

## <<Borland C++Builder6 >>

### 图书基本信息

书名：<<Borland C++Builder6程序设计经典>>

13位ISBN编号：9787030123992

10位ISBN编号：7030123999

出版时间：2004-1

出版时间：科学出版社

作者：余明兴等

页数：574

字数：557000

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

本书共18章，对Borland C++ Builder 6作了较为完整的介绍，内容包括其开发环境、设计流程、数据类型与操作符、输入输出、选择结构、循环结构、绘图、键盘及鼠标事件、数组、指针与字符串、函数、多模块程序、文件、多媒体、链表、对象和类、数据库及网络编程。

本书内容详尽，范例较为经典。

本书可作为中、初级程序员用书或本科教材。

本书繁体字版名为《Borland C++ Builder 6程式设计经典》，由文魁资讯股份有限公司出版，版权属吴明哲所有。

本书简体字中文版由文魁资讯股份有限公司授权科学出版社独家出版。

未经本书原出版者和本书出版者书面许可，任何单位和个人不得以任何形式或手段复制或传播本书的部分或全部。

## 书籍目录

第1章 C++ Builder 6集成开发环境 1.1 程序语言的演进 1.2 C语言的演进 1.3 C++ Builder 6介绍 1.4 对象和事件基本观念 1.5 软硬件需求 1.6 鼠标的基本操作用语 1.7 C++ Builder 6的启动 1.8 C++ Builder 6集成开发环境 1.9 窗体上的控件 1.10 项目管理员 1.11 项目群组 1.12 离开C++ Builder 第2章 程序设计基本流程 2.1 如何开发应用程序 2.2 如何编辑一个简单的程序 2.3 执行程序 2.4 保存程序文件 2.5 删除复选框 2.6 打开复选框 2.7 显示窗体或程序代码 2.8 封装程序 2.9 习题 第3章 运算符与表达式 3.1 内存存储单位 3.2 变量的命名规则 3.3 基本数据类型 3.4 C++运算符 3.5 文字数据表示法+ 3.6 数字系统 3.7 数字系统的转换 3.8 习题 第4章 输出与输入界面 4.1 Form窗体 4.2 Label标签组件 4.3 Button按钮组件 4.4 Edit编辑组件 4.5 数值与字符串间的转换函数 4.6 对象与变量的命名 4.7 Edit组件的应用 4.8 Change事件应用 4.9 InputBox函数 4.10 MessageBox函数 4.11 ShowMessage函数 4.12 实例 4.13 习题 第5章 选择结构 5.1 关系表达式与逻辑表达式— 5.2 算法 5.3 结构化程序设计 5.4 选择语句 5.5 多向选择 5.6 CheckBox复选框组件 5.7 Radio Button选项按钮组件 5.8 嵌套选择语句 5.9 GroupBox框架组件 5.10 Radio Group组件 5.11 实例 5.12 习题 第6章 循环结构 6.1 for循环语句 6.2 break语句与continue语句 6.3 Image图像组件 6.4 条件循环 6.5 嵌套循环 6.6 局部变量与全局变量 6.7 Timer定时器组件 6.8 ScrollBar滚动条组件 6.9 Panel、SpeedButton、BitBtn组件 6.10 习题 第7章 绘图 7.1 Canvas画布 7.2 颜色设置 7.3 绘图方法 7.4 Shape形状组件 7.5 LoadFromFile与SaveToFile函数 7.6 实例 7.7 习题 第8章 键盘与鼠标事件 8.1 键盘常用事件介绍. ‘ 8.2 KeyPress事件 8.3 KeyDown和KeyUp事件 8.4 鼠标事件介绍 8.5 Click事件 8.6 DblClick事件 8.7 MouseDown、MouseUp与MouseMove事件 8.8 拖曳与放置 8.9 实例 8.10 习题 第9章 认识数组 9.1 数组 9.2 排序与查找 9.3 结构 9.4 ListBox与Comobox组件 9.5 菜单的设计 9.6 习题 第10章 指针与字符串 10.1 指针是什么 10.2 指针的声明 10.3 指针运算符 10.4 指针与数组 10.5 字符与字符串 10.6 AnsiString类型 10.7 实例 10.8 习题 第11章 函数 11.1 函数 11.2 系统函数 11.3 一般函数 11.4 传值调用与传址调用 11.5 在函数间传递数组数据 11.6 递归函数 11.7 范围运算符 11.8 Define宏与Inline函数 11.9 Function Overloading 11.10 习题 第12章 多单元项目程序设计 12.1 多单元的项目 12.2 如何调用应用程序(一) 12.3 如何调用应用程序(二) 12.4 习题 第13章 文件 13.1 文件的种类 13.2 文件的存取 13.3 顺序文件 13.4 随机文件 13.5 磁盘驱动器、目录和文件列表框 13.6 习题 第14章 多媒体AVI与Wav播放 14.1 语音基本知识 14.2 播放AVI影音文件 14.3 在Windows下播放与录制语音文件 14.4 多媒体播放组件 14.5 内存放音 14.6 Wav文件格式说明 14.7 Tole Container与多媒体 第15章 指针与链表 15.1 动态数据结构 15.2 链表 15.3 实例 15.4 习题 第16章 对象与类 16.1 对象基本概念 16.2 类的定义 16.3 数据成员的初值设置与存取 16.4 类数组与类指针 16.5 对象间自变量的传递 16.6 Constructor与Destructor函数 16.7 静态成员 16.8 New和Delete运算符 16.9 This指针 16.10 Overloading运算符 16.11 Friend函数与Friend类 16.12 类继承 16.13 VCL对象继承实例 第17章 Paradox、Access与SQL Server数据库程序设计 17.1 数据库介绍 17.2 数据库基本概念 17.3 建立数据库 17.4 利用数据库向导建立关联 17.5 数据感知 17.6 使用数据库命令编写程序 17.7 存取Access 2000 & 2002数据库 17.8 存取SQL Server 2000数据库 17.9 习题 第18章 Internet程序设计 18.1 网络组件介绍 18.2 浏览器的制作 18.3 FTP组件介绍 18.4 FTP实例 18.5 更多网络组件实例 附录A ASCII表 附录B 虚拟按键对照表 O++ Builder 6常用组件表 C++ Builder 6主要用字索引表

#### 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>