第一图书网, tushu007.com

<<Visual C++程序设计基础与项目>>

图书基本信息

书名：<<Visual C++程序设计基础与项目实训>>

13位ISBN编号：9787300101811

10位ISBN编号：730010181X

出版时间：2009-3

出版时间：文东、 华进 中国人民大学出版社，北京科海电子出版社 (2009-03出版)

作者：文东，华进 编

页数：328

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

前言

Visual c++不仅是Microsoft公司开发的基于C／C++的可视化集成开发工具，而且是一个基于Windows操作系统的可视化集成开发环境；它是Visual Studio中功能最为强大、代码执行效率最高的开发工具。Visual C++支持面向对象程序设计，提供了Microsoft基本类库（Microsoft Foundation Class Library，MFC），从而提高了开发者的开发效率，使其成为目前最流行的面向对象程序设计开发环境之一。
本书的执笔作者均具有丰富的教学实践经验、Visual C++开发经历和教材编写经验，多年的教学工作和软件开发经历使他们能准确把握学生的学习心理与实际岗位需求。
本书作为Visual C++的实用教材，从介绍Visual C++的安装入手，通过大量具有代表性的实例讲解了Visual C++程序设计的基本原理、方法和解决实际问题的技巧，使初学者能够快速掌握利用Visual C++设计开发可视化程序以及使用Visual C++开发Windows应用程序的方法。
全书共分12章。
第1～4章介绍了Visual C++6.0概述、Visual C++的集成开发环境、C++语言基础、Windows编程基础等基本知识；第5～10章结合典型实例介绍利用Visual C++的集成开发环境设计应用程序的一般原理与方法，内容包括对话框、控件、文档，视图结构、图形和文本输出、数据库编程和网络编程等；第11章综合前面所学知识完整地介绍了“屏幕抓图与传送”、“MSAgent程序”、“模拟资源管理器程序”和“画图程序”4个实训项目，通过这些项目的实现过程，读者可以掌握Visual C++开发应用程序的思路、流程与方法：第12章提供了3个课程设计，并给出了课程设计的要求和原理，便于读者巩固前面所学知识、学以致用。

内容概要

《Visual C++程序设计基础与项目实训》作为Visual C++的实用教材，从介绍Visual C++的安装入手，通过大量具有代表性的实例讲解了Visual C++程序设计的基本原理、方法和解决实际问题的技巧。
Visual C++是目前最流行的面向对象程序设计开发环境之一。
《Visual C++程序设计基础与项目实训》共分12章，第1-4章介绍了Visual C++ 6.0概述、Visual C++的集成开发环境、C++语言基础、Windows编程基础等基本知识；第5-10章结合典型实例介绍了Visual C++的对话框、控件、文档/视图结构、图形和文本输出、数据库编程和网络编程等实用内容；第11章完整地介绍了“屏幕抓图与传送”、“MSAgent程序”、“模拟资源管理器程序”和“画图程序”4个综合实训项目；第12章提供了3个课程设计，并给出了课程设计的要求和原理。
与《Visual C++程序设计基础与项目实训》配套的DVD多媒体教学资源包中包含86小节播放时间长达160分钟的多媒体视频教学课程，以及书中相应实例的程序源代码文件。
《Visual C++程序设计基础与项目实训》以实例、项目工程的实现为主线，以应用为目的，循序渐进地讲解Visual C++的具体应用，使读者易学易用。

书籍目录

第1章 VisualC++6.0概述1.1 Visualc++的特点1.2 VisualStudio企业版的安装1.3 Visualc++6.0的工作原理1.4 小结第2章 VisualC++的集成开发环境2.1 主窗口2.1.1 项目工作区2.1.2 代码编辑窗口2.1.3 资源和资源编辑器2.2 应用程序向导——AppWizard2.3 类向导——ClassWizard2.3.1 创建类2.3.2 定义消息处理函数2.4 调试和输出2.4.1 Build菜单2.4.2 设置断点2.5 小结2.6 习题2.7 上机操作第3章 C++语言基础3.1 c++简介3.2 变量和常量3.2.1 数据类型3.2.2 变量命名规则3.2.3 变量声明和赋值3.2.4 变量作用域3.2.5 常量3.2.6 指针3.3 运算符与表达式3.3.1 算术运算符3.3.2 关系运算符3.3.3 逻辑运算符3.3.4 赋值运算符3.3.5 位运算符3.3.6 new和delete3.3.7 运算符的优先级3.4 程序基本结构3.4.1 选择结构3.4.2 循环结构3.5 函数3.5.1 声明和定义函数3.5.2 参数的传递3.5.3 递归函数3.6 类和对象3.6.1 类的定义3.6.2 构造函数与析构函数3.6.3 对象3.6.4 对象成员初始化3.6.5 类友元函数3.6.6 this指针3.6.7 静态成员3.7 类的继承3.7.1 继承的基本概念3.7.2 单继承3.7.3 多重继承3.8 多态性与重载3.8.1 多态性3.8.2 函数重载3.8.3 运算符重载3.8.4 虚函数39 实例：彩票号码产生器3.9.1 实现思路3.9.2 创建Win32Console应用程序3.9.3 创建产生号码的类CData3.9.4 为类添加成员变量和方法3.9.5 为类添加代码3.9.6 快速排序实现3.9.7 main（）函数3.10 上机实训——获取水仙花数3.11 小结3.12 习题3.13 上机操作第4章 Windows编程基础4.1 Windows编程基础知识4.1.1 面向对象编程4.1.2 MFC简介4.1.3 事件驱动与消息4.1.4 窗口与句柄4.2 Windows应用程序基本结构4.3 消息4.3.1 消息处理机制4.3.2 消息种类4.3.3 消息映射4.3.4 常见消息4.4 小结4.5 习题4.6 上机操作第5章 对话框5.1 对话框基础知识5.1.1 对话框概述5.1.2 自动生成的代码5.1.3 对话框的消息处理5.2 实例5-1：对话框示例应用程序5.2.1 设置对话框属性5.2.2 添加控件5.2.3 为控件添加控制变量5.2.4 为控件添加响应函数5.3 模式对话框5.3.1 创建对话框资源5.3.2 创建对话框资源的类5.3.3 添加编辑框5.3.4 重载虚函数OnInitDialog05.4 实例5-2：显示模式对话框5.4.1 包含头文件5.4.2 添加显示代码5.5 非模式对话框5.6 实例5-3：显示非模式对话框5.7 通用对话框5.7.1 打开/保存文件对话框5.7.2 颜色对话框5.7.3 字体对话框5.7.4 打印对话框5.8 菜单5.9 实例5-4：含有菜单的对话框5.1 0实例5-5：含有右键菜单的对话框5.1 1实例5.6 ：含有工具栏和状态栏的对话框5.1 2实例5.7 ：创建具有动画界面的对话框5.1 2.1 引入Flash插件5.1 2.2 类CShockwaveFlash介绍5.1 2.3 显示Flash动域5.1 2.4 与Flash动画交互5.1 3实例5-8：创建Flash动画播放器5.1 4上机实训——在状态栏上显示时间5.1 5小结5.1 6习题5.1 7上机操作第6章 控件6.1 标准控件6.1.1 静态控件6.1.2 编辑框6.1.3 列表框6.1.4 组合框6.1.5 树状列表-6.2 实例6-1：学生信息显示系统6.2.1 主界面6.2.2 初始化主界面6.2.3 列表框控件的设置6.2.4 类CInfoDIg的实现6.3 实例6-2：将阿拉伯数字转换为中文大写形式6.4 实例6-3：获取指定日期节日6.4.1 创建工程和界面6.4.2 实现DTNDATETIMECHANGE响应函数6.4.3 获取指定日期的节日信息6.5 实例6-4：扩展对话框6.5.1 创建工程和设置界面6.5.2 设置扩展函数6.5.3 设置隐藏子窗口函数6.6 实例6-5：遍历树状列表6.7 上机实训——创建具有打字效果的状态栏6.8 小结6.9 习题6.10 上机操作第7章 文档，视图结构7.1 创建单文档工程7.1.1 创建单文档应用程序7.1.2 添加代码7.2 文档，视图与窗口框架间的关系7.3 创建具有切分窗口的应用程序7.4 切换窗口7.5 创建具有打印功能的文档，视图应用程序7.6 上机实训——改变多文档应用程序背景7.6.1 创建工程7.6.2 添加代码7.7 小结7.8 习题7.9 上机操作第8章 图形和文本输出8.1 设备上下文和映射模式8.1.1 设备上下文8.1.2 映射模式8.2 位图8.3 印章 实例简介8.3.1 创建思路8.3.2 设置设备上下文环境8.4 图形输出8.4.1 CPen类8.4.2 CBrush类8.4.3 绘制圆形和五角星8.5 文本输出8.5.1 CFont类和LOGFONT结构8.5.2 五角星下方文字的输出8.5.3 环绕五角星文字的输出8.6 保存图片8.7 实例8-1：具有橡皮筋功能的程序8.8 实例8-2：输出空心字8.9 实例8-3：图像放大镜8.10 上机实训——文本的环绕输出8.10.1 创建工程8.10.2 添加代码8.11 小结8.12 习题8.13 上机操作第9章 数据库编程9.1 数据库概述9.1.1 数据库基本概念9.1.2 SQL简介9.1.3 Visualc++开发数据库技术9.2 使用MFCODBC操作数据库9.2.1 设置MFCODBC数据源9.2.2 使用MFCODBC操作数据的步骤9.3 实例9-1：使用MFCODBC操作数据库9.4 使用ADO操作数据库9.4.1 ADO简介9.4.2 使用ADO操作数据库的思路9.5 实例9-2：使用ADO操作数据库记录9.6 实例9-3：获取数据库中的表9.7 实例9-4：获取数据库表字段名称9.7.1 使用ODBC：操作数据的思路9.7.2 实现过程9.8 实例9-5：建立操作数据库类9.9 实例9-6：学生管理系统9.9.1 建立数据库9.9.2 建立登录界面9.9.3 建立学生信息添加界面9.10 上机实训——操作MySQL数据库9.10.1 安装MySQL9.10.2 添加MySQL数据库、表和记录9.10.3 使用Visualc++操作MySQL数据库9.11 小结9.12 习题9.13 上机操作第10章 网络编程10.1

Winsock编程10.1.1 Winsock简介10.1.2 Winsock编程步骤10.2 实例10-1：网络聊天室之客户端10.2.1 实现思路10.2.2 实现过程10.3 实例10-2：网络聊天室之服务器端104Winlnet编程10.4.1 WinInet类介绍10.4.2 WinInet编程步骤10.5 实例10-3：下载网页10.5.1 界面实现10.5.2 代码实现10.6 实例10-4：FTP应用程序10.6.1 界面实现10.6.2 登录FTP的代码实现10.7 实例10-5：枚举局域网内计算机10.8 上机实训——使用CHtmlView打开网页10.8.1 创建工程10.8.2 添加代码10.9 小结10.10 习题10.11 上机操作第11章 项目实训11.1 屏幕抓图与传送11.1.1 预习要求11.1.2 设计思路11.1.3 客户端制作过程11.1.4 服务器端制作过程11.1.5 上机练习11.2 MSAgent程序11.2.1 项目简介11.2.2 预习要求11.2.3 设计思路11.2.4 设计步骤11.2.5 上机练习11.3 模拟资源管理器程序11.3.1 项目简介11.3.2 预习要求11.3.3 设计思路11.3.4 设计步骤11.3.5 上机练习11.4 画图程序11.4.1 添加浮动工具栏11.4.2 为CDrawView类添加成员变量11.4.3 为工具条添加响应函数11.4.4 输入对话框11.4.5 添加实现橡皮筋功能的代码第12章 课程设计12.1 具有表达式求值的计算器12.1.1 设计要求12.1.2 求表达式值原理12.1.3 解析表达式12.1.4 运算符优先级12.1.5 表达式值的原理12.2 销售信息管理系统12.2.1 设计要求12.2.2 设计要求分析12.2.3 课程设计数据库表12.3 俄罗斯方块游戏12.3.1 设计要求12.3.2 需要解决的问题12.3.3 方块的数据表示12.3.4 方向键的控制12.3.5 方块的显示12.3.6 方块移动的判断

章节摘录

插图：

编辑推荐

《Visual C++程序设计基础与项目实训》由Adobe软件教育专家和资深网页设计师联袂策划和编写，基础知识结合典型实例，方便读者动手实践，快速掌握所学知识。
提供完整主流网站制作项目，便于巩固知识学、学以致用。
体例新颖，三位一体 在国家计算机应用技能最新教育理念的指导下，我们邀请企业技术专家和一线骨干教师共同精心企划本套丛书，依托“基础+项目实践+课程设计”的三位一体教学模式组织内容，体例新颖。
实例丰富，紧贴行业应用 精心组织了与行业应用紧密结合的典型实例，且实例丰富，让教师在授课、过程中有更多的演示环节，让学生在学习过程中有更多的动手实践机会，迅速将所学内容应用于实际工作中。
以项目开发为目标本丛书中的各分册都是通过一个或多个项目的实现过程，将知识点融入其中。
这里的“项目”是指：基于工作过程的；是从典型工作任务中提炼、分析得到的符合学习认知过程和应用领域要求的项目；是模拟任务、与实际工作岗位一致的项目。
作者团队本丛书的作者来自国内一线资深设计师或开发专家，双师技能型教师，（国家级或省级）精品课教师，本丛书最终由企业专业技术人员和国内职业教育专家、学者进行审读，以保证内容符合企业的需求。
科海多媒体语音视频教学软件（1DVD）80小节长达515分钟高清视频教学课程（AVI），适合多媒体教室教学演示，满足现代教学需求。
附送书中全部实例及习题的源文件与最终工程文件，提高学习效率。

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