我的总结
第7章 装饰门面的图形图像编程
7.1 引出问题
7.2 神秘的图形设备接口
7.2.1 了解这个接口
7.2.2 看设备环境
7.2.3 GDI坐标系?映射模式
7.2.4 颜色和颜色设置
7.3 绘制图形
7.3.1 GDI对象
7.3.2 创建和使用画笔
7.3.3 创建和使用画刷
7.3.4 绘制基本图形
7.4 文本与字体
7.4.1 什么是字体
7.4.2 创建字体
7.4.3 字体对话框
7.4.4 绘制文本
7.5 位图、图标和光标
7.5.1 位图
7.5.2 图标
7.5.3 光标
7.6 读/写、显示图像文件
7.6.1 剖析BMP图像文件
7.6.2 读/写BMP图像文件
7.6.3 显示BMP图像
7.7 解决问题
7.8 我的总结
第8章 提高效率的动态链接库
8.1 引出问题
8.2 何谓动态链接库
8.3 动态链接库的创建及调用
8.3.1 知道非MFC动态库吗
8.3.2 常规动态库
8.3.3 扩展动态库
8.4 解决问题
8.5 我的总结
第3篇 提高篇
第4篇 综合实战篇

第一图书网, tushu007.com

章节摘录

版权页：插图：

第一图书网, tushu007.com

<<决眦入归鸟>>

编辑推荐

《决眦入归鸟:Visual C++开发修行实录》：基础篇：此部分是《决眦入归鸟:Visual C++开发修行实录》的最基本内容，用最通俗易懂的语言讲解知识，尽力让读者轻松上手。
入门阶段：刚刚接触一门编程技术。
从来没有学习过。
此阶段的读者一般表现为不知所措，不知从何处下手，一会儿看书，一会儿调试代码，想写代码却写不出。
核心技术篇：此部分讲解编程技术的核心内容，这些内容是在以后应用中必须用到的知识。
上手阶段：经过第一阶段的知识学习后，渐渐明白了此项技术的基本知识点。
能够比较熟练地边读边调试配套光盘中的代码，并能够修改代码以输出不同的效果。
提高篇：经过前面两个阶段的学习，已基本掌握此技术的基本知识。
此部分内容是对前面所学知识的一个拔高，使读者掌握到更深层次的技术。
大幡阶段：对编程技术已经有了自己的见解，并且能够根据书中的实例举一反三，去实现其他类似的功能。
此阶段的读者对编程充满了热情，愿花费较多精力编写代码去实现感兴趣的功能．并且调试的成功能够增加成就感。
综合实战篇：可以根据项目要求编写几十行甚至几百行的代码，通过此部分内容的学习，能够体会此项技术在现实项目中的具体应用流程。
程序员阶段：读者可以尝试去开发一些简单的项目，也可以去软件公司参与实际项目开发。
在获取更多的实战经验后，将成为一名合格的程序员。
《决眦入归鸟:Visual C++开发修行实录》完全采用理论加实践的讲解模式，在每个知识点讲解之后.部用一个很有代表性的实例来演练知识点的用法，同时配以大量的技巧提示；，针对学习进度，逐步提出问题，引发读者思考，环环相扣、前后是联，最终互动式地解决问题书中提出了大量测试和问题，通过这些测试和问题将各个知识点串联起来让读者仿佛是在看一个故事，而不足在学习深奥的编程语言知识，各处妙语，生动串起关键技术点用引人入胜的情节，渗透作者数年学习和开发经历，由浅入深地讲解完整的编程技术知识体系，并达到学以致用的学习效果生动的日记体裁，勾勒了一个程序员的成长历程让读者在学习过程中置身其中，切换到编程思维，营造一种愉快的编程学习的氛围。

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