第一图书网, tushu007.com

<<Visual C++从入门到精通>>

图书基本信息

书名：<<Visual C++从入门到精通>>

13位ISBN编号：9787122115676

10位ISBN编号：7122115674

出版时间：2011-9

出版时间：化学工业

作者：刘丹//张亚新

页数：408

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++从入门到精通>>

内容概要

Visual C++ 6.0是当前最为流行的可视化编程环境之一。
本书由浅入深、循序渐进地讲解了如何使用Visual C++的开发环境进行软件开发。
本书分为基础篇和实例篇：基础篇从Visual C++集成开发环境讲起，介绍了MFC与应用程序框架、C++语言基础与工具控件、多媒体技术、多线程编程、网络编程等技术；实例篇中通过两个开发实例介绍了具体的运用技巧，并在最后一章介绍了Visual C++开发人员笔试中经常遇到的问题。

本书内容非常适合Visual C++的入门读者，可作为大中专院校Visual C++和Windows程序设计课程的教材；同时由于包含深入开发的内容，本书也适合Visual C++开发人员参考使用。

第一图书网, tushu007.com

<<Visual C++从入门到精通>>

书籍目录

第一篇 基础篇
第1章 Visual C++集成开发环境
1.1 Visual C++ 6.0概述
1.2 安装Visual C++ 6.0集成开发环境
1.3 Visual C++ 6.0界面介绍
1.3.1 工作区窗口和输出窗口
1.3.2 菜单栏和工具栏
1.3.3 编辑区
1.3.4 联机帮助
1.3.5 第一个程序
1.3.6 Visual C++中的文件扩展名
1.4 小结
1.5 习题
第2章 MFC与应用程序框架
2.1 微软基础类库MFC
2.1.1 MFC概述
2.1.2 MFC类库结构
2.2 MFC应用程序框架分析
2.2.1 入口函数
2.2.2 InitInstance()函数
2.2.3 应用类Run()函数
2.2.4 消息映射表
2.2.5 MFC消息分类
2.3 小结
2.4 习题
第3章 C++语言基础
3.1 一个简单的C++程序
3.1.1 创建一个空的工程
3.1.2 添加C++源文件
3.1.3 添加代码
3.1.4 编译并运行程序
3.2 C++的基本数据类型及数据
3.2.1 基本数据类型
3.2.2 变量
3.2.3 常量
3.3 C++的表达式及运算符
3.3.1 表达式
3.3.2 运算符
3.3.3 运算符的优先级
3.4 C++的控制语句
3.4.1 C++的输入和输出
3.4.2 选择语句
3.4.3 循环语句
3.4.4 其他语句
3.5 综合应用

第一图书网, tushu007.com

3.6 小结
3.7 习题
第4章 C++的面向对象
4.1 类与对象
4.1.1 面向对象思想
4.1.2 类的声明
4.1.3 成员函数的定义
4.1.4 类与对象的关系
4.1.5 对象的声明和实例化
4.1.6 构造函数和析构函数
4.2 C++类的继承和派生
4.2.1 派生类的声明
4.2.2 派生类的继承方式
4.2.3 单一继承和多重继承
4.3 C++的多态性
4.3.1 多态的分类
4.3.2 运算符重载
4.3.3 虚函数
4.3.4 纯虚函数
4.4 综合应用
4.5 小结
4.6 习题
第5章 菜单栏、工具栏和状态栏
5.1 菜单的分类
5.2 使用下拉式菜单
5.2.1 创建下拉式菜单
5.2.2 添加菜单项
5.2.3 移动和删除菜单项
5.2.4 添加一个菜单命令处理函数
5.2.5 启用和禁用菜单项
5.2.6 标记菜单项
5.2.7 添加快捷键
5.3 使用弹出式菜单
5.4 工具栏的使用
5.4.1 为默认工具栏添加按钮
5.4.2 移动和删除工具栏按钮
5.4.3 添加按钮消息响应函数
5.4.4 为工具栏按钮添加提示文字
5.4.5 禁用或启用工具栏按钮
5.5 状态栏的使用
5.5.1 状态栏概述
5.5.2 修改默认的状态栏
5.6 小结
5.7 习题
第6章 窗口
6.1 消息窗口
6.2 窗口的创建与使用

第一图书网, tushu007.com

6.2.1 窗口的分类
6.2.2 创建模态窗口
6.2.3 创建窗口类
6.2.4 向程序中添加代码
6.2.5 消息响应函数
6.3 非模态窗口
6.3.1 创建工程并添加窗口
6.3.2 添加窗口类
6.3.3 修改菜单栏并添加菜单消息响应函数
6.3.4 添加代码
6.4 通用窗口
6.4.1 文件窗口
6.4.2 【颜色】窗口
6.4.3 【字体】窗口
6.4.4 查找和替换窗口
6.4.5 打印窗口
6.5 小结
6.6 习题
第7章 控件
7.1 Visual C++中的标准控件
7.1.1 控件概述
7.1.2 创建控件
7.2 按钮控件
7.2.1 单选按钮
7.2.2 复选框
7.3 静态控件
7.3.1 静态文本
7.3.2 图片
7.3.3 分组框
7.4 列表框控件与组合框控件
7.4.1 列表框
7.4.2 组合框
7.5 树形控件与列表视图控件
7.5.1 树形控件
7.5.2 列表视图控件
7.6 滑块控件与进度条控件
7.6.1 滑块控件
7.6.2 进度条控件
7.7 小结
7.8 习题
第8章 MFC常用类
8.1 字符串类
8.1.1 创建字符串对象
8.1.2 CString类的成员函数
8.1.3 字符串的大小写转换
8.1.4 字符串的连接
8.1.5 字符串的比较

第一图书网, tushu007.com

8.1.6 字符串的提取
8.1.7 字符串的查找
8.1.8 字符串的移除
8.1.9 CString类的格式化
8.1.10 CString类的类型转换
8.2 日期、时间类
8.2.1 CTime类
8.2.2 CTimeSpan类
8.2.3 计时器
8.3 文件操作类
8.3.1 文件的打开和关闭
8.3.2 文件的读写
8.3.3 文件的定位
8.3.4 文件的状态
8.4 异常类
8.4.1 异常类简介
8.4.2 文件异常操作
8.4.3 捕获异常
8.5 小结
8.6 习题
第9章 多媒体技术
9.1 图像处理技术
9.1.1 BMP文件结构
9.1.2 在程序中显示BMP文件
9.1.3 在程序中显示JPEG和GIF文件
9.2 音频媒体
9.2.1 播放WAVE资源
9.2.2 播放WAVE文件
9.2.3 音量控制实现原理
9.2.4 音量调节器实例
9.3 视频媒体
9.3.1 播放AVI文件
9.3.2 播放Flash文件
9.4 小结
9.5 习题
第10章 DLL的开发与调用
10.1 DLL的基础知识
10.1.1 DLL与LIB
10.1.2 DLL与EXE
10.1.3 Visual C++ 6.0中可实现的DLL
10.1.4 DLL的动态链接方法
10.1.5 DLL文件构成
10.2 Win32 DLL的开发与动态链接
10.2.1 开发导出函数的Win32 DLL
10.2.2 从DLL中导出函数
10.2.3 运行时动态链接DLL
10.2.4 加载时动态链接DLL

第一图书网, tushu007.com

10.2.5 调试DLL程序
10.2.6 使用Depends工具查看DLL的信息
10.2.7 创建导出类的Win32 DLL
10.2.8 链接DLL的导出类
10.3 MFC常规DLL的开发与链接
10.3.1 开发使用MFC类库的MFC常规DLL
10.3.2 DLL的入/出口函数
10.3.3 链接MFC常规DLL
10.4 MFC扩展DLL的开发与链接
10.4.1 开发扩展MFC类的MFC扩展DLL
10.4.2 链接MFC扩展DLL
10.5 小结
10.6 习题
第11章 文档和视图
11.1 文档/视图结构简介
11.1.1 文档/视图结构概述
11.1.2 文档/视图结构分类
11.2 文档/视图结构应用程序框架分析
11.2.1 创建单文档应用程序框架
11.2.2 单文档应用程序的执行过程
11.2.3 程序框架中的主要类及相互关系
11.2.4 多文档应用程序框架
11.3 切分窗口与多视
11.3.1 动态切分窗口
11.3.2 静态切分窗口
11.3.3 一档多视
11.4 在视图窗口中显示网页
11.5 小结
11.6 习题
第12章 数据库编程
12.1 数据库基础
12.2 安装SQL Server 2000
12.3 使用SQL Server 2000
12.4 结构化查询语言
12.4.1 SQL语言的分类
12.4.2 SQL语言的数据类型
12.4.3 SQL语句
12.5 数据库开发技术简介
12.5.1 ODBC技术
12.5.2 DAO技术
12.5.3 ADO技术
12.6 ODBC数据库编程
12.6.1 设置ODBC数据源
12.6.2 连接数据库
12.6.3 记录集的建立和关闭
12.6.4 添加、删除和修改记录
12.7 使用ADO操作数据库

第一图书网, tushu007.com

12.7.1 ADO基础
12.7.2 ADO编程方法
12.8 使用ADO操作数据库实例
12.8.1 CDatabaseAccess类
12.8.2 示例
12.9 小结
12.10 习题
第13章 多线程编程
13.1 进程与线程
13.2 线程的分类
13.3 线程类
13.4 线程的使用
13.4.1 启用用户界面线程
13.4.2 启用工作者线程
13.4.3 用户界面线程
13.4.4 工作者线程
13.5 线程的终止
13.5.1 正常终止线程
13.5.2 异常终止线程
13.5.3 线程的退出码
13.6 线程的通信
13.6.1 通信原理
13.6.2 用户界面线程通信
13.7 线程的同步
13.7.1 同步访问对象
13.7.2 使用信号量实现线程同步
13.7.3 使用临界区对象实现线程同步
13.7.4 使用互斥量对象实现线程同步
13.7.5 使用事件对象实现线程同步
13.8 小结
13.9 习题
第14章 Winsock网络通信开发
14.1 网络通信与WinSock基础
14.1.1 WinSock的基本概念
14.1.2 TCP/IP协议与WinSock
14.1.3 WinSock通信与C/S结构
14.1.4 MFC中WinSock的封装类
14.1.5 WinSock网络编程的常用术语
14.2 无连接通信开发
14.2.1 Socket无连接通信机制
14.2.2 主要功能函数介绍
14.2.3 无连接通信接收端的实现
14.2.4 无连接通信发送端的实现
14.3 面向连接通信开发
14.3.1 Socket面向连接通信机制
14.3.2 主要功能函数
14.3.3 面向连接通信服务器端的实现

第一图书网, tushu007.com

14.3.4 面向连接通信客户端的实现
14.4 Socket非阻塞模式及开发
14.4.1 CSocket阻塞模式
14.4.2 CSocket非阻塞模式——事件处理
14.4.3 非阻塞模式服务器端的实现
14.4.4 非阻塞模式客户端的实现
14.5 小结
14.6 习题
第二篇 实例篇
第15章 人事管理系统
15.1 应用背景
15.2 系统设计
15.2.1 模块设计
15.2.2 程序分析
15.3 数据库设计
15.3.1 设计表
15.3.2 设计触发器
15.4 代码实现
15.4.1 准备工作
15.4.2 登录模块
15.4.3 文档模块
15.4.4 左窗口类
15.4.5 右窗口类
15.4.6 人员档案管理模块
15.4.7 其他模块
15.4.8 最后的修改
15.5 小结
第16章 图书信息管理系统
16.1 应用背景
16.2 系统设计
16.2.1 模块设计
16.2.2 程序分析
16.3 数据库设计
16.3.1 设计表
16.3.2 设计触发器
16.4 代码实现
16.4.1 准备工作
16.4.2 登录模块
16.4.3 文档模块
16.4.4 用户管理模块
16.4.5 图书信息管理
16.4.6 图书借阅管理
16.4.7 最后的修改
16.5 小结
第17章 笔试宝典
17.1 算法的编程实现
17.1.1 请设计并编程实现第K大的素数问题

第一图书网, tushu007.com

17.1.2 请设计并编程实现一个斐波拉契数列
17.1.3 请设计并编程实现螺旋矩阵算法
17.2 逻辑推理
17.2.1 诚实国和说谎国
17.2.2 黑球和白球
17.2.3 种树
17.3 计算推理
17.3.1 称水
17.3.2 蜗牛爬井口
17.3.3 下一个数是多少
17.4 小结
附录A 常见C++函数参考
附录B 调试技术

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