第一图书网, tushu007.com

<<C++ Builder 实例入门>>

图书基本信息

书名：<<C++ Builder 实例入门>>

13位ISBN编号：9787500646686

10位ISBN编号：7500646682

出版时间：2002-1

出版时间：中国青年出版社

作者：陈雪飞

页数：282

字数：460000

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

内容概要

C＋＋ Builder是传统C＋＋开发工具的里程碑，是第三代应用程序开发环境。
它既从Borland C＋＋中继承了C＋＋语言的语法，又从Delphi中继承了可视化构件库。
可以说C＋＋ Builder是快速应用程序开发模式和可重用构件的一个完美的结合，代表着C＋＋语言的未来发展方向。
本书的主要目标是让读者能够轻松地理解一些基本概念，迅速地学会C＋＋ Builder应用程序的开发。希望它是您开启成功之门的一把金钥匙！

书籍目录

第1章 制作一个简单的计算器
1．1 基础知识
1．1．1 C++ Builder的集成开发环境
1．1．2 C++ Builder控件的使用方法
1．1．3 有关计算器制作中用到控件的介绍
1．2 编程思路
1．3 操作步骤
1．4 创意与超越
1，5 本章小结
第2章 单窗口文本编辑器
2．1 基础知识
2．1．1 TOpenDialog控件和TsaveDialog控件的属性
2．1．2 控件的方法和事件
2．2 编程思路
2．3 操作步骤
2．4 创意与超越
2．5 本章小结
第3章 MDI窗体应用程序
3．1 基础知识
3．1．1 主窗体和子窗体间的通讯
3．1．2 主菜单和子菜单的融合
3．1．3 Dialog控件系列介绍
3．2 编程思路
3．3 操作步骤
3．4 创意与超越
3．5 本章小结
第4章 剪贴板查看器
4．1 基础知识
4．1．1 控件的属性设置
4．1．2 事件处理
4．2 编程思路
4．3 操作步骤
4．4 创意与超越
4．5 本章小结
第5章 我的资源管理器
5．1 基础知识
5．1．1 TreeView控件
5．1．2 ListView控件
5．2 编程思路
5．3 操作步骤
5．4 创意与超越
5．5 本章小结
第6章 系统文件浏览器
6．1 基础知识
6．1．1 注册表和 INI文件简介

6．1．2　TRegistryIniFile的属性和方法
6．2　编程思路
6．3　操作步骤
6．4　创意与超越
6．5　本章小结
第7章　绘制一个简单的图表
7．1　基础知识
7．2　编程思路
7．3　操作步骤
7．4　创意与超越
7．5　本章小结
第8章　图像编辑器
8．1　基础知识
8．2　编程思路
8．3　操作步骤
8．4　创意与超越
8．5　本章小结
第9章　制作一个简单的播放器
9．1 基础知识
9．1．1 AutoEnable属性
9．1．2 Display属性
9．1．3　Fileplayer属性
9．1．4 FileName属性
9．1．5 DeviceType属性
9．1．6 EnabledButton属性
9．2　编程思路
9．3　操作步骤
9．4　创意与超越
9．5　本章小结
第10章　二维图像处理器
10．1　基础知识
10．1．1　OpenGL的工作顺序
10．1．2　程序的基本结构
10．2　编程思路
10．2．1 OpenGL应用程序库
10．2．2　OpenGL对windows系统的扩展库函数
10．2．3 OpenGL辅助函数库
10．3　操作步骤
10．4　创意与超越
10．5　本章小结
第11章 二人对战五子棋
11．1　基础知识
11．1．1　游戏界面设计
11．1．2　游戏所使用的数据结构和算法
11．1．3　TDrawGrid组件的介绍
11．1．4 TTimer组件的使用
11．2　编程思路

11．2．1　TDrawGrid的应用
11．2．2　计时功能
11．3　操作步骤
11．4　创意与超越
11．4．1　数据结构
11．4．2　程序流程
11．5　本章小结
第12章　学生资料管理程序
12．1　基础知识
12．1．1　数据库基本知识
12．1．2　访问数据库的基本途径
12．2　编程思路
12．3　操作步骤
12．4　创意与超越
12．4．1　中文数据库的字段名
12．4．2　中文输入法的自动切换
12．4．3　对TDBNavigator组件的修改
12．5　本章小节
第13章　高级学生资料管理程序
13．1　基础知识
13．1．1 TQuery组件与TTable的比较
13．1．2 SQL语言简介
13．1．3 TDBChart组件的使用
13．2　编程思路
13．3　操作步骤
13．4　创意与超越
13．5　本章小结
第14章　多媒体数据库的开发
14．1　基础知识
14．1．1　多媒体数据的特点及处理方法
14．1．2　以文件方式保存和播放多媒体数据
14．1．3　以数据方式保存和播放多媒体数据
14．1．4　TOleContainer组件的简单介绍
14．1．5　利用QuickReport组件制作中文数据报表
14．2　编程思路
14．3　操作步骤
14．4　创意与超越
14．5　本章小结
第15章 简单的CGI程序
15．1　基础知识
15．1．1 TWebModule控件
15．1．2 TPageProducer、TQueryTableProducer和TDataSetTableProducer控件
15．1．3　超文本标识语言
15．1．4　CGI的工作原理
15．2　编程思路
15．3　操作步骤
15．4　创意与超越

15．5　本章小结
第16章　网页浏览
16．1　基础知识
16．1．1　什么是WWW
16．1．2　什么是URL
16．1．3 打开URL和连接
16．1．4　在页面之间跳转
16．1．5　获得浏览器的状态信息
16．2　编程思路
16．3　操作步骤
16．4　创意与超越
16．5　本章小结
第17章　电子邮件客户端程序
17．1　基础知识
17．1．1　POP3协议
17．1．2 SMTP协议
17．2　编程思路
17．3　操作步骤
17．4　创意与超越
17．5　本章小结
第18章　网上聊天程序
18．1　基础知识
18．1．1 TServerSocket控件的属性、方法和事件
18．1．2　TClientSocket控件的属性、方法和事件
18．1．3　处理异常
18．2　编程思路
18．3　操作步骤
18．4　创意与超越
18．5　本章小结
第19章　FTP客户端
19．1　基础知识
19．2　编程思路
19．3　操作步骤
19．4　创意与超越
19．5　本章小结
附录A　C++语法基础
A．1　C++的基本数据类型及常量、变量
A．1．1　常用的基本数据类型
A．1．2　变量的定义
A．1．3　常量的定义
A．2　操作符、表达式及语句
A．2．1　操作符
A．2．2　表达式
A．2．3　语句
A．3　数组
A．3．1　数组的定义
A．3．2　初始化数组

A. 3. 3 数组元素的访问
A. 3. 4 二维数组
A. 4 指针
A. 4. 1 指针的定义
A. 4. 2 指针运算
A. 4. 3 指针与数组

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