<<C++面向对象程序设计基础>>

图书基本信息

书名:<<C++面向对象程序设计基础>>

13位ISBN编号:9787040157451

10位ISBN编号:7040157454

出版时间:2005-1

出版时间:高等教育出版社

作者:张福祥编

页数:220

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

<<C++面向对象程序设计基础>>

前言

本书是普通高等教育"十五"国家级规划教材。

全书以VisualC++为开发环境,讲授如何应用C++进行面向对象程序设计和VisualC++可视化编程。 全书分为三大部分:第一部分介绍有关C++的基本知识,主要内容包括C++对C语言的扩充、类和对象、继承、函数重载及多态性,并以DOS程序为基础,使用控制台应用程序引入了最基本的VC开发环境;第二部分介绍可视化程序设计的基本知识,主要内容包括VisualC++基础类库MFC简介、使用向导建立应用程序框架、鼠标与键盘、资源和对话框、控件、图形用户界面和文件的输入输出、数据库编程技术等;第三部分为面向对象程序设计的综合实例,用具体的实例完整地介绍C++程序的综合开发过程。

本书内容翔实,讲解深入浅出、通俗易懂,注重理论联系实际,结合应用开发实例,以及丰富的例题和习题,系统讲解了书中所讲知识的应用方法。

本书结合各章内容给出了相应的实训内容和实训步骤,通过实际操作掌握面向对象程序设计的方法。 针对高职高专计算机专业教学的实际情况,本书重点讲解基础知识的使用,目的是为学生奠定坚实的 程序设计基础。

本书可作为高职高专计算机专业或相关专业的教材,也可供广大计算机爱好者和科技人员自学使用。

<<C++面向对象程序设计基础>>

内容概要

《C++面向对象程序设计基础(高职高专教育)》共12章,主要内容包括引论、C++基础知识介绍、类和对象、面向对象程序设计概述、Visual C++的开发环境介绍、MFC简介、用AppWizard建立应用框架、用户界面设计、图形用户界面、文件的输入输出、数据库编程、综合实例。

《C++面向对象程序设计基础(高职高专教育)》内容翔实、紧凑,各章还配有相应的实训内容。

《C++面向对象程序设计基础(高职高专教育)》适用于高等职业院校、高等专科学校、成人高校、本科院校举办的二级职业技术学院,也可供示范性软件职业技术学院、继续教育学院、民办高校、技能型紧缺人才培养使用,还可供本科院校、计算机专业人员和爱好者参考使用。

<<C++面向对象程序设计基础>>

书籍目录

第1章 引论1.1 一个C++应用程序1.2 编辑源程序文件1.3 编译、连接和运行实训1 应用Visual C++ 6.0开发 环境编写C程序第2章 C++基础知识介绍2.1 新的关键字2.2 流的输入输出2.3 注释2.4 强制转换2.5 引用2.6 函数中的引用调用2.7函数实训2基本数据类型、表达式和基本语句思考与练习第3章类和对象3.1类与 对象的定义3.2 成员函数3.3 构造函数3.4 析构函数3.5 对象与指针3.6 类与结构3.7 继承3.8 多重继承3.9 派 生类的对象和构造函数3.10 多态性3.11 重载3.12 虚拟函数实训3 类和对象、继承和派生思考与练习第4 章 面向对象程序设计概述4.1 面向对象程序设计4.2 Windows用户界面对象4.3 Windows的编程特点4.4 应 用程序设计接口和开发工具包思考与练习第5章 Visual C++的开发环境介绍5.1 集成工作环境5.2 工程项 目生成实训4 熟悉开发环境和建立工程项目第6章 MFC简介6.1 MFC概述6.2 MFC类库层次6.3 CObject 类6.4 主要派生类6.5 MFC程序设计实训5 MFC基本应用程序的建立思考与练习第7章 用AppWizard建立 应用框架7.1 建立工程项目7.2 应用框架分析7.3 ClassWizard (类向导) 7.4 文档和视图7.5 键盘与鼠标实 训6 AppWizard与ClassWizard的使用思考与练习第8章 用户界面设计8.1 菜单和工具栏8.2 对话框8.3 控件 实训7 菜单、控件和对话框思考与练习第9章 图形用户界面9.1 图形设备接口GDI9.2 映射模式和绘图坐 标9.3 CDC类9.4 CGdiObject类9.5 实例实训8 Visual C++绘图思考与练习第10章 文件的输入输出10.1 串行 化10.2 CFile类10.3 实例实训9 文件基本操作第11章 数据库编程11.1 MFC中的ODBC类11.2 建立数据 源11.3 编写应用程序11.4 增加控件11.5 编译并运行11.6 增加和删除记录实训10 数据库编程思考与练习 第12章 综合实例12.1 通讯录设计的基础工作12.2 界面及程序设计参考文献

<<C++面向对象程序设计基础>>

章节摘录

第8章用户界界面设计 本章我们将介绍如何设计用户界面,包括菜单、工具栏、对话框和控件等创建的基本步骤,以及介绍改善扩展基于MFC应用程序的用户界面的方法。 使读者具备简单用户界面设计的能力,更全面的掌握VC++程序设计的方法。

8.1菜单和工具栏 在VC++的集成环境中,我们可以利用windows丰富的资源来开发可视化软件,主要有菜单、工具栏、对话框、按钮、文本框等。

这些资源不是可执行文件,但可通过资源编译器连接到程序的可执行文件中。

它们为windows应用程序的执行提供了友好的界面和丰富的环境。

还需要指出的一点是,由于VC++将资源编译与程序编译分开,开发者便可把执行部分的编写与资源编辑分开,这有利于程序的调试和用户界面的设计和改进。

在Vc++中,资源与可执行文件的连接是由资源编译器自动完成的。

这一节我们就主要来讲述其中的菜单与工具栏资源。

菜单、工具栏对我们来说应该是很熟悉的,几乎所有的windows应用程序都会用到,它们是应用程序命令项列表,提供了传递用户命令的界面。

菜单显示一组菜单项即命令项的下拉列表,菜单项可以是文字或位图。

通过用鼠标或键盘选择菜单项,应用程序便执行与菜单项相关的命令。

在菜单项列表中,所有的命令都已列出,用户只要选择其中的命令便可以了,使用起来十分方便。 此外,菜单项列表并不总是可见的,只有在用户需要时才出现。

工具栏也是命令项的组合,但它与菜单不同。

它显示的是一组图形按钮,每个按钮对应一个命令项。

用户只要选中某个按钮,相应的命令就会被执行。

工具栏中的按钮一直都排列在视图中,即使不需要它们时也仍然出现。

菜单和工具栏是windows应用程序不可缺少的基本组件。

<<C++面向对象程序设计基础>>

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