

## <<Visual C + + 6 参考大全 ( >>

### 图书基本信息

书名：<<Visual C + + 6 参考大全 ( 附CD ) >>

13位ISBN编号：9787980023182

10位ISBN编号：7980023188

出版时间：1999-01

出版时间：北京希望电脑公司/北京希望电子出版社

作者：（美）Chris H.Pappas,William H.Murray,

译者：希望图书创作室

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 + + 6 参考大全 (>>

### 内容概要

本书的目的是为了帮助广大Visual C + + 6的读者快速熟悉和掌握Microsoft Visual C + + 6编译软件包，使具有不同编程背景的人更加精通C、C + + 及32位的Windows编程技术。

全书由六大部分即Visual C + + 快速入门、编程基础、C + + 面向对象、Windows编程基础、向导、和附录构成；下面又细分为二十七章，主要内容包括：Visual C + + 编译器版本6、IDE快速入门、编写、编译和调试简单程序、Visual C + + 高级功能、C和C + + 编程、使用数据、程序控制、编写、使用函数、数组、使用指针、C的完整I/O、C + + 的I/O简介、结构、联合及其他、高级编程主题、强力编程：重要的C和C + + 库、面向对象编程基础、C + + 的类、C + + 的完全I/O、在面向对象环境中工作、Windows编程基础、面向过程的Windows应用程序、Microsoft基础类库入门、使用MFC的Windows应用程序、应用程序与类向导、OLE入门、ActiveX控件入门和COM与DHTML。

通过本书的学习，读者不但能快速学习和掌握Microsoft Visual C + + 6的重要的基础知识，而且还能学会调试程序代码，编写无语法错误的程序，理解面向过程编程与面向对象编程之间的差别，并且学会开发从简单到中高级的面向对象程序的方法。

此外，全书通过实例练习来学习编程。

书中提供的范例简洁、完整和无误，读者还可以对这些范例进行研究、修改和扩展，使其符合自己的需求。

全书结构清晰、合理，范例实用、丰富。

本书不但是从事Microsoft Visual C + + 6开发和应用的广大用户的重要参考书，同时也是大专院校相关专业师生的自学、教学参考用书。

本书配套光盘的内容包括与本书配套的电子书，提供读者长久保存和方便学习。

另外还赠送“精通Visual C + + 5.0”多媒体教学软件。

## <<Visual C + + 6 参考大全 (>>

### 书籍目录

#### 第一部分 Visual C + + 快速入门

##### 第一章 VISUAL C + + 编译器版本 6

- 1.1 VISUAL C + + 6的新增功能
- 1.2 推荐硬件配置
- 1.3 WINDOWS环境下的典型安装
- 1.4 文档
- 1.5 开发系统
- 1.6 一些新工具和实用程序
- 1.7 重要的编译器功能
- 1.8 编译器选项

##### 第二章 IDE快速入门

- 2.1 启动 VISUAL C + + 的IDE
- 2.2 使用上下文相关帮助
- 2.3 理解菜单
- 2.4 定位或浮动工具栏
- 2.5 文件 (FILE) 菜单
- 2.6 EDIT菜单
- 2.7 VIEW菜单
- 2.8 INSERT菜单
- 2.9 PROJECT菜单
- 2.10 BUILD菜单
- 2.11 TOOLS菜单
- 2.12 WINDOW菜单
- 2.13 HEIP菜单

##### 第三章 编写、编译和调试简单程序

- 3.1 启动 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 下一章提要

##### 第四章 VISUAL C + + 高级功能

- 4.1 创建系统资源
- 4.2 联机手册
- 4.3 诊断工具
- 4.4 下一章提要

#### 第二部分 编程基础

##### 第五章 C和C + + 编程

- 5.1 C和C + + 基础
- 5.2 C档案
- 5.3 美国国家标准协会——ANSIC
- 5.4 从C到C + + 和面向对象编程

## <<Visual C++ 6 参考大全(>>

5.5 C++ 档案

5.6 C/C++ 程序基本组成部分

第六章 使用数据

6.1 标识符 (IDENTIFIER)

6.2 关键字

6.3 标准C和C++ 数据类型

6.4 使用修饰符

6.5 PASCAL, CDECL, NEAR, FAR及HUGE修饰符

6.6 数据类型转换

6.7 存储类

6.7 运算符

6.8 理解运算符的优先级

6.9 标准C和C++ 的库

第七章 程序控制

7.1 条件控制

7.2 循环控制

第八章 编写、使用函数

8.1 函数原型的概念

8.2 函数参数

8.3 函数返回值类型

8.4 命令行参数

8.5 C和C++ 函数的区别

8.6 与函数无关的事情

第九章 数组

9.1 数组的概念

9.2 数组的功能

9.3 数组的声明

9.4 初始化数组

9.5 访问数组元素

9.6 计算数组大小

9.7 数组下标越界

9.8 字符串的输入输出

9.9 多维数组

9.10 用数组作为函数参数

9.11 字符串函数和字符数组

第十章 使用指针

10.1 指针变量

10.2 函数指针

10.3 动态内存

10.4 走近指针与数组

10.5 C++ 引用类型

第十一章 C的完整I/O

11.1 流函数

11.2 C的低级输入输出

11.3 字符的输入输出

11.4 字符串的输入输出

11.5 整数的输入输出

## <<Visual C++ 6 参考大全(>>

- 11.6 格式化输出
- 11.7 使用 PSEEK ( ) , FTELL ( ) 和 REWIND ( )
- 11.8 格式化输入
- 第十一章 C++ 的 I/O 简介
- 12.1 C++ 的 I/O 流
- 12.2 从 STREAM . H 到 IOSMAM . H
- 第十三章 结构、联合及其他
- 13.1 结构
- 13.2 联合
- 13.3 其他
- 第十四章 高级编程主题
- 14.1 类型兼容性
- 14.2 宏
- 14.3 高级预处理语句
- 14.4 条件编译
- 14.5 预处理运算符
- 14.6 合理使用头文件
- 14.7 增加头文件的有效性
- 14.8 预编译头文件
- 14.9 LIMITS . H 和 FLOAT . H
- 14.10 错误处理      PERROR ( ) 函数
- 14.11 动态内存分配      链表
- 第十五章 强力编程：重要的 C 和 C++ 库
- 15.1 重要的 C 和 C++ 头文件
- 15.2 标准库函数 (STDLIB . H)
- 15.3 字符函数 (CTYPE . H)
- 15.4 字符串函数 (STRIBG . H)
- 15.5 数学函数 (MATH . H)
- 15.6 下一章概要
- 第三部分 C++ 面向对象编程基础
- 第十六章 面向对象编程基础
- 16.1 不是什么新东西
- 16.2 传统的结构化编程
- 16.3 面向对象编程
- 16.4 C++ 和面向对象编程
- 16.5 面向对象术语
- 16.6 C++ 类的初步印象
- 第十七章 C++ 的类
- 17.1 类的功能
- 17.2 运算符重载
- 17.3 派生类
- 第十八章 C++ 的完全 I/O
- 18.1 在 C++ 中使用枚举类型
- 18.2 引用变量
- 18.3 缺省参数
- 18.4 MEMSET ( ) 函数
- 18.5 格式化输出

## <<Visual C + + 6 参考大全 (>>

- 18.6 I/O操作
- 18.7 IOSTREAM类列表
- 18.8 二进制文件
- 18.9 组合C和C++代码
- 18.10 设计唯一的操作符
- 第十九章 在面向对象环境中工作
- 19.1 面向对象的栈
- 19.2 C++中面向对象的链表
- 19.3 关于面向对象编程的更多内容
- 第四部分 Windows编程基础
- 第二十章 WINDOWS应用程序的概念和工具
- 20.1 WINDOWS入门
- 20.2 WINDOWS编程概念和词汇
- 20.3 VISUAL C++中的WINDOWS开发工具
- 第二十一章 面向过程的WINDOWS应用程序
- 21.1 一个应用程序框架
- 21.2 使用MAKE或项目实用工具
- 21.3 一个完整的WINDows程序
- 21.4 把SWPC用作模板
- 21.5 创建饼状图应用程序
- 21.6 面向过程WINDOWS编程的进一步内容
- 第二十二章MICROSOFT 基础类库入门
- 22.1 对基础类库的需求
- 22.2 MFC设计考虑
- 22.3 MFC库的主要功能
- 22.4 一切从COBJECT类开始
- 22.5 主要的MFC类
- 22.6 一个简化的MFC应用程序
- 22.7 MFC应用程序易于维护
- 第二十三章 使用MFC的WINDOWS应用程序
- 23.1 一个简单的应用程序和模板
- 23.2 在用户区绘图
- 23.3 一个使用资源的傅里叶级数应用程序
- 23.4 使用资源的条状图
- 23.5 下一章提要
- 第五部分 向导
- 第二十四章 应用程序与类向导
- 24.1 图表应用程序
- 24.2 字处理器应用程序
- 24.3 下一章提要
- 第二十五章 OLE入门
- 25.1 OLE的功能和说明
- 25.2 创建容器应用程序
- 25.3 测试容器应用程序
- 25.4 下一章概要
- 第二十六章 ACTIVEX 控件入门
- 26.1 ACTIVEX控件

- 26 . 2 ACTIVEX控件容器
- 26 . 3 使用MFC创建一个简单的ACTIVEX控件
- 26 . 4 定制初始控件
- 26 . 5 测试TDCTRL ACTIVEX控件
- 26 . 6 更多的ACTIVEX控件
- 第二十七章 COM与DHTML
- 27 . 1 创建 ATL POLYGON对象
- 27 . 2 ATL与ACfivEX的比较

#### 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>