第一图书网, tushu007.com

<<Visual C++ 技术内幕（第 >

图书基本信息

书名：<<Visual C++ 技术内幕（第四版）>>

13位ISBN编号：9787302032434

10位ISBN编号：7302032432

出版时间：1999-1

出版时间：清华大学出版社

作者：David J. Kruglinski

译者：潘爱民/王国印

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++ 技术内幕（第 >

内容概要

在前三版的基础上，本书向读者详尽地介绍了Visual C++开发系统和复杂的32位Windows编程技术，全面诠释了Microsoft 的这个强大而复杂的开发工具的功能。

本书从对Windows,Visual C++和应用程序框架的技术性概述入手，讨论了下列课题：基础知识——事件处理，GDI，对话框，内存管理，SDI和MDI，打印，以及帮助；高级课题——多线程，DIB，ODBC，DLL等等。

第一图书网, tushu007.com

作者简介

作者简介
DavidKruglinski是一位自学成才的、杰出的程序设计员、作家、教师和户外活动家。

自从1966年加入Purdue大学，他就开始了程序设计生涯；1976年他的一位朋友从垃圾箱中发现了一块8080板，从那以后他就开始针对微机编写应用程序。

《VisualC＋＋技术内幕》是David的第五本书。1992年他为Microsoft出版社写了该书的第一版。该书赢得了很大的成功并受到了读者的广泛欢迎。作为最畅销的书，该书现在已经到第四版了；在为Microsoft出版社写作之前，David编写了四本书，涉及的内容从微机数据库管理系统一直到PC通信。

由于他在写作和程序设计方面的出色表现，1991年中期他与Microsoft基本类库（MFC）1.0版本的文档小组建立了正式合约关系。在大多数MFC参考材料，特别是对一些基本类如CString等的说明中，我们不难看到David的精辟论述。当1992年MicrosoftC/C＋＋7.0正式推出时，他离开了Microsoft语言开发小组，专门从事《VisualC＋＋技术内幕》的写作。

David被公认为MFC和VisualC＋＋语言这两方面技术的权威。他成功地发起组织了软件工具研究小组，并兼作MicrosoftVisualC＋＋的顾问和指导。他经常驾驶着他的滑翔机，在各地授课、做报告、参加会议等。David通过与Microsoft的密切合作，紧密跟踪着最新的软件发展方向。他经常去拜访VisualC＋＋开发小组的成员，从而得以不断跟踪新的发展，并深入研究MFC中的一些新技术，如OLE、数据库和Internet等。

作为一个周游世界的旅行家和户外活动爱好者，David经常徒步旅行和爬山，他从不闲着。从80年代后期他开始滑翔机运动，在过去的几年中，作为一个优秀的飞行员，他赢得了国际级的名誉。David是一个大胆的、非传统的飞行员，他时而翱翔在高山上，时而低飞在山谷中，充分领略了从欧洲到北美洲的壮观美景。他不断刷新新的记录，包括空中停留时间、旅行距离、飞行高度。

“顺风去吧，Dave。”1997年4月17日，Kruglinski在华盛顿州OKanogan郡Methow峡谷飞行时不幸遇难，终年49岁。

“据说，当藏族人面对危险，或者当他们要穿过雪山和大河时，他们会喊，‘每个活着的人100

第一图书网, tushu007.com

年后都会死，所以又有什么可害怕的呢？
’Dave就是这样的人，但他没有喊。
”

LowellSkoog，滑翔机飞行伙伴

第一图书网, tushu007.com

书籍目录

目录
前言
第一部分 Windows、VisualC＋＋和应用程序框架基础
第一章 MicrosoftWindows 和VisualC＋＋
1.1Windows的编程模式
1.1.1消息处理
1.1.2Windows的图形设备接口（GDI）
1.1.3基于资源的程序设计
1.1.4内存管理
1.1.5动态连接库（DLL）
1.1.6Win32应用程序编程接口
1.2VisualC＋＋的组成
1.2.1MicrosoftDeveloperStudio97和创建过程
1.2.2资源编辑器——WorkspaceResourceView
1.2.3C/C＋＋编译器
1.2.4资源编译器
1.2.5连接器
1.2.6调试器
1.2.7AppWizard
1.2.8ClassWizard
1.2.9源程序浏览器
1.2.10联机帮助
1.2.11Windows诊断工具
1.2.12源代码控制
1.2.13Gallery
1.2.14Microsoft基本类库4.21版
1.2.15MicrosoftActiveX 模板库
第二章 Microsoft基本类库应用程序框架
2.1为什么要使用应用程序框架
2.1.1学习曲线
2.2什么是应用程序框架
2.2.1应用程序框架和MFC库
2.2.2应用程序框架示例
2.3MFC库消息映射
2.3.1文档和视图
第二部分 MFC 库中的视图类
第三章 从“ Hello，world！
”着手学习AppWizard
3.1什么是视图
3.2单文档界面（SDI）和多文档界面（MDI）
3.3“ 不做任何事情 ”的应用程序
3.4CEx03aView视图类
3.5在视窗内绘图——Windows的图形设备接口
3.5.1OnDraw成员函数
3.5.2Windows设备环境

第一图书网, tushu007.com

3.5.3往EX03A程序中加入绘制代码
3.6资源编辑器简介
3.6.1ex03a.rc的内容
3.6.2运行对话框资源编辑器
3.7Win32Debug目标和Win32Release目标
3.8允许诊断宏
3.9对预编译头文件的理解
3.10两种方法运行程序
第四章 基本事件处理、映射模式和滚动视图
4.1获取用户输入——消息映射函数
4.1.1消息映射
4.1.2保存视图的状态－类数据成员
4.1.3初始化视图类数据成员
4.1.4使矩形区域无效
4.1.5Windows 的客户区域
4.1.6CRect，CPoint和CSize类的运算
4.1.7一个点是否在矩形内
4.1.8CRect的LPRECT操作符
4.1.9一个点是否在椭圆内
4.2Ex04A示例程序
4.3对EX04A使用ClassWizard
4.3.1同时使用AppWizard 和Clas sWizard
4.4映射模式
4.4.1MM_TEXT映射模式
4.4.2“ 固定比例 ”映射模式
4.4.3“ 可变比例 ”映射模式
4.4.4坐标变换
4.4.5EX04B示例程序——转换到MM_HIMETRIC映射模式
4.5滚动视窗
4.5.1窗口比人们所见到的要大
4.5.2滚动条
4.5.3滚动方式的选择
4.5.4 OnInitialUpdate函数
4.5.5接收键盘输入
4.5.6EX04C滚动示例程序
4.6其他Windows消息
4.6.1WM_CREATE消息
4.6.2WM_CLOSE消息
4.6.3WM_QUERYENDSESSION消息
4.6.4WM_DESTROY消息
4.6.5WM_NCDESTROY消息
第五章 图形设备接口（GDI）、颜色及字体
5.1设备环境类
5.1.1显示设备环境类CClientDC和CWindowDC
5.1.2构造和析构CDC对象
5.1.3设备环境的状态
5.1.4CPaintDC类

第一图书网, tushu007.com

5.2GDI对象
5.2.1GDI对象的构造与析构
5.2.2跟踪GDI对象
5.2.3库存的GDI对象
5.2.4GDI选择的有效期
5.3Windows的颜色映射
5.3.1标准视频图形阵列（V以）显示卡
5.3.2256色显示卡
5.3.316位颜色显示卡
5.3.424位颜色显示卡
5.4字体
5.4.1字体是GDI对象
5.4.2选择字体
5.4.3打印字体
5.4.4 显示字体
5.4.5显示器的逻辑英寸和物理英寸
5.4.6计算字符高度
5.5EXO5A示例程序
5.5.1EX05A程序的组成元素
5.6EX05B程序
5.6.1EX0 5B程序的组成元素
5.7EX05C示例程序——再次使用CScrollView
5.7.1EX0 5C程序的组成元素
5.7.2CScrollView的SetScaleToFitSize模式
5.7.3在滚动视图中使用逻辑twips映射模式
第六章 模式对话框和Windows通用控件
6.1模式和无模式对话框
6.2资源和控件
6.3模式对话框的编程
6.4包罗万象的对话框——EX06A示例程序
6.4.1创建对话框资源
6.4.2ClassWizard和对话框类
6.4.3将对话框与视图相连接
6.4.4深入理解EX06A应用程序
6.5对话框程序的改进
6.5.1获得OnOK退出控制
6.5.2OnCancel处理
6.5.3和滚动条控件挂上钩
6.6控件的标识：CWnd指针和控件ID
6.7设置对话框的背景色和其中控件的颜色
6.8在对话框窗口内绘图
6.9在运行时加入对话框控件
6.10利用其他的控件特性
6.11Windows通用控件
6.11.1进度指示器控件
6.11.2滑杆条（Trackbar）控件
6.11.3微调按钮控件

6.11.4列表控件
6.11.5树状控件
6.11.6WM NOTIFY消息
6.12EX06B示例程序
6.13其他Windows 通用控件
第七章 无模式对话框和Windows通用对话框类
7.1无模式对话框
7.1.1创建无模式对话框
7.1.2用户定义的消息
7.1.3对话框的归属
7.1.4无模式对话框的例子——EX07A
7.2CFormView类——另外一种可供选择的无模式对话框
7.3Windows通用对话框
7.3.1直接使用CFileDialog类
7.3.2从通用对话框类进行派生
7.3.3嵌套对话框
7.3.4使用CFileDialog的一个例子——EX07B
7.3.5CFileDialog的其他可定制特性
第八章 使用ActiveX控件
8.1ActiveX控件和普通的Windows控件
8.1.1普通的Windows 控件——参考体系
8.1.2ActiveX控件与普通控件的相同点
8.1.3ActiveX控件与普通控件的不同点——属性和方法
8.2安装ActiveX控件
8.3日历控件
8.4ActiveX控件包容器编程
8.4.1属性访问
8.4.2ClassWizard为ActiveX控件产生的C＋＋类
8.4.3AppWizard对ActiveX控件的支持
8.4.4ClassWizard和包容器对话框
8.4.5对话框类数据成员和控件类的用法
8.4.6映射ActiveX控件事件
8.4.7把ActiveX控件锁定在内存里
8.5EX08A示例程序——ActiveX控件对话框包容器
8.6ActiveX控件在HTML文件中的使用
8.7在运行时创建ActiveX控件
8.8EX08B示例程序——Web浏览器ActiveX控件
8.9EX08C示例程序———一个完整的双窗口浏览器
8.10图形属性
8.11约束属性——改变通知
8.12其他的ActiveX控件
第九章 Win32内存管理
9.1进程和内存空间
9.1.1Windows95进程地址空间
9.1.2WindowsNT进程地址空间
9.2虚拟内存如何工作
9.3VirtualAlloc函数——占用和保留内存

第一图书网, tushu007.com

9.4Windows 堆和GlobalAlloc 函数族
9.5小内存堆，C＋＋的new和delete操作符，_heapmin
9.6内存映射文件
9.7访问资源
9.8管理动态内存的一些提示
9.9常量数据的优化存储
第十章 位图
10.1GDI位图和与设备无关的位图
10.2彩色位图和单色位图
10.3使用GDI位图
10.3.1从资源中装人GDI位图
10.3.2显示映射模式的作用
10.3.3对位进行伸缩处理
10.3.4EX10A示例程序
10.4利用位图改进屏幕显示
10.4.1EX10B示例程序
10.4.2Windows动画
10.5DIB和CDib类
10.5.1关于调色板编程的术语
10.5.2DIB、象素和颜色表
10.5.3BMP文件中DIB的结构
10.5.4DIB访问函数
10.5.5CDib类
10.5.6DIB显示性能
10.5.7EX10C示例程序
10.6进一步使用DIB
10.6.1Load Image函数
10.6.2DrawDibDraw函数
10.7在按钮上设置位图
10.7.1EX10D示例程序
10.7.2进一步使用位图按钮
第十一章 Wind0ws消息处理和多线程编程
11.1Windows消息处理
11.1.1单线程程序处理消息的过程
11.1.2交出控制
11.1.3计时器
11.1.4EX11A示例程序
11.2空状态处理
11.3多线程编程
11.3.1编写辅助线程函数和启动线程
11.3.2主线程如何和辅助线程通话
11.3.3辅助线程如何和主线程通话
11.3.4EX11B示例程序
11.3.5用事件使线程同步
11.3.6EX11C示例程序
11.3.7线程阻塞
11.3.8排斥区

第一图书网, tushu007.com

11.3.9互斥体（mutex）和信号
11.3.10用户界面线程（UI线程）
第三部分 文档－视图结构
第十二章 菜单、键盘加速键、复文本编辑控件和属性表
12.1主框架窗口和文档类
12.2Windows的菜单
12.3键盘加速键
12.4命令处理
12.4.1派生类中的命令消息控制
12.4.2更新命令用户界面消息控制函数
12.4.3对话框发送的命令
12.5应用程序框架的内含菜单项
12.6菜单项的允许/禁用
12.7MFC文本编辑选择
12.7.1CE出tView类
12.7.2CRichEditView类
12.7.3CRichEditCtrl类
12.8ex12A示例程序
12.9属性表
12.9.1创建属性表
12.9.2属性表数据交换
12.10改进EX12A示例程序
12.11Apply按钮的处理过程
12.12CMenu类
12.13创建浮动的弹出式菜单
12.14扩展命令处理
第十三章 工具栏和状态栏
13.1控制栏和应用程序框架
13.2工具栏
13.2.1工具栏位图
13.2.2按钮的状态
13.2.3工具栏和命令消息
13.2.4工具栏更新命令UI消息控制函数
13.3工具提示
13.4寻找主框架窗口
13.5EX13A工具栏示例程序
13.6状态栏
13.6.1状态栏的定义
13.6.2信息行
13.6.3状态指示器
13.6.4获得对状态栏的控制
13.7EX13B状态栏示例程序
第十四章 可重用框架窗口基类
14.1为什么可重用基类难以设计
14.2CPersistentFrame类
14.3CFrameWnd类和ActivateFrame成员函数
14.4PreCreateWindow成员函数

14.5Windows注册表
14.6使用CString类
14.7最大化窗口的位置
14.8控制栏状态和注册表
14.9静态数据成员
14.10默认窗口矩形
14.11EX14A示例程序
14.12MDI应用程序中的持续框架
第十五章 文档与视图的分离
15.1文档－视图之间的相互作用函数
15.1.1CView::GetDocument函数
15.1.2CDocumeat::UpdateAllViews 函数
15.1.3CView::OnUpdate函数
15.1.4CView::OnInitialUpdate函数
15.1.5CDocument::OnNewDocument函数
15.2最简单的文档－视图应用程序
15.3CFormViiew类
15.4CObject类
15.5诊断信息转储
15.5.1TRACE宏
15.5.2atxDump对象
15.5.3信息转储环境及CObjct类
15.5.4未被删除对象的自动信息转储
15.6EX15A示例程序
15.7更加高级的文档－视图之间的相互作用
15.8CDocument::DeleteContents函数
15.9CObList集合类
15.9.1对先人先出列表使用CObList类
15.9.2在CObllst中进行迭代——POSITION变量
15.9.3CTypedPtrList模板集合类
15.9.4信息转储环境及集合类
15.10 EX15B示例程序
15.10.1资源要求
15.10.2代码要求
15.10.3CStudentDoc
15.10.4CStudentView
15.10.5测试EX15B应用程序
15.11留给读者的两个练习
第十六章 读和写文档——SDI应用程序
16.1什么是序列化
16.1.1磁盘文件和归档（Archives）
16.1.2使类可序列化
16.1.3编写Serialize函数
16.1.4 从归档中载人——内嵌对象和指针
16.1.5使集合序列化
16.1.6Serialize函数和应用程序框架
16.2SDI应用程序

16.2.1Windows应用程序对象
16.2.2文档模板类
16.2.3文档模板资源
16.2.4SDI文档的多视图
16.2.5创建空文档——CWinApp::OnFileNew函数
16.2.6文档类的OnNewDocument函数
16.2.7连接FileOpe n与序列化代码——OnFileOpen函数
16.2.8文档类的DeleteContents函数
16.2.9将FileSave和FileSaveAs与序列化代码相连接
16.2.10 文档的“ 脏 ”标志
16.3EX16A——序列化SDI示例程序
16.3.1CStudent
16.3.2CEx16aApp
16.3.3CFrameWnd
16.3.4CStudentDoc
16.3.5cStudentView
16.3.6测试EX16A应用程序
16.4从Explorer启动及拖放
16.4.1程序注册
16.4.2在文档上双击鼠标
16.4.3允许拖放
16.4.4程序启动参数
16.4.5试验用Explorer启动程序及拖放功能
第十七章 读和写文档——MDI应用程序
17.1MDI应用程序
17.1.1一个典型的具有MFC库风格的MDI应用程序
17.1.2MDI应用程序对象
17.1.3MDI文档模板类
17.1.4MDI框架窗口和MDI子窗口
17.1.5主框架和文档模板资源
17.1.6创建空文档——CWinApp OnFileNew函数
17.1.7为现有文档创建新的视图
17.1.8载人和存储文档
17.1.9多文档模板
17.1.10Explorer启动及拖放
17.2EX17A示例程序
17.2.1CEx17aApp
17.2.2CMainFrame
17.2.3CChildFrame
17.2.4 测试EX17A应用程序
第十八章 打印和打印预览
18.1Windows的打印
18.1.1标准打印对话框
18.1.2交互选择打印页码
18.1.3显示页和打印页
18.2打印预览
18.3有关打印机的程序设计

18.3.1打印机设备环境和CViewOnDraw函数
18.3.2CView OnPrint函数
18.3.3准备设备环境——CView OnPrePareDC函数
18.3.4打印任务的开始和结束
18.4EX18A示例程序——一个所见即所得的打印程序
18.5读取打印机矩形框
18.6再看模板集合类——CArray类
18.7EX18B示例程序——多页打印程序
第十九章 切分窗口和多视图
19.1切分窗口
19.2多视图选择
19.3动态和静态切分窗口
19.4EX19A示例程序——具有单个视图类的SDI动态切分
19.4.1与切分有关的资源
19.4.2CMainFrame
19.4.3测试EX19A应用程序
19.5EX19B示例程序——双视图类SDI静态切分
19.5.1CHexView
19.5.2CMainFrame
19.5.3测试EX19B应用程序
19.6EX19C示例程序——切换没有切分的视图类
19.6.1资源要求
19.6.2CMainFrame
19.6.3测试Ex19C应用程序
19.7Ex19D示例程序——多视图类MDI应用程序
19.7.1资源要求
19.7.2CEx19dApp
19.7.3CMainFrame
19.7.4测试EX19D应用程序
第二十章 上下文相关帮助
20.1Windows 的WinHe lp程序
20.1.1复文本格式（RTF）
20.1.2编写简单的帮助文件
20.1.3改进的TableOfContents
20.2应用程序框架与WinHelp
20.2.1调用WinHelp
20.2.2使用搜索字符串
20.2.3从应用程序的菜单调用WinHelp
20.2.4帮助上下文别名
20.2.5确定帮助上下文
20.2.6F1帮助
20.2.7Shift－F1帮助
20.2.8消息框帮助——AfxMessageBox 函数
20.2.9一般的帮助
20.3帮助示例——不需要任何编程
20.4MAKEHEL处理
20.5帮助命令处理

第一图书网, tushu007.com

20.5.1F1处理过程
2.5.2Shift－F1处理过程
20.6帮助命令处理示例程序——EX20 B
20.6.1头文件要求
20.6.2CStringView
20.6.3CHexView
20.6.4资源要求
20.6.5帮助文件要求
20.6.6测试EX20B应用程序
第二十一章 动态连接库
21.1基本DLL理论
21.1.1导人如何与导出相匹配
21.1.2隐式连接和显式连接
21.1.3符号连接和序号连接
21.1.4DLL人口点——DllMain
21.1.5实例句柄——装载资源
21.1.6客户程序如何找到DLL
21.1.7调试DLL
21.2MFcDLL——扩展的和正规的
21.2.1共享的MFCDLL和WindowsDLL
21.2.2MFC扩展DLL——导出类
21.2.3MFC扩展DLL资源搜索的顺序
21.2.4EX21A示例程序——MFC扩展DLL
21.2.5EX21B示例程序——DLL测试客户程序
21.2.6MFC正规DLL——CWinApp派生类
21.2.7使用AFX_MANAGE_STATE宏
21.2.8MFC正规DLL资源搜索顺序
21.2.9EX21C示例程序——MFC正规DLL
21.2.10修改EX21B示例程序——加入代码以测试ex21c.dll
21.3自定义控件DLL
21.3.1什么是自定义控件
21.3.2自定义控件的窗口类
21.3.3MFC库和WndProc函数
21.3.4自定义控件通知消息
21.3.5发送给控件的用户定义消息
21.3.6EX2 1D示例程序——自定义控件
21.3.7再修改EX2 1B示例程序——加入代码以测试ex21d.dll
第二十二章 不带文档或视图类的MFC程序
22.1EX22A示例程序———一个基于对话框的应用程序
22.1.1应用程序类InitInstance函数
22.1.2对话框类和程序图标
22.2EX22B示例———一个SDI应用程序
22.2.1应用程序类InitInstance函数
22.2.2CMainFrame类
22.3EX22C示例程序———一个MDI应用程序
22.3.1应用类程序InitInstance函数
22.3.2CMainFrame类

22.3.3CChildFrame类
22.3.4资源要求
22.4定制（Custom）AppWizard
第四部分 ActiveX：组件对象模型、自动化和OLE
第二十三章 组件对象模型
23.1ActiveX技术背景
23.2组件对象模型（COM）
23.2.1COM所解决的问题
23.2.2COM的本质
23.2.3什么是COM接口
23.2.4IUnknown接口和QueryInterface成员函数
23.2.5引用计数：AddRdf和Release函数
23.2.6类厂（classfactory）
23.2.7CCmdTarget类
23.2.8EX23A示例程序——一个模拟的COM
23.3MFC库中实际的COM
23.3.1COM的CoGetClassObject函数
23.3.2COM和Windows注册表
23.3.3运行时对象注册
23.3.4COM客户程序如何调用进程内组件
23.3.5COM客户程序如何调用进程外组件
23.3.6MFC接口宏
23.3.7MFC的COleObjectFactory类
23.3.8AppWizard/ClassWizard对COM进程内组件的支持
23.3.9MFCCOM客户程序
23.3.10EX23B示例程序——MFCCOM进程内组件
23.3.11EX23C示例程序——MFCCOM客户
23.4包容、集合和继承
第二十四章 自动化
24.1C＋＋与VisualBasicforApplications（VBA）之间的连接
24.2自动化客户和自动化组件
24.3MicrosoftExcel——一种比VisualBasic还好的VisualBasic
24.4属性（property）、方法（method）和集合
24.5自动化所解决的问题
24.6IDispatch接口
24.7自动化程序设计的选择
24.8MFCIDispatch的实现
24.9一个MFC自动化组件
24.10一个MFC自动化客户程序
24.11使用编译器＃import指令的自动化客户程序
24.12VARIANT类型
24.13COleVariant类
24.14Invoke的参数和返回值的类型转换
24.15自动化示例
24.15.1EX24A自动化组件EXE示例——不带任何用户界面
24.15.2EX24B自动化组件DLL示例程序
24.15.3EX24CSDI自动化组件EXE示例——带用户界面

24.15.4EX24D自动化客户示例程序
24.15.5EX24E自动化客户示例程序
24.16VBA早绑定
24.16.1注册类型库
24.16.2组件如何注册自己的类型库
24.16.3ODL文件
24.16.4Excel如何使用类型库
24.16.5为什么使用早绑定
24.16.6客户－组件的快速连接
第二十五章 统一数据传输——剪贴板传输以及OL拖放
25.1IDataO bject接口
25.2IDataObject如何增强标准剪贴板的支持
25.3FORMATETC和STGMEDIUM结构
25.3.1FORMATETC
25.3.2STGMEDTUM
25.3.3IDataObject接口成员函数
25.4MFC统一数据传输支持
25.4.1COleDataSource类
25.4.2COleDataObject类
25.4.3MFC数据对象剪贴板传输
25.5MFCCRectTracker类
25.5.1CRectTracker类成员函数
25.5.2CRectTracker类矩形坐标转换
25.6EX25A示例程序——数据对象剪贴板
25.6.1CMainFrame类
25.6.2CE25aDoc类
25.6.3CEx25aView类
25.7MFC拖放
25.7.1传输的源方
25.7.2传输的目标方
25.7.3拖放的顺序
25.8EX25B示例程序——OLE拖放
25.8.1CEx25bDoc类
25.8.2CEx25bView类
25.9Windows应用程序和拖放——Dobjview
第二十六章 结构化存储
26.1复合文件
26.2存储（Storage）和IStorage接口
26.2.1获取IStorage指针
26.2.2释放STATSTG内存
26.2.3对存储对象的元素进行枚举
26.2.4进程间共享存储
26.3流（Stream）和IStream接口
26.3.1IStream接口成员函数
26.3.2IStream编程
26.4ILockBytes接口
26.5EX26A示例程序——结构化存储

26.5.1菜单
26.5.2CEx26aView类
26.5.3辅助线程
26.6结构化存储和持久COM对象
26.6.1IPersistStorage 接口
26.6.2IPersistStream接口
26.6.3IpersistStream编程
26.7EX2 6B示例程序——一个持久DLL组件
26.8EX26C示例程序——一个持久存储客户程序
26.9复合文件碎片的处理
26.10复合文件的其他优点
第二十七章 OLE嵌入组件和包容器
27.1嵌入和实地激活（可视编辑）
27.2最小服务器和完备服务器（组件）——链接
27.3可视编辑前景暗淡的一面
27.4Windows 图元文件和内嵌对象
27.5组件程序的MFCOLE结构
27.6EX27A示例程序——MFC实地激活最小服务器
27.6.1MDI嵌入组件
27.6.2实地组件调整大小的思路
27.7包容器－组件相互作用
27.7.1使用组件的IOleObject接口
27.7.2装人和保存组件自身的数据——组件文档
27.7.3剪贴板数据传输
27.7.4获得组件的图元文件
27.7.5进程内控制器的角色
27.8组件状态
27.8.1包容器接口
27.8.2通报连接
27.8.3剪贴板图元文件
27.9接口简要说明
27.9.1IOleObject接口
27.9.2IViewObject2接口
27.9.3IOleClientSite接口
27.9.4IAdviseSink接口
27.10OLE辅助函数
27.11OLE嵌入包容器应用程序
27.11.1MFC对OLE包容器的支持
27.11.2一些包容器限制
27.11.3包容器特性
27.12EX27B示例程序——嵌入包容器
27.12.1CEx27bView类
27.12.2CEx27bDoc类
27.13 EX27C示例程序——OLE嵌入组件
27.13.1CEx27cView类
27.13.2CEx27cDoc类
第五部分 数据库管理

第一图书网, tushu007.com

第二十八章 MicrosoftODBC数据库管理
28.1数据库管理的优势
28.2结构化查询语言
28.3ODBC标准
28.3.1ODBC结构
28.3.2ODBCDK编程
28.4MFCODBC类——CRecordset和CDatabase
28.4.1记录集中关于行的计数
28.4.2处理odbc异常
28.5学生注册数据库
28.6EX28A记录集示例程序
28.7Ex28A示例程序中的元素
28.7.1记录集类与应用程序之间的连接
28.7.2CEx28aView类的OnInitialUpdate成员函数
28.7.3CEx28aView类的OnDraw成员函数
28.8筛选器和排序字符串
28.9连接两个数据库表
28.10MFCCRecordView类
28.11EX28B记录查看示例程序
28.12多记录集
28.12.1EX28C多记录集示例程序
28.12.2参数化查询
28.13ODBC多线程
28.14大批行数据获取（bulkrow fetch）
28.15使用不带绑定的记录集
第二十九章 MicrosoftDataAccessObjbjects数据库管理
29.1DAO、COM和MicrosoftJet数据库引擎
29.2DAO和VBA
29.3DAO和MFC
29.4利用DAO可以打开什么样的数据库
29.5按ODBC模式使用DAO——快照和动态集
29.6DAO表类型记录集
29.7DAOQue ryDef和TableDef
29.8DAO多线程情况
29.9在滚动窗口中显示数据库的行
29.9.1滚动显示方法
29.9.2一个行－视图类
29.9.3基类和派生类的分工处理
29.9.4CRowView的纯虚成员函数
29.9.5其他的CRowView函数
29.10 动态记录集的编程
29.11EX29A示例程序
29.11.1CEx29aApp
29.11.2CMainFrame和CChildFrame
29.11.3CEx29aDoc
29.11.4CEx29aView
29.11.5CTableSelect

29.11.6CIsamSelect
29.12EX29A资源文件
29.13运行EX29A程序
第六部分 Interne t程序设计
第三十章 TCP/IP、Winsock和WinInet
30.1既针对COM也可以不需要COM
30.2Internet基础
30.2.1网络协议——层
30.2.2Internet协议
30.2.3用户报文协议
30.2.4IP地址格式——网络字节顺序
30.2.5传输控制协议
30.2.6域名系统
30.2.7HTTP基础
30.2.8FTP基础
30.2.9Internet和Intranet
30.3建立自己的价值＄99的Intranet
30.3.1NT文件系统和文件分配表
30.3.2网络硬件
30.3.3对Windows进行网络配置
30.3.4Intranet的主机名——HOSTS文件
30.3.5测试Intranet——Ping程序
30.3.6只有一台计算机的Intranet——TCP/IP环形地址
30.4Winsock
30.4.1同步和异步Winsock编程
30.4.2MFCWinsock类
30.4.3BlockingSocket类
30.4.4一个简化了的HrTP服务器程序
30.4.5一个简化了的HTTP客户端程序
30.5用CHttpBlockingSocket创建一个Web服务器程序
30.5.1EX30A服务器限制
30.5.2Ex30A服务器结构
30.5.3使用Win32TransmitFile函数
30.5.4编译和测试EX30A
30.5.5使用Telnet
30.6用CHttpBlockingSocket创建一个Web客户端程序
30.6.1EX30AWinsock客户
30.6.2EX30A对代理服务器的支持
30.6.3测试EX30AWinsock客户
30.7WinInet
30.7.1WinInet相对于Winsock的优势
30.7.2MFCWinInet类
30.7.3Intenet会话状态回调
30.7.4一个简化了的WinInet客户程序
30.8用MFcWinInet类创建一个Web客户
30.8.1Ex30AWinInetClient ＃1——使用CHttpConnection
30.8.2测试WinInetClient＃1

30.8.3EX3 OAWinInetClient ＃2——使用OpenURL
30.8.4测试WinInetClient＃2
30.9异步Moniker文件
30.9.1Moniker
30.9.2MFCCAsyncMonikerFile类
30.9.3在程序中使用CAsyncMonikerFile类
30.9.4 异步moniker文件和WinInet编程
第三十一章 MicrosoftInternetInformationServer编程
31.1IIs的替代产品
31.2MicrosoftIIS
31.2.1安装和控制IIS
31.2.2运行InternetServiceManager
31.2.3IIS的安全性
31.2.4IIS目录
31.2.5IIS日志记录
31.2.6测试IIS
31.3ISAPI服务器扩展
31.3.1通用网关接口和ISAPI
31.3.2一个简单的ISSAPI服务器扩展GET请求
31.3.3HTML窗体——GEt和POST
31.3.4编写ISAPI服务器扩展DLL
31.3.5MFCISAPI服务器扩展类
31.4一个实际的ISAPI服务器扩展——ex31a.dll
31.4.1第一步——获取定单
31.4.2第二步——处理确认窗体
31.4.3编译并测试ex31a.dll
31.4.4调试EX31ADLL
31.5ISAPI数据库访问
31.6使用HTTPCookie来连接事务
31.6.1Cookie如何工作
31.6.2ISAPI服务器扩展如何处理Cookie
31.6.3使用cookie的一些问题
31.7WWW鉴定
31.7.1基本鉴定
31.7.2WindowsNT问讯/应答鉴定
31.7.3安全套接字层（SSL）
31.8ISAPI过滤器
31.8.1编写ISAPI过滤器DLL
31.8.2MFCISAPI过滤器类
31.9ISAPI过滤器示例——ex3lb.dll、ex3lc.exe
31.9.1选择通知
31.9.2把事务数据发送到显示程序
31.9.3显示程序
31.9.4 编译并测试EX31BISAPI过滤器
第三十二章 ActiveX文档服务器和Internet
32.1ActiveX文档理论
32.1.1ActiveX文档服务器和OLE嵌入服务器

第一图书网, tushu007.com

32.1.2从IE3中运行ActiveX文档服务器
32.1.3ActiveX文档服务器和ActiveX控件
32.1.4ActiveX文档服务器和包容器的OLE接口
32.1.5MFC对ActiveX文档服务器的支持
32.2ActiveX文档服务器示例程序EX32A
32.2.1EX32A第一阶段——简单的服务器
32.2.2调试ActiveX文档服务器
32.2.3Ex32A第二阶段——加入WinInet调用
32.3ActiveX文档服务器示例程序EX32B
32.3.1在程序控制下产生POST请求
32.3.2EX32B视图类
32.3.3编译并测试EX32B
32.3.4ActiveX文档服务器和VBScript
32.4进一步使用ActiveX文档服务器
附录A Microsoft基本类（MFc）库中的消息映射函数
附录B MFC库运行时类识型和动态对象创建

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