第一图书网, tushu007.com

<<Visual C++程序设计>>

图书基本信息

书名：<<Visual C++程序设计>>

13位ISBN编号：9787894540508

10位ISBN编号：7894540501

出版时间：2009-6

出版时间：吉林电子出版社

作者：刘荷花，陈信明　编

页数：272

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

前言

作为一种计算机语言，C++语言有着无可比拟的优势。
而Visual C++6.0是迄今为止功能最强大的C++语言集成开发环境之一。
为此，掌握Visual C++的程序设计方法和内容，对提高学习者的计算机应用软件开发能力有着极其重要的意义。

本书简明易懂，对重要知识点采用实例进行解析，使读者快速入门，特别适合程序设计初学者使用。
全书共分9章，前3章主要介绍基础知识，第4～8章讲解MFC程序设计的知识，第9章为ActiveX编程技术。
各章具体内容如下：　　第1章主要介绍了’Visual c++6.0集成开发环境的界面及应用程序框架的创建过程。

第2章主要介绍了C++语言和面向对象的基本知识。

第3章主要介绍了Windows编程基础及其系统中变量的命令规则。

第4章主要介绍了MFC的类库及使用该类库创建Windows应用程序的一般过程。

第5章主要介绍了MFC的文档／视图结构，并使用该结构创建了一个鼠标画线程序。

第6章主要介绍了MFC的菜单、快捷键、工具条和状态栏等资源，并为鼠标画线程序添加了这些资源。

第7章主要介绍了MFC的对话框与通用控件的知识，进一步完善鼠标画线程序，使其可以通过在对话框内输入两点来画线。

第8章主要介绍了MFC的图形和文本绘制的知识，最终完成了鼠标画线程序，使其可以绘制各种线型、各种颜色的线段。

第9章主要介绍了ActiveX控件的知识，制作并使用了一个ActiveX控件。

本书对每章的知识点都详细讲解，并配有大量的图片和实例，便于读者理解。
本书各章实例相互联系，逐层递进，最终完成了一个较完善的鼠标画线程序。
通过该实例的实现可以轻松掌握各知识点，并把这些知识点综合应用。

此外，为了读者能更好的学习并掌握’Visual c++程序设计的方法与开发过程，我们在光盘中补充了大量基于本书内容之上的拓展演示视频，以期使读者能够在本书内容基础上学习到更多的知识，且提升实际应用技能。

由于时间仓促与编者水平有限，不足与欠妥之处在所难免，恳请广大读者不吝指正。

第一图书网, tushu007.com

<<Visual C++程序设计>>

内容概要

本书详细讲述了使用VIsual C++6.0进行程序开发的过程。
每章所讲知识点均配有大量的实例，实例相互关联，逐层递进。
全书分为3个部分共9章，第1部分为第1～3章，讲述Visual c++基础知识，包括Visual C++集成开发环境简介、C++语言基础知识和windows程序设计基础知识；第2部分为第4～8章，讲述MFC程序设计，包括MFC基础知识、MFC文档／视图结构、MFC中的对话框和控件以及MFC的图形操作等；第3部分为第9章，着重讲述了Activex控件的知识，包括控件的制作和使用等。
此外，为了读者能更好的学习并掌握Visual C++程序设计的方法与开发过程，我们在光盘中补充了大量基于本书内容之上的拓展演示视频，以期使读者能够在本书内容基础上学习到更多的知识，且提升实际应用技能。
本书结构严谨、通俗易懂，兼有普及与提高的双重功能，即可作为高等院校、计算机培训学校相关课程的教材，也可作为程序设计开发人员的参考用书。

第一图书网, tushu007.com

<<Visual C++程序设计>>

书籍目录

第1章 初识VisuaI C++ 1.1 Visual C++6.0概述 1.1.1 c语言发展史简介 1.1.2 c++语言发展史简介 1.1.3 visual C++的诞生 1.1.4 Visual C++的功能与特点 1.2 Visual c++6.0开发环境 1.2.1 启动Visual C++6.O 1.2.2 Visual C+十6.O开发环境简介 1.3 Visual C++6.0入门实例 1.3.1 创建一个win32 console Application程月 1.3.2 创建一个MFc多文档程序 1.4 小结与提高 1.5 思考与练习第2章 C++语言基础知识 2.1 一个简单的c++程序实例 2.2 C++的C语言基础 2.2.1 C++语言的数据类型 2.2.2 C++语言的标识符与关键字 2.2.3 C++语言的变量和常量 2.2.4 C++语言的运算符 2.2.5 C++语言的3种程序结构 2.2.6 C++语言的函数 2.2.7 C++语言的数组、指针和引用 2.3 类与对象 2.3.1 类 2.3.2 对象 2.3.3 构造函数和析构函数 2.3.4 函数重载 2.3.5 this指针 2.4 类的继承与派生 2.4.1 派生类 2.4.2 多重继承 2.5 多态性与虚函数 2.6 小结与提高 2.7 思考与练习第3章 Windows编程基础 3.1 从DOS程序到windows程序 3.1.1 Dos程序实例 3.1.2 windows程序实例 3.1.3 初步解析windows程序实例 3.2 窗口和消息 3.2.1 窗口实例 3.2.2 注册窗口类 3.2.3 创建窗口 3.2.4 显示窗口 3.2.5 消息循环 3.2.6 窗口消息处理函数 3.2.7 消息处理 3.3 windows系统中常用的消息 3.3.1 消息分类 3.3.2 常用消息简介 3.4 windows系统中变量的命名规则 3.4.1 windows数据类型 3.4.2 匈牙利法则 3.5 小结与提高 3.6 思考与练习第4章 MFC基础知识 4.1 MFC概述 4.1.1 MFc的历史沿革 4.1.2 MFC的优点 4.2 MFc基础类库简介 4.2.1 MFC类库概念 4.2.2 MFC基础类库层次结构 4.3 使用MFC类库创建框架窗口 4.3.1 MFc方法创建一个Hellownd程序 4.3.2 Hellownd程序解析 4.4 MFC中的消息映射简介 4.4.1 不使用消息映射的程序实例 4.4.2 创建消息映射程序实例 …… …第5章 MFC文档/视图结构第6章 MFC中的资源第7章 MFC中的对话框与控件第8章 MFC图形操作第9章 Active X控件主要参考文献

第一图书网, tushu007.com

章节摘录

7.5 小结与提高　　为了减轻Windows程序员的工作量，MFC提供了很多Windows常用的控件，包括按钮控件、编辑框控件、静态控件、列表框控件和组合框控件等。
本章介绍了创建和使用这些常用控件的基础知识，了解了基于对画框的应用程序的运行机制，并练习使用了几种控件。
此外，本章还对画线程序进行了修改，使其支持对话框操作。
然而，画线程序所绘制的线段太过单一，既不能改变粗细，又不能改变颜色。
下一章将介绍Windows的图形设备接口，来绘制出各式各样的线段。
7.6思考与练习　　1.简答题　　（1）使用MFC AppWizard生成一个简单的基于对话框的应用程序，分析AppWizard创建了哪些类和文件。
（2）模态对话框和非模态对话框有什么区别？
（3）创建控件的方法有哪几种？
（4）怎样理解控件通知和消息映射？
2.操作题　　（1）参考7-3-3节的例子，设计如图。
7-47所示的基于对话框的应用程序。
要求当用鼠标拖动滑块时，右边的静态文本框里面的数值做相应变化，最后将综合信息显示在最下面的只读编辑框中。

第一图书网, tushu007.com

<<Visual C++程序设计>>

编辑推荐

《Visual C++程序设计》从实际应用的角度出发，帮助读者以最快的速度进入Visual C++的世界，提高程序开发技术水平；资深讲师精心编写，融入作者多年教学经验；结构清晰、实例丰富，具有很强的操作性和实用性。

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