

## <<Visual C++开发宝典>>

### 图书基本信息

书名：<<Visual C++开发宝典>>

13位ISBN编号：9787111380016

10位ISBN编号：7111380010

出版时间：2012-6

出版时间：机械工业出版社

作者：赵永发，由大伟，杨丽 等编著

页数：703

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++开发宝典>>

### 内容概要

《Visual

C++开发宝典(附光盘)/程序员开发宝典系列》编著者赵永发、由大伟、杨丽。

《visual c++开发宝典》以visual c++

6.0开发环境为基础，全面、细致地讲解了使用visual c++语言进行编程和实际项目开发的各种技术，是学习visual

c++编程的必备图书。

全书分两大部分、共27章，其中，第一部分为开发技术，主要包括如何学好visual c++，走进visual c++，visual c++

语言基础，顺序结构程序设计，选择结构程序设计，循环结构程序设计，数组，函数，解析指针和引用，面向对象程序设计，程序调试及异常处理，对话框程序设计，文档与视图，mfc常用控件，mfc高级控件，菜单、工具栏和状态栏设计，图形图像处理技术，多媒体技术，文件和注册表，打印技术，ado数据库操作技术，网络套接字编程及动态链接库等内容；第二部分为项目实战，主要包括企业内部qq、文档管理系统、时尚e-mail及进销存管理系统4个大型项目。

《visual

c++开发宝典》所配dvd光盘含有全程语音视频讲解教学录像、ppt课件以及实例的全部源代码，这些源代码都经过了精心调试，在

windows xp、windows 2000、windows 2003和windows 7下全部运行通过。

《visual

c++开发宝典》内容详尽，实例丰富，非常适合作为零基础学习人员、有志于从事软件开发的初学者、高校计算机相关专业学生和毕业生的学习用书，也适合作为相关培训机构的师生和软件开发人员的参考资料。

## <<Visual C++开发宝典>>

### 书籍目录

前言

第一部分 开发技术

第0章 如何学好visual c++

第1章 走进visual c++

教学录像：32分钟

1.1 visual c++ 6.0概述

1.1.1 visual c++简介

1.1.2 visual c++发展历程

1.1.3 visual c++新特点

1.2 初识visual c++开发环境

1.2.1 visual c++开发环境概述

1.2.2 visual c++菜单介绍

1.2.3 visual c++工具栏

1.2.4 visual c++控件面板

1.2.5 新建（new）窗口

1.2.6 工作区（workspace）窗口

1.2.7 代码编辑器（code editor）

1.2.8 代码浏览器（source browser）

1.3 定制自己的开发环境

1.3.1 editor选项卡

1.3.2 tabs选项卡

1.3.3 debug选项卡

1.3.4 compatibility选项卡

1.3.5 build选项卡

1.3.6 directories选项卡

1.3.7 source control选项卡

1.3.8 workspace选项卡

1.3.9 macros选项卡

1.3.10 data view选项卡

1.3.11 help system选项卡

1.3.12 format选项卡

1.4 msdn library的使用

1.5 创建第一个visual c++控制台程序

1.5.1 使用向导创建一个hello world程序

1.5.2 手动创建一个hello world程序

1.6 创建第一个visual c++对话框程序

1.6.1 制作一个简单的mfc应用程序

1.6.2 工程文件列表

1.7 术语

1.8 小结

第2章 visual c++语言基础

教学录像：137分钟

2.1 程序编码规范

2.1.1 注释

2.1.2 命名

## <<Visual C++开发宝典>>

- 2.1.3 空白
- 2.1.4 缩进
- 2.2 编程语言基本要素
  - 2.2.1 关键字
  - 2.2.2 标识符
  - 2.2.3 常量
  - 2.2.4 变量
  - 2.2.5 宏定义
- 2.3 基本数据类型
  - 2.3.1 简单类型
  - 2.3.2 字符串类型
  - 2.3.3 数组类型
  - 2.3.4 枚举类型
  - 2.3.5 结构体类型
  - 2.3.6 共用体类型
  - 2.3.7 文件类型
  - 2.3.8 指针类型
  - 2.3.9 引用类型
- 2.4 mfc常见数据类型
- 2.5 类型转换
- 2.6 运算符和表达式
  - 2.6.1 运算符
  - 2.6.2 表达式
- 2.7 优先级介绍
- 2.8 术语
- 2.9 小结
- 2.10 练习
- 第3章 顺序结构程序设计
- 教学录像：24分钟
- 3.1 语句概述
  - 3.1.1 语句的构成
  - 3.1.2 复合语句
- 3.2 顺序语句实例
- 3.3 术语
- 3.4 小结
- 3.5 练习
- 第4章 选择结构程序设计
- 教学录像：21分钟
- 4.1 if选择语句
- 4.2 switch多分支选择语句
- 4.3 术语
- 4.4 小结
- 4.5 练习
- 第5章 循环结构程序设计
- 教学录像：26分钟
- 5.1 while语句
- 5.2 do...while语句

## <<Visual C++开发宝典>>

5.3 for语句

5.4 break和continue语句

5.4.1 break语句

5.4.2 continue语句

5.5 goto语句

5.6 术语

5.7 小结

5.8 练习

22.3 术语

22.4 小结

22.5 练习

第二部分 项目实战

第23章 企业内部qq

教学录像：40分钟

23.1 项目设计思路

23.1.1 系统概述

23.1.2 功能结构

23.1.3 系统预览

23.2 关键技术

23.2.1 设计支持qq表情的atl控件

23.2.2 向cricheditctrl控件中插入  
atl控件

23.2.3 使用xml文件实现组织结构的客户端显示

23.2.4 在树控件中利用节点数据标识

节点的类型

23.2.5 定义数据报结构实现文本、图像、文件数据的发送与显示

23.2.6 数据报粘包的简单处理

23.2.7 实现客户端掉线的自动登录

23.3 服务器主窗口设计

23.3.1 服务器主窗口概述

23.3.2 界面布局

23.3.3 实现过程

23.4 部门和账户模块设计

23.4.1 部门信息设置窗口概述

23.4.2 界面布局

23.4.3 实现过程

23.4.4 账户设置模块设计

23.5 客户端主窗口设计

23.5.1 客户端主窗口概述

23.5.2 界面布局

23.5.3 实现过程

23.6 登录窗口模块设计

23.6.1 登录窗口概述

23.6.2 界面布局

23.6.3 实现过程

23.7 信息发送窗口模块设计

23.7.1 信息发送窗口概述

## <<Visual C++开发宝典>>

23.7.2 界面布局

23.7.3 实现过程

23.8 项目发布

23.9 小结

第24章 文档管理系统

教学录像：64分钟

24.1 项目设计思路

24.1.1 项目规划

24.1.2 系统功能图

24.2 数据库设计

24.2.1 数据库概要说明

24.2.2 主要数据表结构

24.3 封装数据库

24.3.1 添加ado连接类

24.3.2 添加数据库表的类

24.4 主窗口设计

24.4.1 主窗口菜单设置

24.4.2 客户区设计

24.5 用户登录模块设计

24.5.1 实现目标

24.5.2 设计步骤

24.5.3 代码分析

24.6 单位档案模块设计

24.6.1 实现目标

24.6.2 设计步骤

24.6.3 代码分析

24.7 文档类别模块设计

24.7.1 实现目标

24.7.2 设计步骤

24.7.3 代码分析

24.8 文档管理模块设计

24.8.1 实现目标

24.8.2 设计步骤

24.8.3 代码分析

24.9 用户管理模块设计

24.9.1 实现目标

24.9.2 设计步骤

24.9.3 代码分析

24.10 口令修改模块设计

24.10.1 实现目标

24.10.2 设计步骤

24.10.3 代码分析

24.11 小结

第25章 时尚e-mail

教学录像：33分钟

25.1 项目设计思路

25.1.1 功能阐述

## <<Visual C++开发宝典>>

- 25.1.2 功能结构
- 25.1.3 系统预览
- 25.2 邮件服务配置
  - 25.2.1 smtp和pop3简介
  - 25.2.2 安装和配置邮件服务器
  - 25.2.3 安装和配置pop3服务器
- 25.3 主窗体设计
  - 25.3.1 主窗体概述
  - 25.3.2 界面布局
  - 25.3.3 功能实现
- 25.4 写邮件设计
  - 25.4.1 写邮件模块概述
  - 25.4.2 界面布局
  - 25.4.3 功能实现
- 25.5 草稿箱设计
  - 25.5.1 草稿箱模块概述
  - 25.5.2 界面布局
  - 25.5.3 功能实现
- 25.6 收件箱设计
  - 25.6.1 收件箱模块概述
  - 25.6.2 界面布局
  - 25.6.3 功能实现
- 25.7 读邮件设计
  - 25.7.1 读邮件概述
  - 25.7.2 界面布局
  - 25.7.3 功能实现
- 25.8 通讯录设计
  - 25.8.1 通讯录概述
  - 25.8.2 界面布局
  - 25.8.3 功能实现
- 25.9 项目发布
- 25.10 小结
- 第26章 进销存管理系统
- 教学录像：45分钟
- 26.1 项目设计思路
  - 26.1.1 功能阐述
  - 26.1.2 功能结构
  - 26.1.3 系统预览
- 26.2 数据库设计
  - 26.2.1 数据库概要说明
  - 26.2.2 主要数据表结构
- 26.3 主窗口设计
  - 26.3.1 菜单栏设计
  - 26.3.2 工具栏设计
  - 26.3.3 为菜单和工具栏添加消息处理函数
  - 26.3.4 状态栏设计
  - 26.3.5 客户区设计

## <<Visual C++开发宝典>>

### 26.4 系统登录管理模块设计

#### 26.4.1 实现目标

#### 26.4.2 设计步骤

#### 26.4.3 程序相关代码

### 26.5 商品销售管理模块设计

#### 26.5.1 实现目标

#### 26.5.2 设计步骤

#### 26.5.3 程序相关代码

### 26.6 权限设置管理模块设计

#### 26.6.1 实现目标

#### 26.6.2 设计步骤

#### 26.6.3 程序相关代码

### 26.7 小结

### 附录a 常用网络资源

### 附录b c库函数大全

## 第6章 数组

### 教学录像：30分钟

#### 6.1 数组的概念

##### 6.1.1 数组的分类

##### 6.1.2 数组的维数

#### 6.2 一维数组

##### 6.2.1 一维数组的声明

##### 6.2.2 一维数组元素的引用

##### 6.2.3 一维数组的基本操作

#### 6.3 二维数组及多维数组

##### 6.3.1 二维数组的声明

##### 6.3.2 二维数组的引用

##### 6.3.3 二维数组的基本操作

##### 6.3.4 多维数组的声明和引用

#### 6.4 字符数组

##### 6.4.1 字符数组的定义

##### 6.4.2 字符数组的引用

##### 6.4.3 字符数组的初始化

##### 6.4.4 字符数组的结束标志

##### 6.4.5 字符数组的输出

##### 6.4.6 字符数组的输入

#### 6.5 术语

#### 6.6 小结

#### 6.7 练习

## 第7章 函数

### 教学录像：56分钟

#### 7.1 函数的定义

##### 7.1.1 函数的声明

##### 7.1.2 函数的定义

##### 7.1.3 函数的调用

#### 7.2 函数的参数

##### 7.2.1 用数组名作为函数参数



## <<Visual C++开发宝典>>

- 7.2.2 默认值参数
- 7.2.3 形参表可变的函数
- 7.3 参数传递方式
  - 7.3.1 值传递
  - 7.3.2 引用传递
- 7.4 函数的递归调用
- 7.5 内联函数
- 7.6 重载函数的应用
- 7.7 函数模板的应用
- 7.8 变量的作用域与生存期
- 7.9 定义和使用命名空间
- 7.10 术语
- 7.11 小结
- 7.12 练习
- 第8章 解析指针和引用
- 教学录像：34分钟
- 8.1 指针概述
- 8.2 定义指针类型
  - 8.2.1 变量与指针
  - 8.2.2 使用指针变量
  - 8.2.3 “&”和“\*”运算符
  - 8.2.4 指针的算术运算
- 8.3 指针在数组中的应用
  - 8.3.1 指向数组元素的指针
  - 8.3.2 使用指针访问数组
- 8.4 引用类型解析
- 8.5 动态内存分配
- 8.6 术语
- 8.7 小结
- 8.8 练习
- 第9章 面向对象程序设计
- 教学录像：73分钟
- 9.1 面向对象的设计思想
  - 9.1.1 对象和类
  - 9.1.2 面向对象的主要特征
- 9.2 类的定义
- 9.3 对象的使用
  - 9.3.1 对象的声明与实例化
  - 9.3.2 类与对象的关系
  - 9.3.3 类成员的访问
  - 9.3.4 类成员的保护
- 9.4 构造函数与析构函数
  - 9.4.1 什么是构造函数
  - 9.4.2 默认构造函数
  - 9.4.3 复制构造函数
  - 9.4.4 重载构造函数
  - 9.4.5 析构函数

## <<Visual C++开发宝典>>

### 9.5 特殊的类成员

#### 9.5.1 常量成员

#### 9.5.2 静态成员

#### 9.5.3 隐藏的this指针

### 9.6 特殊的类成员函数

#### 9.6.1 常量成员函数

#### 9.6.2 内联成员函数

#### 9.6.3 静态成员函数

#### 9.6.4 运算符重载

### 9.7 类的继承

#### 9.7.1 单一继承

#### 9.7.2 多重继承

#### 9.7.3 覆盖成员函数

#### 9.7.4 虚函数

#### 9.7.5 纯虚函数

### 9.8 友元类和友元方法

### 9.9 类模板的使用

#### 9.9.1 类模板的声明和实例化

#### 9.9.2 类模板的实现

### 9.10 术语

### 9.11 小结

### 9.12 练习

## 第10章 程序调试及异常处理

教学录像：35分钟

### 10.1 进行断点跟踪

#### 10.1.1 设置普通断点

#### 10.1.2 设置条件断点

#### 10.1.3 设置数据断点

#### 10.1.4 设置消息断点

#### 10.1.5 进行断点跟踪

### 10.2 观察调试窗口

#### 10.2.1 使用watch窗口查看变量值

#### 10.2.2 使用call stack窗口查看函数的调用

#### 10.2.3 使用memory窗口查看对象的

内存信息

#### 10.2.4 使用variables窗口查看变量信息

#### 10.2.5 使用registe 窗口查看寄存器

信息

#### 10.2.6 使用disassembly窗口查看反汇编代码

### 10.3 宏调试的使用

#### 10.3.1 应用trace宏输出信息

#### 10.3.2 应用assert宏诊断条件是否成立

### 10.4 检查内存泄露问题

### 10.5 异常处理

#### 10.5.1 异常捕捉

#### 10.5.2 抛出异常

### 10.6 术语

## <<Visual C++开发宝典>>

10.7 小结

10.8 练习

第11章 对话框程序设计

教学录像：61分钟

11.1 创建对话框应用程序

11.1.1 创建对话框

11.1.2 设计对话框资源

11.1.3 创建并显示对话框

11.2 设置对话框属性

11.2.1 使用属性窗口设置对话框属性

11.2.2 使用代码设置对话框属性

11.3 对话框常用方法

11.4 向对话框中添加成员和成员函数

11.4.1 添加成员和成员函数

11.4.2 添加消息处理函数

11.4.3 手动添加命令消息处理函数

11.5 使用消息对话框

11.6 通用对话框

11.6.1 “文件”对话框

11.6.2 “查找/替换”对话框

11.6.3 “字体”对话框

11.6.4 “颜色”对话框

11.6.5 “打印”对话框

11.6.6 “页面设置”对话框

11.7 术语

11.8 小结

11.9 练习

第12章 文档与视图

教学录像：33分钟

12.1 构建文档/视图应用程序

12.1.1 文档/视图结构概述

12.1.2 创建文档/视图结构应用程序

12.2 文档/视图结构的创建

12.2.1 文档模板的创建

12.2.2 文档的创建

12.2.3 框架与视图的创建

12.3 文档模板概述

12.3.1 文档管理器

12.3.2 文档模板

12.4 文档对象

12.4.1 文档对象的主要方法

12.4.2 文档的初始化

12.4.3 保存文档

12.4.4 文档的命令处理

12.4.5 文档的销毁

12.5 视图对象

12.5.1 视图对象的主要方法

## <<Visual C++开发宝典>>

12.5.2 视图的初始化

12.5.3 视图的绘制

12.5.4 视图的销毁

12.6 框架窗口

12.6.1 框架对象的主要方法

12.6.2 框架的初始化

12.6.3 命令消息处理

12.7 文档/视图的应用

12.7.1 利用文档/视图结构进行打印

12.7.2 修改文档/视图结构默认的打印预览

12.8 术语

12.9 小结

12.10 练习

第13章 mfc常用控件

教学录像：57分钟

13.1 控件操作

13.1.1 放置和选定控件

13.1.2 控件的缩放与移动

13.1.3 控件的复制与删除

13.1.4 控件的对齐

13.2 图像控件设计

13.2.1 图像控件的主要属性

13.2.2 显示图像

13.3 静态控件设计

13.4 编辑框控件设计

13.5 按钮控件设计

13.6 复选框控件设计

13.6.1 复选框控件的主要属性

13.6.2 设置选中状态

13.6.3 获取选中状态

13.7 单选按钮控件设计

13.7.1 单选按钮控件的主要属性

13.7.2 获得单选按钮中的文本

13.8 组合框控件设计

13.9 列表框控件设计

13.10 进度条控件设计

13.10.1 进度条控件的主要属性

13.10.2 进度条控件的主要方法

13.10.3 使用进度条显示操作进度

13.11 术语

13.12 小结

13.13 练习

第14章 mfc高级控件

教学录像：31分钟

14.1 图像列表控件设计

14.2 列表视图控件设计

14.2.1 列表视图控件的主要属性

## <<Visual C++开发宝典>>

- 14.2.2 列表视图控件的主要方法
- 14.2.3 设置列表视图背景位图
- 14.2.4 使用列表视图显示表格数据
- 14.3 树视图控件设计
  - 14.3.1 树视图控件的主要属性
  - 14.3.2 树视图控件的主要方法
  - 14.3.3 使用树视图控件显示区域信息
- 14.4 滑块控件设计
  - 14.4.1 滑块控件属性设置
  - 14.4.2 使用滑块控件设置颜色
- 14.5 标签控件设计
  - 14.5.1 标签控件的主要属性
  - 14.5.2 标签控件的主要方法
  - 14.5.3 使用标签控件设计多页面窗口
- 14.6 术语
- 14.7 小结
- 14.8 练习
- 第15章 菜单、工具栏和状态栏设计
- 教学录像：37分钟
- 15.1 菜单
  - 15.1.1 菜单资源的设计
  - 15.1.2 菜单的命令处理
  - 15.1.3 菜单的主要方法
  - 15.1.4 动态创建菜单
  - 15.1.5 具有图标的菜单
- 15.2 工具栏
  - 15.2.1 工具栏设计
  - 15.2.2 工具栏按钮的命令处理
  - 15.2.3 工具栏的主要方法
  - 15.2.4 动态创建工具栏
  - 15.2.5 具有图像按钮的工具栏
  - 15.2.6 具有提示功能的工具栏
- 15.3 状态栏
  - 15.3.1 状态栏的主要方法
  - 15.3.2 动态创建状态栏
  - 15.3.3 在状态栏中显示进度条
- 15.4 术语
- 15.5 小结
- 15.6 练习
- 第16章 图形图像处理技术
- 教学录像：57分钟
- 16.1 图形设备接口
  - 16.1.1 画笔
  - 16.1.2 画刷
  - 16.1.3 位图
  - 16.1.4 区域
  - 16.1.5 字体

## <<Visual C++开发宝典>>

- 16.1.6 设备环境
- 16.1.7 调色板
- 16.2 常用图像存储格式
- 16.2.1 位图
- 16.2.2 图标
- 16.2.3 gif图像
- 16.3 绘制图形图像
- 16.3.1 绘制时钟
- 16.3.2 绘制按钮
- 16.3.3 绘制立体模型
- 16.3.4 填充区域
- 16.3.5 填充选区
- 16.3.6 利用位图设计不规则窗体
- 16.3.7 显示jpeg和gif图像
- 16.4 术语
- 16.5 小结
- 16.6 练习
- 第17章 多媒体技术
- 教学录像：27分钟
- 17.1 音频处理技术
- 17.1.1 加载应用程序wav资源
- 17.1.2 播放wav文件
- 17.1.3 设计音频播放器
- 17.2 视频处理技术
- 17.2.1 使用控件播放avi文件
- 17.2.2 使用函数播放avi文件
- 17.2.3 将位图组合为avi文件
- 17.2.4 视频文件压缩处理
- 17.3 术语
- 17.4 小结
- 17.5 练习
- 第18章 文件和注册表
- 教学录像：47分钟
- 18.1 普通文件操作
- 18.1.1 应用c函数进行文件操作
- 18.1.2 使用cfile类进行文件操作
- 18.1.3 使用cfilefind类进行文件查找
- 18.2 数据的串行化
- 18.2.1 串行化基础
- 18.2.2 编写串行化类
- 18.3 ini文件操作
- 18.3.1 ini文件基本结构
- 18.3.2 读写ini文件
- 18.4 注册表操作
- 18.4.1 注册表中的函数
- 18.4.2 利用函数直接读写注册表
- 18.4.3 cregkey类的主要方法

## <<Visual C++开发宝典>>

18.4.4 利用cregkey类读写注册表

18.5 术语

18.6 小结

18.7 练习

第19章 打印技术

教学录像：45分钟

19.1 基本概念

19.1.1 打印机介绍

19.1.2 分辨率

19.1.3 设备环境

19.1.4 映射模式

19.2 基于文档/视图结构的打印

19.2.1 按比例打印数据

19.2.2 打印图像

19.2.3 自定义打印预览

19.3 基于对话框结构的打印

19.3.1 获取打印机dc

19.3.2 打印预览

19.3.3 分页打印

19.4 设置打印属性

19.4.1 自定义打印纸的大小

19.4.2 控制打印方向

19.4.3 设置打印份数

19.5 术语

19.6 小结

19.7 练习

第20章 ado数据库操作技术

教学录像：43分钟

20.1 ado概述

20.2 ado对象

20.2.1 连接对象

20.2.2 命令对象

20.2.3 记录集对象

20.2.4 参数对象

20.3 利用ado连接数据库

20.3.1 连接access数据库

20.3.2 连接sql server数据库

20.3.3 连接oracle数据库

20.4 利用ado操作数据库

20.4.1 获取记录集数据

20.4.2 遍历记录集

20.4.3 向记录集中添加数据

20.4.4 修改记录集数据

20.4.5 删除记录集数据

20.5 术语

20.6 小结

20.7 练习

## <<Visual C++开发宝典>>

### 第21章 网络套接字编程

教学录像：30分钟

#### 21.1 计算机网络基础

##### 21.1.1 osi参考模型

##### 21.1.2 tcp/ip协议簇

##### 21.1.3 套接字简介

##### 21.1.4 客户/服务器模式

#### 21.2 winsock api常用函数

##### 21.2.1 accept函数

##### 21.2.2 bind函数

##### 21.2.3 closesocket函数

##### 21.2.4 connect函数

##### 21.2.5 htons 函数

##### 21.2.6 htonl函数

##### 21.2.7 inet\_addr函数

##### 21.2.8 listen函数

##### 21.2.9 recv函数

##### 21.2.10 select函数

##### 21.2.11 send函数

##### 21.2.12 socket函数

##### 21.2.13 wsastartup函数

##### 21.2.14 wsacleanup函数

##### 21.2.15 wsaasyncselect函数

#### 21.3 mfc套接字编程

##### 21.3.1 casyncsocket类

##### 21.3.2 csocket类

#### 21.4 术语

#### 21.5 小结

#### 21.6 练习

### 第22章 动态链接库

教学录像：16分钟

#### 22.1 dll动态链接库概述

##### 22.1.1 动态链接库的特点

##### 22.1.2 查看动态链接库

#### 22.2 创建和访问动态链接库

##### 22.2.1 创建win32动态链接库

##### 22.2.2 命名约定

##### 22.2.3 动态链接库的调用

##### 22.2.4 创建mfc动态链接库



## <<Visual C++开发宝典>>

### 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>