

<<Visual C++6学习指南>>

图书基本信息

书名：<<Visual C++6学习指南>>

13位ISBN编号：9787111072805

10位ISBN编号：7111072804

出版时间：1999-09

出版时间：机械工业出版社

作者：斯伐(美)

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学习指南>>

内容概要

本书对Visual C++ 6的使用与开发做了全面系统的介绍。

首先简单介绍了Visual C++

6集成开发环境的操作和使用，讲述了C++语言、Windows编程、MFC的基础知识；然后，通过一个画图程序说明了Visual C++ 6编程的主要方法和步骤，包括Windows的菜单、工具栏和对话框资源的使用、程序调试的方法、文档/视图结构、鼠标消息处理、颜色的使用、滚动处理、文件读写、文档打印和多视图。

本书在组织上是按照由浅入深、循序渐进的结构，强调边学边练，主要通过一个个示例程序来说明如何使用Visual C++ 6，并精心挑选了一些图片，这样既通俗易懂，又能让读者真正掌握编程的基本技巧和方法，无论对于初学者还是具有一定基础的编程人员，都有很高的参考价值。

<<Visual C++6学习指南>>

书籍目录

- 目录
- 译者序
- 前言
- 第一部分 VisualC + + 入门
- 第1章 VisualC + + 开发环境
 - 1.1开始运行VisualC + +
 - 1.2VisualC + + 联机帮助系统
 - 1.2.1帮助基础知识
 - 1.2.2缩小查找范围
 - 1.2.3防止迷路
 - 1.2.4补充说明
 - 1.3项目和项目工作区
 - 1.3.1项目
 - 1.3.2项目工作区
 - 1.4采用项目进行工作
 - 1.4.1创建一个项目文件
 - 1.4.2目录及创建的文件
 - 1.4.3项目工作区窗口的使用
 - 1.4.4项目文件的添加和删除
 - 1.4.5编辑源代码和资源
 - 1.4.6项目配置
 - 1.4.7项目连编
 - 1.4.8改正编译错误
 - 1.4.9运行应用程序
 - 1.4.10调试应用程序
 - 1.4.11剖试器和代码优化
 - 1.5采用VisualC + + 提供的向导工具
 - 1.6项目工作区窗口的使用
 - 1.6.1文档窗口
 - 1.6.2停靠窗口
 - 1.7工具栏和菜单
 - 1.8VisualC + + 中的查找
 - 1.8.1查找和替换
 - 1.8.2下拉式的查找列表控件
 - 1.8.3文件查找命令
 - 1.8.4源代码文件的书签
 - 1.9Microsoft网站和联机帮助
 - 1.10技巧
 - 1.11练习
 - 1.12下一步学什么
- 第2章 C + + 基础
 - 2.1采用C + + 语言编写的Hello程序
 - 2.2编译和运行应用程序
 - 2.3在Hello文件中的C + + 代码
 - 2.3.1C + + 注释

<<Visual C++6学习指南>>

2.3.2预编译伪指令

2.3.3C++常数

2.3.4C++关键字

2.3.5直接量

2.3.6语句

2.3.7变量和数据类型

2.3.8变量的内存分配

2.3.9函数和参数

2.3.10从函数返回结果

2.3.11C/C++运行库

2.3.12main函数

2.3.13表达式和操作符

2.3.14C++控制语句

2.3.15C++输入/输出流

2.4练习

2.5下一步学什么

第3章 C++作用域、指针和引用

3.1作用域

3.2指针

3.2.1指针基础

3.2.2指针和数组

3.2.3指针和字符串

3.2.4函数参数和函数返回指针

3.3引用

3.4关于指针、引用的规则和注意事项

3.4.1传递参数和返回结果的规则

3.4.2返回结果需要注意事项

3.5头文件和实现文件

3.5.1避免多重包含

3.5.2预编译头文件

3.6练习

3.7下一步学什么

第4章 C++类

4.1对象和类

4.2Shapel程序

4.2.1Shapel程序的C++代码

4.2.2Shape1程序中的struct

4.2.3Shape1程序中的运行库函数

4.2.4Shapel程序中的main函数

4.2.5Shapel程序的缺陷

4.3Shape2程序

4.3.1Shape2程序的C++语言

4.3.2静态变量

4.3.3Shape2程序的缺陷

4.4友元函数

4.5练习

4.6下一步学什么

<<Visual C++6学习指南>>

第5章 面向对象程序设计

5.1 Shape3程序

5.1.1 Shape3程序中的C++

5.1.2 类的派生

5.1.3 设计类的层次件

5.1.4 类层次的访问权限

5.1.5 析构器

5.1.6 静态类成员

5.1.7 关于构造器和析构器的进一步说明

5.1.8 操作符重载

5.2 作用域

5.3 面向对象的程序设计

5.4 本书没有介绍的内容

5.5 练习

5.6 下一步学什么

第6章 Windows和Win32API

6.1 Windows的优点

6.2 WindowsAPI

6.2.1 Win32、SDK和Windows.h

6.2.2 Windows的主要概念

6.2.3 不同的Win32平台编程

6.2.4 多任务和多线程

6.3 Windows基础

6.3.1 事件

6.3.2 消息

6.3.3 绘图

6.3.4 设备描述表

6.3.5 坐标系

6.4 Windows程序的生命周期

6.5 练习

6.6 下一步学什么

第7章 采用MFC AppWizard 生成代码

7.1 MFC、Win32API和学习曲线

7.1.1 类库

7.1.2 应用框架

7.2 使用AppWizard生成代码

7.2.1 跟我一起学习

7.2.2 对MyDraw程序进行连编

7.2.3 运行MyDraw应用程序

7.2.4 AppWizard免费提供的是什么

7.3 编写代码

7.4 练习

7.5 下一步学什么

第8章 MFC内幕

8.1 通过AppWizard文件来探索MFC

8.2 浏览代码

<<Visual C++6学习指南>>

- 8.2.1应用程序对象
- 8.2.2主框架窗口对象
- 8.2.3文档对象
- 8.2.4文档/视图结构
- 8.2.5视图对象
- 8.3Windows在MFC中的位置
- 8.4MFC程序的生命周期
- 8.5在运行AppWizard之后的工作
- 8.6MFC和Windows
- 8.7在MFC查找和使用钩子
- 8.8练习
- 8.9下一步学什么
- 第二部分 MFC基础
- 第9章 菜单
- 9.1MyDraw程序简介
- 9.2菜单
- 9.2.1菜单资源
- 9.2.2菜单助记符和菜单加速键
- 9.3Windows资源
- 9.4在MyDraw程序中添加“ Tools ” 菜单
- 9.4.1加入顶层菜单
- 9.4.2添加子菜单
- 9.4.3在MyDraw程序中添加键盘加速键
- 9.5菜单和命令
- 9.6练习
- 9.7下一步学什么
- 第10章 添加命令处理函数
- 10.1继续MyDraw程序的第一步
- 10.2添加命令处理函数
- 10.2.1添加OnToolRectangle和OnToolEllipse命令处理函数
- 10.2.2在视图类中添加数据成员
- 10.2.3添加两个辅助函数RandomCoord和RandomRect
- 10.3测试OnDraw的菜单和绘图命令
- 10.3.1使图形消失
- 10.3.2更新重画
- 10.3.3记住Shape类型
- 10.3.4MyDraw程序的功能
- 10.4MyDraw程序的未来版本
- 10.5练习
- 10.6下一步学什么
- 第11章 增加人机界面功能
- 11.1采用鼠标绘图
- 11.1.1与鼠标相关的函数
- 11.1.2鼠标消息处理函数

<<Visual C++6学习指南>>

- 11.1.3添加鼠标消息处理函数
 - 11.1.4采用AfxMessageBox来测试消息处理函数
 - 11.2MyDraw程序
 - 11.2.1创建Shape数据类型
 - 11.2.2代替视图类数据成员
 - 11.2.3重写OnDraw函数
 - 11.2.4为鼠标消息添加消息处理函数
 - 11.2.5添加绘图辅助函数
 - 11.2.6重写“ Tool ”命令处理函数
 - 11.2.7为“ Tool ”命令添加更新处理函数
 - 11.2.8删掉旧代码
 - 11.3在鼠标消息处理函数中绘制图形
 - 11.3.1按下鼠标按钮：开始绘图
 - 11.3.2捕获鼠标消息
 - 11.3.3设置绘图的起始位置
 - 11.3.4拖动鼠标：在绘图中描出鼠标轨迹
 - 11.3.5删掉代码行：R2 NOT绘制图形模式
 - 11.3.6InvertShape辅助函数
 - 11.3.7释放鼠标：结束绘图
 - 11.3.8释放捕获
 - 11.3.9绘制最后的图形 调整它的坐标
 - 11.3.10在数组中保存图形
 - 11.3.11使用数组
 - 11.4对选中的绘制图形工具添加选中标记：更新菜单
 - 11.4.1更新处理函数
 - 11.4.2CCmdUI类
 - 11.4.3添加一个更新处理函数
 - 11.5使图形透明
 - 11.6练习
 - 11.7下一步学什么
- 第12章 在绘图中使用颜色
- 12.1RGB颜色系统
 - 12.1.1采用RGB宏来创建一种颜色
 - 12.1.2用颜色进行工作
 - 12.2添加分层的“ Tools ”菜单
 - 12.3为“ Color ”菜单命令编写高效的处理函数
 - 12.4在“ Color ”菜单中添加选中标记
 - 12.5采用颜色绘图
 - 12.5.1管理当前选中的颜色
 - 12.5.2将“ Color ”命令ID转化为RGB

<<Visual C++6学习指南>>

颜色

12.5.3选择采用当前颜色的画笔

12.5.4设置新图形的颜色

12.6练习

12.7下一步学什么

第13章 调试应用程序

13.1VisualC++调试器概览

13.2Debug和Release连编的比较

13.3查找程序中的缺陷

13.4分析程序缺陷

13.4.1变量检查

13.4.2断点

13.4.3在MyDraw程序中设置断点

13.4.4单步执行代码

13.4.5查找第11个图形

13.4.6问题分析

13.5修正缺陷

13.6MFC调试机制

13.7练习

13.8下一步学什么

第三部分 深入学习MFC

第14章 数据、文档和视图

14.1文档的设计

14.1.1文档/视图结构

14.1.2选择一个合适的数据结构

14.1.3MyDraw程序的文档界面

14.1.4清除文档

14.2CShape类

14.2.1类的定义

14.2.2从CObject类中派生

14.2.3CShape基类

14.2.4一个派生类CShpRectangle

14.2.5CShape实现

14.2.6CShpRectangle和CShpEllipse
实现代码

14.2.7修补MyDraw的头文件结构

14.2.8数据类设计考虑概述

14.3练习

14.4下一步学什么

第15章 屏幕滚动

15.1为什么需要滚动栏

15.2滚动的基本理论

15.3处理滚动的基本技巧

15.4处理文本行的滚动

15.4.1画出文本

15.4.2设置滚动大小

15.4.3在MyText中添加滚动

<<Visual C++6学习指南>>

15.5返回MyDraw程序

15.5.1在何处调用SetScrollSize

15.5.2文档长度计算

15.5.3在MyDraw程序中增加滚动功能

15.5.4坐标转换

15.6几点思考

15.7练习

15.8下一步学什么

第16章 在文件中保存数据

16.1序列化和反序列化

16.2在MyDraw中实现序列化

16.2.1数据类的序列化要求

16.2.2使一个图形序列化

16.2.3在文档中序列化所有图形

16.2.4CShape的序列化成员函数

16.2.5CMyDrawDoc中的序列化成员函数

16.2.6采用CArchive操作符和调用Serialize

16.2.7采用MFC模式进行应用程序版本控制

16.3序列化是怎样工作的

16.3.1DECLARE SERIAL宏和

IMPLEMENT SERIAL宏

16.3.2创建对象

16.3.3Serialize是如何调用的

16.3.4CArchive和CFile

16.4不采用序列化

16.4.1文档/视图中的文件I/O

16.4.2在非文档/视图结构中使用文件I/O

16.5练习

16.6下一步学什么

第17章 文档打印

17.1打印设计

17.2MFC打印程序结构

17.2.1Windows打印

17.2.2采用MFC进行打印程序设计

17.3改变映射模式

17.4对文档编写页码

17.4.1计算可打印区域

17.4.2MFC在何处中断页面的打印

17.5纵向打印和横向打印

17.6添加页眉和页脚

17.6.1添加PrintHeader和PrintFooter函数

17.6.2添加页眉

<<Visual C++6学习指南>>

17.6.3添加页脚

17.7结束打印

17.8练习

17.9下一步学什么

第18章 工具栏和选择工具

18.1添加一个工具栏

18.1.1工具栏类

18.1.2创建一个新的工具栏资源

18.1.3编写工具栏代码

18.2实现“ Selection ”代码

18.2.1选择模式是如何工作的

18.2.2“ Selction ”按钮

18.2.3在Shapes类中的选择代码

18.2.4击中测试

18.2.5绘制选择处理

18.3练习

18.4下一步学什么

第19章 对话框和控件

19.1关于对话框和控件

19.2一个简单的有模式对话框

19.2.1创建并编辑对话框资源

19.2.2创建对话框类

19.2.3显示对话框并检索它的内容

19.3Windows公共对话框

19.3.1关于公共对话框

19.3.2在MyDraw中添加“ Color ”

对话框

19.4一个更为复杂的属性表单对话框

19.4.1属性表单和属性页

19.4.2显示“ Settings ”对话框

19.4.3为“ Setting ”对话框创建对话框

资源

19.4.4为“ Settings ”对话框创建

对话框类

19.4.5为控件添加类数据成员

19.4.6实现“ Shape ”属性页

19.4.7实现“ Line ”属性页

19.5控件窗口

19.6练习

19.7下一步学什么

第20章 多视图

20.1分割窗口

20.1.1何时采用动态或静态分割窗口

20.1.2将静态和动态分割窗口相结合

20.2在MyDraw中添加动态分割窗口

20.3创建一个静态分割窗口

20.4采用视图类能完成什么

<<Visual C++6学习指南>>

20.4.1用于人机交互

20.4.2视图是一个窗口

20.4.3作为应用程序视图类的基类

20.4.4组合视图类

20.5MFC对象的通信

20.6祝贺

20.7练习

20.8下一步学什么

第21章 结束MyDraw程序

21.1关于C++、VisualC++和MFC的
工具书

21.2本书所没有涉及的内容

21.3Microsoft网站和MSDNOnline

21.4MyDraw程序的最后特色

21.5MyDraw的最终版本

附录A MFC源代码文件

<<Visual C++6学习指南>>

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>