第一图书网, tushu007.com

<<别样诠释>>

图书基本信息

书名：<<别样诠释>>

13位ISBN编号：9787512409866

10位ISBN编号：7512409869

出版时间：2012-11

出版时间：北京航空航天大学出版社

作者：管皓，高永丽　编著

页数：244

字数：430000

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

内容概要

《别样诠释：一个Visual C++老鸟10年学习与开发心得》着眼于实际应用，循序渐进地介绍了Visual C++的编程原理与技巧；着重于信息的整体处理流程，从信息获取、信息传输、信息存储、信息展现等方面构筑了Visual C++的全新学习、认知架构。

《别样诠释：一个Visual C++老鸟10年学习与开发心得》与市面上绝大多数的Visual C++不同，并没有进行技术知识点的简单罗列，而是从信息处理流程的角度出发，为读者构建一个完整而清晰的VisualC++解决方案。

书中包含了较为丰富的示例，讲解细致，有助于读者更快、更好、更深地掌握VisualC++编程技术。

《别样诠释：一个Visual C++老鸟10年学习与开发心得》适合于Visual C++初学者及有一定基础的程序员，对于高校学生、研究生及科研、工程人员具有很好的学习参考价值。

书籍目录

第1章
IT、C++、Visual C++
1.1
混乱之治——计算机语言百家争鸣
1.2
永恒之塔——C／C++
1.3
C／S与B／S
1.4
我们的IDE——Visual C++
1.5
多说几点
1.5.1
为什么选择Visual C++
1.5.2
别忘了我们的平台——windows
1.5.3
编程的背后
1.5.4
Visual C++学习路径
第2章
Visual C++基础
2.1
先利其器——安装必备工具
2.2
开发环境
2.3
Windows编程概述
2.3.1
关于Windows
2.3.2
Windows下编程的学习顺序
2.4
Windows编程模式
2.4.1
过程式编程模式
2.4.2
Windows的全新编程模式——事件驱动式编程
2.4.3
Windows系统的消息（Message）
2.5
Windows API编程
2.5.1
C程序与Windows程序的比较
2.5.2

真正的Windows程序
2.5.3
Windows程序中几个函数的分析解读
2.6
Windows下常用数据类型
2.7
Windows编程由C模式（API）向面向对象模式（MFC）转换的必要准备知识
第3章
MFC基础与MFC类库纵览
3.1
MFC的前世今生
3.2
MFC运行原理剖析
3.2.1
简易的MFC程序
3.2.2
MFC程序运行机理分析
3.2.3
MFC的消息映射机制
3.2.4
MFC中具有消息映射机制的类
3.2.5
小改进——弹出单文档式窗体
3.3
MFC类库纵览
3.3.1
学习类库的重要性
3.3.2
MFC类库
3.4
一些重要且常用的类及范例
3.4.1
CWinApp类及其范例
3.4.2
CFrameWnd类及其范例
3.4.3
CDialog类及其范例
3.4.4
CDC类及其范例
3.4.5
CFile类及其范例
3.4.6
CSocket类及其范例
3.4.7
CRect类及其范例
3.4.8
CString类及其范例

3.5
扩展实例与技巧
第4章
组件技术——COM、ActiveX
4.1
组件技术概述
4.1.1
概述
4.1.2
组件的优点
4.1.3
COM技术
4.2
ActiveX基础知识
4.2.1
概述
4.2.2
ActiveX控件
4.3
ActiveX控件的使用
4.3.1
概述
4.3.2
ActiveX控件应用举例
第5章
信息技术四部曲——信息采集
5.1
IT技术带给我们的启示
5.2
一张正在编织的新的大网——物联网
5.3
形形色色的信息、数据采集
5.3.1
概述——看《潜伏》有感
5.3.2
五彩斑斓的外部数据获取硬件
5.4
采集信息的重要阀门——计算机接口技术
5.4.1
概述
5.4.2
常用接口
5.5
Visual C++的串口通信编程技术
5.5.1
串口概述
5.5.2

第一图书网, tushu007.com

VC串口编程调试准备之一——虚拟串口软件
5.5.3
VC串口编程调试准备之二——串口调试助手
5.5.4
VC串口编程——MSComm控件介绍
5.5.5
MSComm控件编程示例
5.5.6
用户层协议示例
5.6
扩展实例与技巧
第6章
信息技术四部曲——信息传输
第7章
信息技术四部曲——信息存储
第8章
信息技术四部曲——信息展现
参考文献

章节摘录

版权页： 插图： 由于是一个While循环，所以在一直准备获取消息，如果有消息就进行处理。
如果读者见的、写的代码多了，就会知道这里还有一个获取消息的函数——PeekMessage，有时初学者很难将它们很好地区分。
下面就简要给出它们的区别：①GetMessage（）只有在接收到消息后才将控制权转给程序，
而PeekMessage（）无论有没有消息都会将控制权转给程序：如果有消息，返回真；没有消息返回假。
②GetMessage（）的主要功能是从消息队列中“取出”消息，消息被取出后，消息队列中就不再有该消息了；而PeekMessage（）的主要功能是“窥视（Peek）”消息，如果有消息，返回真，没有返回假。
但PeekMessage（）允许从消息队列中“取出”消息，这就是PeekMessage（）第4个参数的用途：如果选用PM—REMOVE，则消息从队列中取出；如选用PM—NOREMOVE，则PeekMessage（）只是“偷看”，而保留消息。
介绍这些区别具体到程序中有什么用呢？
非常有用！
我们说有消息时我们获取并处理它，但是没消息的时候是什么样呢？
这时候我们称CPU处于“闲”的状态（当然也不是什么都不干，这里只是针对我们的消息处理代码而言）。
CPU的这种“闲”时间在某些场合是非常有用的，最为典型的有两个，一个是大家非常熟悉的监控、杀毒软件；另一个就是游戏软件。
比如，当你利用OpenGL（一种3D绘图的API库）不断刷屏绘图时，就要放在这个时间段中才能使画面流畅。
此时用PeekMessage就非常合适，因为它不阻塞我们的程序，用GetMessage就不好了。
对于这些大家如果觉得有点不好懂也没关系，放到以后回过头来看也可以。
其实学技术往往需要不断反复看以前的东西，这样不断地加深理解，最后才能掌握好。
尤其是读一些有些难度但又不得不看的书时，抱定的原则就是：看得懂的仔细看，看不懂的先硬着头皮看，随着懂的多了再回头看以前不太懂的。
4.主窗口消息处理函数——WndProc WndProc函数真正体现了Windows程序的消息驱动机制。
前面实现的最简Windows程序虽然可以没有WndProc这样的消息处理函数，但却不是真正意义上有用的Windows应用程序。
在WinMain函数中并没有直接调用WndProc函数，是在注册窗体时将它注册入了窗体类，这就是让系统知道有消息了就自动调用此函数来处理。
而后WinMain启动消息循环，当用Dis—patchMessage函数发消息时就是发给了WndProc，让它来处理。

编辑推荐

《别样诠释:一个Visual C++老鸟10年学习与开发心得》适合于Visual C++初学者及有一定基础的程序员，对于高校学生、研究生及科研、工程人员具有很好的学习参考价值。

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