

<<Visual C++.NET完全手册>>

图书基本信息

书名：<<Visual C++.NET完全手册>>

13位ISBN编号：9787505380837

10位ISBN编号：7505380834

出版时间：2003-12-1

出版时间：电子工业出版社

作者：William H.Murray,Chris H.Pappas

页数：788

字数：1286

译者：畅斌

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>

## <<Visual C++.NET完全手册>>

### 内容概要

本书通过大量实用的例子，系统全面地介绍了C++语言和Microsoft Visual C++ .NET集成开发环境，目的是帮助读者快速高效地开发出运行在Windows ME、2000和XP下的应用程序。

本书内容丰富，全书共分为六个部分。

主要介绍了Microsoft Visual C++ .NET编程工具，C++语言的基本概念，面向对象程序设计，Windows编程环境的基本概念、术语和方法，Windows与向导，高级编程主题，包括C#语言、OLE、ActiveX和DLL等。

每一部分都给出了大量例程，引导读者逐步深入地学习。

本书最后还有两个附录，可以从中查阅相关参数。

本书注重基本概念和方法，同时也与实际应用紧密联系，不仅可以作为Visual C++新手的入门教材，也可以作为长期从事应用软件开发的中高级用户的参考手册。

## 作者简介

Chris H.Pappas是一位计算机专业的教授，也是S.U.N.Y的BCC校园的计算机科学系主任。Chris在行业杂志中发表过大量的文章，也和别人合著过50多本关于C、C++和C#的书籍。

William H.Murray是一位计算机专业的教授，也是S.U.N.Y的BCC校园的电子工程技术系主任，。

书籍目录

第一部分 C++概述

第1章 The Visual Studio.NET C++编译器 (第7版)

1.1 Visual Studio.NET C++ (第7版) 的新增特性

1.2 推荐的软件和硬件环境

1.3 典型的Windows安装

1.4 文档

1.5 开发系统

1.6 工具和实用程序

1.7 重要的编译器特性

1.8 编译器选项

1.9 回顾与展望

第2章 开始使用MDE

2.1 启动Visual C++ MDE

2.2 访问上下文相关的帮助文件

2.3 理解菜单

2.4 使工具栏停靠或浮动

2.5 自动隐藏

2.6 向前和向后导航

2.7 File菜单

2.8 Edit菜单

2.9 View菜单

2.10 Project菜单

2.11 Build菜单

2.12 Debug菜单

2.13 Tools菜单

2.14 Window菜单

2.15 Help菜单

2.16 回顾与展望

第3章 编写、编译和调试简单程序

3.1 打开Developer Studio

3.2 创建第一个程序

3.3 编辑源代码

3.4 保存文件

3.5 创建可执行文件

3.6 调试程序

3.7 运行第一个程序

3.8 高级调试技术

3.9 回顾与展望

第4章 Visual C++的高级特性

4.1 什么是标准模板库

4.2 Microsoft的新语言: C#

4.3 回顾与展望

第二部分 程序设计基础

第5章 C++基础

5.1 先从C语言开始

<<Visual C++.NET完全手册>>

- 5.2 C语言的历史
- 5.3 美国国家标准化组织：ANSI C
- 5.4 从C到C++和面向对象编程
- 5.5 C++的历史
- 5.6 C/C++程序的基本组件
- 5.7 回顾与展望
- 第6章 操作数据
  - 6.1 标识符
  - 6.2 关键字
  - 6.3 标准的C和C++数据类型
  - 6.4 访问修饰符
  - 6.5 pascal、cdecl、near、far和huge修饰符
  - 6.6 数据类型转换
  - 6.7 存储类别
  - 6.8 运算符
  - 6.9 理解运算符优先级
  - 6.10 标准的C和C++库
  - 6.11 回顾与展望
- 第7章 程序控制
  - 7.1 条件控制语句
  - 7.2 循环控制
  - 7.3 回顾与展望
- 第8章 编写和使用函数
  - 8.1 什么是函数原型
  - 8.2 函数变元
  - 8.3 函数返回类型
  - 8.4 命令行变元
  - 8.5 C中的函数和C++中的函数
  - 8.6 与函数无关的问题
  - 8.7 回顾与展望
- 第9章 处理数组
  - 9.1 什么是数组
  - 9.2 数组属性
  - 9.3 数组声明
  - 9.4 初始化数组
  - 9.5 访问数组元素
  - 9.6 计算数组的维数
  - 9.7 越界的数组下标
  - 9.8 字符串的输出和输入
  - 9.9 多维数组
  - 9.10 作为函数变元的数组
  - 9.11 字符串函数和字符数组
  - 9.12 回顾与展望
- 第10章 使用指针
  - 10.1 指针变量
  - 10.2 函数指针
  - 10.3 动态存储空间

## &lt;&lt;Visual C++.NET完全手册&gt;&gt;

- 10.4 深入研究指向数组的指针
- 10.5 C++引用类型
- 10.6 回顾与展望
- 第11章 C++中的I/O简介
- 11.1 使用C++ I/O流
- 11.2 从stream.h到iostream
- 11.3 回顾与展望
- 第12章 结构、联合和其他类型
- 12.1 结构
- 12.2 联合
- 12.3 其他类型
- 12.4 回顾与展望
- 第13章 高级编程主题
- 13.1 类型兼容
- 13.2 宏
- 13.3 高级的预处理程序语句
- 13.4 条件编译
- 13.5 预处理程序运算符
- 13.6 正确使用头文件
- 13.7 更有效的头文件
- 13.8 预编译头文件
- 13.9 #limits和#float
- 13.10 使用 perror ( ) 处理错误
- 13.11 链表和动态内存分配
- 13.12 回顾与展望
- 第14章 使用C和C++库增加编程效率
- 14.1 重要的C和C++头文件
- 14.2 标准库函数 ( cstdlib )
- 14.3 字符函数 ( ctype )
- 14.4 字符串函数 ( cstring )
- 14.5 数学函数 ( cmath )
- 14.6 时间函数 ( Ctime )
- 14.7 回顾与展望
- 第三部分 面向对象程序设计基础
- 第15章 面向对象程序设计基础
- 15.1 保持原有概念
- 15.2 传统的结构化程序设计
- 15.3 面向对象程序设计
- 15.4 C++与面向对象程序设计
- 15.5 面向对象的术语
- 15.6 初识C++类
- 15.7 回顾与展望
- 第16章 使用C++类进行编程
- 16.1 类的具体特性
- 16.2 运算符重载
- 16.3 派生类
- 16.4 回顾与展望

## &lt;&lt;Visual C++.NET完全手册&gt;&gt;

## 第17章 C++中的全部I/O

## 17.1 在C++中使用枚举类型

## 17.2 引用变量

## 17.3 默认参数

## 17.4 memset ( ) 函数

## 17.5 格式化输出

## 17.6 I/O选项

## 17.7 iostream类列表

## 17.8 二进制文件

## 17.9 综合使用C和C++代码

## 17.10 设计唯一的操纵算子

## 17.11 回顾与展望

## 第18章 面向对象环境中的工作

## 18.1 面向对象的堆栈

## 18.2 C++中的面向对象链表

## 18.3 回顾与展望

## 第19章 模板和标准模板库

## 19.1 STL近期的发展

## 19.2 利用STL

## 19.3 ANSI C/C++委员会

## 19.4 STL的构成

## 19.5 结构之外的模板

## 19.6 STL：比模板的功能更强

## 19.7 &lt; vector &gt; 模板

## 19.8 回顾与展望

## 第四部分 Windows与向导

## 第20章 Windows应用程序的概念和工具

## 20.1 Windows的基本内容

## 20.2 Windows编程的概念及词汇

## 20.3 Visual C++的Windows开发工具

## 20.4 回顾与展望

## 第21章 使用向导编写面向过程的Windows应用程序

## 21.1 Windows应用程序的框架

## 21.2 使用应用程序向导创建一个面向过程的工程

## 21.3 一个完整的Windows程序

## 21.4 另外一个实用的工程

## 21.5 创建一个饼形图应用程序

## 21.6 回顾与展望

## 第22章 Microsoft基础类库的基本概念

## 22.1 基础类库存在的必要性

## 22.2 MFC设计需要考虑的事项

## 22.3 MFC库的关键特性

## 22.4 从CObject开始

## 22.5 主要的MFC类

## 22.6 一个MFC的字处理应用程序

## 22.7 回顾与展望

## 第23章 向导和MFC的Windows应用程序

- 23.1 在客户区域内绘图
- 23.2 具有资源的Fourier级数应用程序
- 23.3 使用资源的条形图表
- 23.4 回顾与展望
- 第五部分 高级编程概念
- 第24章 C# Windows应用程序
- 24.1 创建C# Windows应用程序：CircleArea
- 24.2 事件响应
- 24.3 利用代码改变属性
- 24.4 创建C# Windows应用程序：Tester
- 24.5 回顾与展望
- 第25章 STL与Windows
- 25.1 复数
- 25.2 < complex > 模板语法
- 25.3 简单的 < complex > 应用程序
- 25.4 使用STL与MFC创建Windows应用程序
- 25.5 小结
- 第26章 初识OLE
- 26.1 OLE的特性与规范
- 26.2 开发容器应用程序
- 26.3 测试容器应用程序
- 26.4 回顾与展望
- 第27章 ActiveX控件
- 27.1 ActiveX控件
- 27.2 包含ActiveX控件的容器
- 27.3 设计一个简单的ActiveX控件
- 27.4 定制基本控件
- 27.5 测试已完成的控件
- 27.6 小结
- 第28章 动态链接库
- 28.1 基于MFC的动态链接库
- 28.2 调用DLL的应用程序
- 28.3 小结
- 第29章 Web表单设计
- 29.1 Web控件
- 29.2 回顾与展望
- 第六部分 附录
- 附录A 扩展后的ASCII代码表
- 附录B DOS 10H、21H和33H中断参数



#### 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>