

图书基本信息

书名：<<大学Visual C++程序设计案例教程>>

13位ISBN编号：9787040155044

10位ISBN编号：7040155044

出版时间：2004-8

出版时间：高等教育出版社

作者：罗建军、崔舒宁、杨琦

页数：467

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>

## 前言

目前支持Windows环境的通用程序设计语言工具很多，如Microsoft Visual c++、VisualBasic、DELPHI和Java等。

这些语言各有特点，但从性能指标和应用范围来看，Visual C++无疑是其中的佼佼者。

它支持面向对象的程序设计方法，支持MFC类库编程，有完善的集成开发环境，可用来开发各种类型、不同规模和复杂程度的应用程序，开发效率很高，生成的应用软件代码品质优良，是许多专业程序开发人员的首选编程语言。

但另一方面，Visual C++是一个非常复杂的软件系统，所以也有难于学习的“恶名”，被初学者视为畏途。

通过四五年的Visual c++教学实践，我们发现仅仅讲授、强调基本概念和原理方法对提高学习者的Visual C++编程能力是不够的，要想真正获得较高的程序开发技能，必须以实际软件开发为主线，通过学习开放性的项目案例的研究开发过程，提高全面的应用开发能力（包括功能设计、编写代码、程序调试等各个方面），这样才能使学习者彻底吃透必须掌握的知识重点，熟悉开发软件项目的各个环节，从而真正掌握应用软件的开发技术。

正是基于这种考虑，我们将本书分为两部分：第一部分为关键技术，包含五章，分别对应Windows编程的五大知识点；第二部分为实用案例，提供了大量的具有一定复杂度和代表性的案例。

本书还提供了一个有关“调试技术”的附录，主要是讲解如何利用Visual c++的Developer Studio集成开发环境来调试、连接和运行C++程序。

为了便于读者学习，第一部分的每章均按以下主题进行组织：知识点 言简意赅地讲解了windows编程的某一方面内容的主要知识点。

基本范例 提供了针对主要知识点的基本程序设计例子。

通过这些简单的例子，读者可以对主要知识点的实际应用有一个直观的认识。

适用于对Visual c++编程不太熟悉的读者参考使用，有一定基础的读者可以跳过该部分。

典型案例 提供了33个具有一定复杂度和代表性的案例的描述，在本书的第二部分，作者对这些案例进行了详尽而全面的讲解，读者可以从中领会如何将一个具有一定复杂性的问题分解实现乃至完成。

每个案例也都具有一定的开放性，读者可以在提供案例工作的基础上进一步去完善，从而更进一步地理解升华所学到的技能，培养开发小型软件的能力。

本书的构思和编写得到了冯博琴教授的多方指导，并由他审读了书稿，同时刘路放教授对本书所有案例的早期组织建设起到了关键作用，在此谨向冯老师和刘老师表示深深的谢意。

参加编写工作的队伍由西安交通大学计算机教学实验中心长期从事程序设计教学和科研的一线教师组成，主要人员有：罗建军（本书第一部分，第二部分7个案例，附录），崔舒宁（第二部分7个案例，所有案例组织整理），杨琦（第二部分5个案例，文字校对），朱丹军、仇国巍、薛涛、卫颜俊、张伟、吕军等也参加了本书部分案例的整理工作。

## 内容概要

《大学VisualC++程序设计案例教程》按照教育部高等学校计算机基础课程新的教学基本要求组织编写。

全书以Visual c++案例开发为特色，深入分析了大量开放性项目案例的开发过程，使学习者不仅能领悟程序设计所必须掌握的知识重点，也能熟悉开发软件项目的各个环节，从而真正学到应用软件的开发技术。

《大学VisualC++程序设计案例教程》内容分为两个主要部分：第一部分为关键技术，简明地介绍了Windows编程的五大知识点，读者可以根据自身情况参考学习；第二部分为实用案例，提供了大量经过多年实践检验的、具有一定复杂度和代表性的案例，读者可以通过阅读案例分析说明文档，调试修改《大学VisualC++程序设计案例教程》中的代码，进而从这些精心准备的案例中获得扎实的程序开发技能。

《大学VisualC++程序设计案例教程》还提供了一个有关调试技术的附录，供读者上机实验时参考使用。

《大学VisualC++程序设计案例教程》适用对象为具有一定c或C++基础，希望学习基于Windows可视化编程的读者，可作为高等院校计算机及相关专业的教材或参考书，也可供应用开发人员学习参考。

《大学VisualC++程序设计案例教程》支持网站为西安交通大学计算机教学实验中心的网站，提供了一个全交互性、立体化的网络教学环境（包括课件、代码、讨论答疑区和最新学习指导信息等），所有内容都在不断更新，供教师教学和学生使用。

## 书籍目录

第一部分 关键技术第一章 Windows与VisualC++基础1.1 Windows的用户界面对象1.1.1 窗口1.1.2 系统菜单1.1.3 标题栏1.1.4 菜单栏1.1.5 工具条1.1.6 客户区1.1.7 垂直滚动条和水平滚动条1.1.8 状态栏1.1.9 图标1.1.10 光标1.1.11 插入符1.1.12 对话框1.1.13 控件1.2 Windows编程的主要概念1.2.1 事件驱动1.2.2 设备无关性1.2.3 资源管理1.3 Windows应用程序类型1.4 MFC应用程序框架1.5 MFC编程1.6 在窗口的客户区输出文字和图形1.7 使客户区重绘1.8 Windows数据类型1.9 Windows变量的命名规则基本范例第二章 Windows消息机制2.1 事件驱动与消息循环机制2.1.1 消息的分类2.1.2 消息的格式2.2 编制消息处理函数2.2.1 消息映射2.2.2 利用ClassWizard编制消息处理函数2.3 鼠标消息2.4 键盘消息2.5 定时器消息基本范例典型案例第三章 图形设备接口和资源编程3.1 设备环境类和图形对象3.2 库存图形对象3.3 画笔与画刷3.4 字体3.5 绘图模式3.6 GDI坐标系3.7 Windows应用程序资源3.8 位图3.9 菜单3.10 图标、快捷键和字符串表3.11 工具条与状态条3.12 更新命令用户接口消息基本范例典型案例第四章 文档 / 视图结构4.1 文档 / 视图概念4.2 视图类4.3 文档类4.4 文档 / 视图结构中的应用程序类4.5 文档 / 视图结构中的框架窗口类4.6 文档 / 视图结构中各类对象之间的协作关系4.7 序列化4.8 自定义类的序列化基本范例典型案例第五章 对话框5.1 对话框5.2 控件5.3 对话框的初始化5.4 对话框的数据交换和数据机制5.5 公用对话框5.5.1 颜色选择对话框5.5.2 字体选择对话框基本范例典型案例第二部分 实用案例案例1 猜纸牌游戏要点分析解题步骤程序清单输入输出小结进一步工作案例2 吹泡泡程序要点分析解题步骤程序清单输入输出小结进一步工作案例3 饮水机模拟程序要点分析解题步骤程序清单输入输出小结进一步工作案例4 贪吃的蛇要点分析解题步骤程序清单输入输出小结进一步工作案例5 壁球游戏要点分析解题步骤程序清单输入输出小结进一步工作案例6 飞碟射击游戏要点分析解题步骤程序清单输入输出小结进一步工作案例7 打字游戏要点分析解题步骤程序清单输入输出小结进一步工作案例8 苹果棋游戏要点分析解题步骤程序清单输入输出小结进一步工作案例9 俄罗斯方块要点分析解题步骤程序清单输入输出小结进一步工作案例10 机械机构的仿真程序要点分析解题步骤程序清单输入输出小结进一步工作案例11 障碍赛跑游戏要点分析解题步骤程序清单程序运行小结进一步工作案例12 交通灯程序要点分析解题步骤程序清单输入输出小结进一步工作案例13 接金子程序要点分析解题步骤程序清单输入输出小结进一步工作案例14 打字测验要点分析解题步骤程序清单输入输出小结进一步工作案例15 鱼类游动程序要点分析解题步骤程序清单输入输出小结进一步工作案例16 猫捉老鼠游戏要点分析解题步骤程序清单输入输出小结进一步工作案例17 赛车程序要点分析解题步骤程序清单输入输出小结进一步工作案例18 赛猪游戏要点分析解题步骤程序清单输入输出小结进一步工作案例19 模拟录像机放映程序要点分析解题步骤程序清单输入输出小结进一步工作案例20 爆破人游戏要点分析解题步骤程序清单输入输出小结进一步工作案例21 简单翻译程序要点分析解题步骤程序清单输入输出小结进一步工作案例22 走迷宫游戏要点分析解题步骤程序清单输入输出小结进一步工作案例23 五子棋游戏要点分析解题步骤程序清单输入输出小结进一步工作案例24 绘图程序要点分析解题步骤程序清单输入输出小结进一步工作案例25 单项选择题的考试系统要点分析解题步骤程序清单输入输出小结进一步工作案例26 公司产量图示程序要点分析解题步骤程序清单输入输出小结进一步工作案例27 背单词程序要点分析解题步骤程序清单输入输出小结进一步工作案例28 加减法判卷程序要点分析解题步骤程序清单输入输出小结进一步工作案例29 模拟时钟程序要点分析解题步骤程序清单程序运行小结进一步工作案例30 人事管理要点分析解题步骤程序清单输入输出小结进一步工作案例31 图示梵塔程序要点分析解题步骤程序清单输入输出小结进一步工作案例32 图示冒泡排序要点分析解题步骤程序清单输入输出小结进一步工作案例33 简易C程序编辑器要点分析解题步骤程序清单输入输出小结进一步工作附录VisualC++调试技术1. Visualc++的集成开发环境2. Visualc++程序的编译、连接和运行3. 用AppWizard生成文档 / 视图结构的程序框架4. 使用ClassWizard进行消息映射5. 向项目中添加资源6. 资源编辑器7. 对话框模板资源的编辑8. 使用ClassWizard建立对话框类9. 为对话框类加入成员变量参考文献

## 章节摘录

插图：目前，Microsoft Windows已成为微机上的主流操作系统，几乎一统天下，在Windows平台上进行软件开发也已成为程序设计的主流。

为了适应Windows编程，各软件厂商纷纷推出了新型C++编译器，Microsoft公司的Visual C++就是其中比较优秀的一种。

它并不是一个单纯的编译器，而是一整套用于软件开发的集成环境，其中包括了文本编辑、编译调试、可视化界面设计和在线帮助等。

1.1 Windows的用户界面对象Windows操作系统具有图形用户界面和多任务、多窗口等特点。

它支持丰富的用户界面对象，包括窗口、图标、菜单、对话框等。

程序员只需编写简单的几十行代码，就可以设计出一个非常漂亮的图形用户界面。

下面就介绍几个常用的用户界面对象的术语和相关概念。

1.1.1 窗口窗口是用户界面中最重要的部分，是屏幕上与一个应用程序相对应的矩形区域，是用户与产生该窗口的应用程序之间的可视界面。

每当用户开始运行一个应用程序时，应用程序就创建并显示一个窗口；当用户操作窗口中的对象时，程序会作出相应反应。

用户通过关闭一个窗口来终止一个程序的运行；通过选择相应的应用程序窗口来选择相应的应用程序。

1.1.2 系统菜单系统菜单图标位于窗口左上角，用鼠标单击一下该图标（或按Alt+空格键）就可弹出系统菜单。

系统菜单提供标准的应用程序选项，包括还原、移动、大小、最小化、最大化和关闭。

1.1.3 标题栏标题栏位于窗口的顶部，其中显示的文本信息用于标注应用程序的名字。

鼠标双击标题栏可使窗口在正常大小和最大化状态之间切换。

在标题栏上按下鼠标左键可以拖动并移动该窗口，单击右键将弹出系统菜单。

### 编辑推荐

《大学VisualC++程序设计案例教程》的构思和编写得到了冯博琴教授的多方指导，并由他审读了书稿，同时刘路放教授对《大学VisualC++程序设计案例教程》所有案例的早期组织建设工作起到了关键作用，在此谨向冯老师和刘老师表示深深的谢意。

#### 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>