

<<Visual C++.NET程序设计教程>>

图书基本信息

书名：<<Visual C++.NET程序设计教程>>

13位ISBN编号：9787111169383

10位ISBN编号：7111169387

出版时间：2005-8

出版时间：机械工业出版社

作者：郑阿奇

页数：336

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++.NET程序设计教程>>

### 内容概要

本书以Visual C++.NET2003为平台，从全新的角度介绍Visual C++.NET2003开发编程和应用。

首先介绍Visual C++.NET开发环境，然后介绍托管C++基础托管C++面向对象编程。

在此基础上，系统介绍Windows窗体本和对话框、常用控件、菜单、工具栏和状态栏、GDI+与图像处理、文档界面模型和文化操作、数据库等。

本书第一部分是Visual C++.NET2003教程，每章后有习题，第二部分为实验，最后还有综合应用实习。

为了方便教学需要，本书配有教学课件和配套的应用程序实例。

只要阅读本书，结合实验指导进行练习和实习，就能在较短的时间内基本掌握Visual C++.NET203及其应用技术。

本书可作为大学本科、高职高专有关课程的教材，也可作为广大Visual C++.NET用户的自学参考书。

# <<Visual C++.NET程序设计教程>>

## 书籍目录

第一部分 教程 第1章 Visual C++.NET开发环境	1.1 开发环境简介	1.1.1 概述	1.1.2 开
发环境的菜单和工具栏	1.1.3 窗口及其基本操作	1.1.4 起始页面	1.2 解决方案和解决方
案工作区	1.2.1 解决方案基本概念	1.2.2 解决方案资源管理器	1.2.3 类视图
资源视图	1.2.5 设置解决方案属性	1.2.6 生成解决方案	1.2.4
程序	1.3.1 创建程序框架	1.3.2 理解程序框架	1.3 创建一个Visual C++.NET程
运行	1.4 简单调试程序	1.4.1 修正语法错误	1.3.3 添加并修改代码
	1.4.4 查看和修改变量的值	习题	1.3.4 生成和
数据类型	2.1.2 常量	第2章 托管C++基础	2.1 数据类型
运算符	2.1.3 变量	2.2 运算符	2.1.1 基本
	2.2.3 关系运算符	2.2.1 算术运算符	2.2.2 赋值运
	2.2.4 逻辑运算符	2.2.5 位运算符	2.2.3 三目运算符
	2.2.7 增1和减1运算符	2.2.8 逗号运算符	2.2.6
	2.2.9 sizeof运算符	2.3 基本语句	2.3.1 表
	2.3.2 选择语句	2.3.3 循环语句	2.3.4 break和continue语
	2.3.2 选择语句	2.3.3 循环语句	2.3.4 break和continue语
	2.4 函数	2.4.1 函数的定义和调用	2.4.3 带默认形参值
	2.4.1 函数的定义和调用	2.4.2 函数的参数传递	2.4.3 带默认形参值
	2.4.4 函数的递归调用	2.4.5 函数重载	2.5 构造类型
	2.4.5 函数重载	2.4.6 函数模板	2.5 构造类型
	2.5.1 数组	2.5.2 传递数组参数	2.6 指针和引用
	2.5.2 传递数组参数	2.5.3 枚举类型	2.6.1 指针和指针
	2.6.2 &和*运算符	2.6.3 指针和数组	2.6.2
	2.6.3 指针和数组	2.6.4 指针和函数	2.6.5 引用
	2.6.4 指针和函数	2.6.5 引用	2.6.5 引用
	2.6.6 函数的引用传递	习题	第3章 托管C++面向对象编程
	2.6.6 函数的引用传递	习题	3.1 类和对象
	3.1.2 对象的定义	3.2 类的成员及特性	3.1.1 类的
	3.2 类的成员及特性	3.2.1 构造函数	3.2.2 析构函数
	3.2.1 构造函数	3.2.2 析构函数	3.3 继承和派生
	3.2.3 属性	3.2.4 对象成员初始化	3.4.1 虚函数
	3.2.4 对象成员初始化	3.2.5 this指针	3.4.2 纯虚函数和抽象类
	3.2.5 this指针	3.2.6 静态成员	3.4.3 __abstract和__sealed
	3.2.6 静态成员	3.3 继承和派生	3.4.4 接口
	3.3.1 继承	3.3.2 派生类的构造函数和析构函数	3.4.5 委托
	3.3.2 派生类的构造函数和析构函数	3.4 多态和虚函数	3.4.6
	3.4.2 纯虚函数和抽象类	3.4.3 __abstract和__sealed	3.4.4 接口
	3.4.3 __abstract和__sealed	3.4.4 接口	3.4.5 委托
	3.4.4 接口	3.4.5 委托	3.4.6
	3.4.5 委托	3.4.6	运算符重载
	3.4.6	运算符重载	3.5 装箱与拆箱
	运算符重载	3.5 装箱与拆箱	3.6 命名空间和程序集
	3.5 装箱与拆箱	3.6 命名空间和程序集	3.7 字符串
	3.6 命名空间和程序集	3.7 字符串	3.8 异常处理
	3.7 字符串	3.8 异常处理	习题
	3.8 异常处理	习题	第4章 Windows窗体和对话框
	习题	第4章 Windows窗体和对话框	..... 第5章 常用控件
	第4章 Windows窗体和对话框	..... 第5章 常用控件	第6章 菜单、工具栏和状态栏
	..... 第5章 常用控件	第6章 菜单、工具栏和状态栏	第7章 GDI+与图像处理
	第6章 菜单、工具栏和状态栏	第7章 GDI+与图像处理	第8章 文档界面模型和文件操作
	第7章 GDI+与图像处理	第8章 文档界面模型和文件操作	第9章 数据库
	第8章 文档界面模型和文件操作	第9章 数据库	第二部分 实验第
	第9章 数据库	第二部分 实验第	第三部分 附录

## 章节摘录

书摘 前言：微软公司.NET平台提供的软件开发和部署具有强大功能，包括独立于特定语言和平台的能力，使开发者用他们最擅长的语言（如Visual Basic .NET、Visual C++ .NET、C#等）就可以完成相同的软件项目。

.NET程序能够驻留在多个平台上，或者在多个平台之间进行通信，从而促进了Web服务在Internet上的传输。

它创造了软件开发的新范型，提高了编程效率，缩短了开发时间。

Visual C++ .NET 2003作为Visual Studio .NET 2003的重要组成部分，在保留原Visual C++编程能力的基础上，加入了.NET环境中一系列激动人心的新特性。

从教学的角度讲，虽然不是以追求最新内容为目标，但是以应用为目的学习C++开发和编程课程，教授Visual C++ .NET 2003课程是适宜的。

本书从全新的角度介绍Visual C++ .NET 2003，从而真正掌握它的核心和精彩之处。

而且，本书提供的部分实例有一些闪光点，这是读者非常想了解而在其他同类书中不一定能够找到的，这些都有利于教学和应用。

本书第一部分是Visual C++ .NET 2003教程，每章后有习题，第二部分为实验，最后还有综合应用实习。

为了方便教学，本书配有教学课件和配套的应用程序实例，需要者登录华章网站下载。

实际上，本教程不仅适合于教学，也非常适合于Visual C++ .NET 2003的各类培训，以及供开发应用程序的用户学习和参考。

只要阅读本书，结合实验指导进行练习和实习，就能在较短的时间内基本掌握Visual C++ .NET 2003及其应用技术。

本书由丁有和（南京师范大学）和刘毅（南京审计学院）编写，郑阿奇（南京师范大学）对全书进行统编、定稿。

刘建、刘中、郑进、周怡君、李莉等其他同志对本书的编写提供了帮助，在此一并表示感谢！

## <<Visual C++.NET程序设计教程>>

### 媒体关注与评论

书评本书以Visual Studio .NET 2003为编程环境，从基本概念和实际应用出发，由浅入深、循序渐进地讲述如何运用Visual C++.NET开发实用的Windows应用程序。

本书以培养学生利用Visual C++.NET工具开发实际应用程序的能力为主要目的，以丰富、实际的示例和实验习题为基础，力求准确、简练地讲解Windows编程的各个方面，同时强调基础知识和技能培养。

通过本书您将学会：  
Windows窗体和对话框编程； 标签、面板按钮等控件编程； 菜单、  
工具栏和状态栏编程； GDI+和图像编程； 文档和视图编程； 数据库编程。

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>