

<<C++ Builder 6程序设计教程>>

图书基本信息

书名：<<C++ Builder 6程序设计教程>>

13位ISBN编号：9787030150059

10位ISBN编号：7030150058

出版时间：2005-3

出版时间：科学出版社

作者：陆卫忠/刘文亮等编

页数：372

字数：575000

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>

## &lt;&lt;C++ Builder 6程序设计教程&gt;&gt;

## 前言

第一版前言 可视化 (visual) 程序设计是一种全新的程序设计方法, 全面采用面向对象的程序设计技术, 使用事件驱动机制进行程序设计。

利用可视化开发工具可以快速、高效地开发应用程序。

可视化的开发工具有很多, 如Microsoft公司推出的Visual Studio软件系列, Inprise (Borland) 公司的Delphi、C++Builder系列等。

Inprise (Borland) 公司的C++Builder是这些工具中的佼佼者, 是基于c++语言的快速应用程序开发 (rapid application development, RAD) 工具。

C++Builder充分利用已经发展成熟的Delphi的可视化组件库 (visual component library, VCL), 吸收Borland C++优秀编译器的诸多优点, 结合先进的基于组件的程序设计技术, 已成为一个非常成熟的可视化应用程序开发工具, 可以快速、高效地开发出基于Windows环境的各类程序, 尤其在数据库应用和网络应用方面, C++Builder更是一个十分理想的软件开发平台。

本书从实际应用出发, 根据C++ Builder的主要应用领域, 着重介绍了常用组件的使用、文件操作、数据库应用技术、Internet网络应用程序设计技术。

内容由浅入深, 注重典型性和实用性相结合, 同时强调如何使用c++Builder来构建 (architecture) 应用程序, 而不仅仅是编程 (program), 也就是先进的开发思想的学习。

本书具有以下特点: (1) 基本性。

通过实例引入工程、工程管理的概念以及面向对象、事件驱动程序设计等概念, 避免了枯燥概念的描述。

(2) 实践性。

程序设计是一门实践性极强的课程, 因此需要读者通过大量的上机练习来理解和掌握程序设计方法。

本书通俗易懂, 并提供了大量的编程实例。

(3) 典型性。

本书选择的实例都与实际应用相联系, 所选实例具有一定的代表性、趣味性。

一方面有利于学生掌握有关的知识点, 另一方面能调动学生的学习积极性, 提高学习兴趣。

本教材中, 选择学生成绩管理系统作为管理信息系统 (MIS) 的实例, 并充分运用SQL语言的功能强大、易于学习理解的特点, 重点体现强大的数据库应用开发能力。

(4) 可扩展性。

由于C++Builder功能十分强大, 应用领域广泛, 在一本教材中进行全面阐述是不可能也是不现实的。

因此在介绍学习内容的同时, 强调扩充知识的方法, 以引导读者进一步学习新知识、新技术。

全书共11章可分为四个部分。

第1~3章为第一部分, 是Windows应用程序设计基础。

其中第1、2章是C++Builder的编程基础, 介绍了创建C++Builder应用程序的方法; 第3章介绍了如何使用通用的可视组件库 (VCL) 对象。

## <<C++ Builder 6程序设计教程>>

### 内容概要

本书系统地介绍了在Windows环境下利用C++Builder 进行应用程序开发的方法，主要内容包  
括C++Builder 常用组件的使用、MDI多文档应用程序设计、文件操作与文件管理、数据库应用程序设计、多线程应用程序设计、Internet应用程序设计、动态链接库DLL以及多媒体与图形应用程序设计。

全书内容翔实、实例丰富，汇集了作者多年来的实际开发经验和教学心得。  
各章附有适量习题，便于学生课后练习。

本书可作为高等院校计算机程序设计及其相关课程教材，也可作为各类计算机培训的教学用书，还可供从事计算机应用开发的广大工程技术人员及爱好者使用。

## <<C++ Builder 6程序设计教程>>

### 书籍目录

第一章 C++Builder 6概述 1.1 初识C++Builder的可视化开发环境 1.2 C++Builder快速入门 1.3 面向对象编程的基本概念 1.4 C++Builder 6 的IDE应用环境进阶 1.5 使用联机帮助Help 本章小结 习题1第二章 C++Builder简单应用程序设计 2.1 VCL组件及分类 2.2 VCL组件的常用属性 2.3 组件的布局 2.4 基本组件的使用 2.5 C++Builder中的数据类型 2.6 综合应用举例 本章小结 习题2第三章 窗体与常用组件 3.1 组件应用基础 3.2 单选钮和检查框 3.3 列表框和组合框 3.4 其他常用组件 3.5 窗体 3.6 C++Builder高级组件 3.7 程序调试方法 3.8 综合应用举例 本章小结 习题3第四章 菜单与工具栏 4.1 定制应用程序界面 4.2 界面设计中的基本类 4.3 多文档应用程序 本章小结 习题4第五章 文件管理 5.1 文件管理组件 5.2 文件及其处理 5.3 通过组件直接访问文件 5.4 通用对话框 本章小结 习题5第六章 C++Builder数据库开发环境第七章 数据库应用程序设计第八章 数据库报表设计第九章 多媒体与图形处理第十章 C++基础第十一章 C++Builder的高级应用主要参考文献

## 章节摘录

版权页：插图：应用程序界面上的数据控制组件能通过这些组件与数据库表连接，对数据库表中的数据插入、删除和编辑操作。

其中，TTable组件只用于处理单一表，多表的处理要使用TQuery组件。

1. TTable组件与数据库表的连接 1) DatabaseName属性。

DatabaseName属性用来指定当前数据库应用程序中所使用的数据集的来源，即数据库的名字。

它可以是由BDE定义的数据库别名，如xscjgl；也可以是由Database组件定义的数据库名；还可以是像Paradox和dBASE等数据库文件所在的路径，如：D：Lxscjgl \ data。

实际使用最多的还是前两种方式。

因为当数据库文件的路径发生变化时，只需重新设置一下BDE定义的数据库别名即可。

2) TableType属性。

TableType属性是用来指定当前TTable组件连接的类型。

该属性框有一个下拉列表，可以用来确定数据库文件的类型。

当该属性为默认值ttDefault时，它对应的数据库表类型由文件的扩展名决定，否则由该属性值确定。

其中，属性值ttParadox对应的是Paradox表；ttASCII对应的是ASCII表；ttDBase对应的是dBASE表；ttFoxPr0对应的是FoxPr0表。

扩展名为.DB或没有扩展名的文件表示是Paradox表，扩展名为.TXT的文件表示是ASCII表，扩展名为.DBF的文件表示是dBASE表。

3) TableName属性。

TableName属性用来指定组件所连接的数据库表。

它可以在设计阶段（DatabaseName设定后）给定，也可以在运行中用赋值语句修改此属性：

TableBJM—>TableName=“BJM.DB”；注意：设定TableName属性值时，Active属性值一定要设为false。

4) ReadOnly属性。

ReadOnly属性用来确定是否可以对Table组件连接的数据表进行修改。

当它为true时，不允许修改。

默认为false，可以修改。

2. 数据库表的打开、关闭与清空 数据库表的打开与关闭可以有以下几种方法：1) 利用Active属性打开与关闭数据库表。

Active属性值设为true时打开数据库表，设为false时将关闭数据库表。

2) 调用Open方法打开数据库表，将Active属性值设为true。

3) 调用Close方法关闭数据库表，同时将Active属性值设为false。

注意：当属性值DatabaseName和TableName发生改变时，Active属性值会自动变为false。

编辑推荐

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>