

## <<Visual C++入门经典>>

### 图书基本信息

书名：<<Visual C++入门经典>>

13位ISBN编号：9787111420231

10位ISBN编号：7111420233

出版时间：2013-5

出版时间：赵永发、刘莉莉、等 机械工业出版社 (2013-05出版)

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++入门经典>>

### 内容概要

《Visual C++入门经典》从初学者的角度出发，全面介绍了使用Visual C++2010进行程序开发的各种技术。

在内容编排上由浅入深，让读者循序渐进地掌握编程技术；在内容讲解上结合丰富的图解和形象的比喻，帮助读者理解“晦涩难懂”的技术；在内容形式上附有大量的提示、技巧、说明等栏目，夯实读者编程技术，丰富编程经验。

全书共分四篇12章，其中第一篇为基础知识篇，主要包括Visual Studio 2010简介、C++语法——结构化程序设计、C++语法——面向对象的程序设计；第二篇为核心技术篇，主要包括CLI窗体设计，MFC对话框程序设计，菜单、工具栏和状态栏，文件操作；第三篇为高级应用篇，主要包括GDI和GDI+、数据库应用、网络编程；第四篇为项目实战篇，主要包括企业人事管理系统和网络五子棋两个实战项目。

《Visual C++入门经典》附有配套光盘，光盘中提供了《Visual C++入门经典》所有程序的源代码、多媒体教学视频、程序开发资源库。

其中，源代码全部经过精心测试，能够在Windows XP、Windows 7操作系统上编译和运行。

## 书籍目录

第一篇基础知识篇 第1章 Visual Studio 2010简介 视频讲解：34分钟 1.1 Visual C++2010概述 1.1.1 Visual Studio 2010的新特点 1.1.2.NET框架 1.2安装与卸载Visual Studio 2010 1.2.1安装Visual Studio 2010系统的必备条件 1.2.2安装Visual Studio 2010 1.2.3卸载Visual Studio 2010 1.3熟悉Visual Studio 2010开发环境 1.3.1创建项目 1.3.2菜单栏 1.3.3工具栏 1.3.4 “工具箱”面板 1.3.5 “属性”面板 1.3.6 “错误列表”面板 1.4 Visual Studio 2010帮助系统 1.4.1安装Help Library管理器 1.4.2使用Help Library管理器 1.5上机实践 1.5.1熟悉开发工具 1.5.2写一个简单的小程序 1.6小结 第2章C++语法1——结构化程序设计 视频讲解：137分钟 2.1编程语言基本要素 2.1.1常量 2.1.2变量 2.1.3输入/输出 2.1.4运算符和表达式 2.1.5结合性与优先级 2.2基本控制结构 2.2.1 if语句 2.2.2 switch多分支选择语句 2.2.3 while语句 2.2.4 do 2.2.5 for语句 2.2.6 break语句和continue语句 2.2.7 goto语句 2.2.8 C++ / CLI中的控制结构 2.3数组 2.3.1一维数组 2.3.2二维数组及多维数组 2.3.3字符数组 2.3.4本地CH中的字符串 2.3.5 C++ / CLI中的字符串 2.4函数 2.4.1函数的定义 2.4.2函数的参数 2.4.3参数传递方式 2.4.4函数的递归调用 2.4.5内联函数 2.4.6重载函数的应用 2.4.7函数模板的应用 2.4.8变量的作用域 2.4.9定义和使用命名空间 2.4.10 C++ / CLI中的函数 2.5指针和引用 2.5.1指针概述 2.5.2定义指针类型 2.5.3指针在数组中的应用 2.5.4引用类型解析 2.5.5动态内存分配 2.5.6 C++ / CLI中的指针 2.6结构体和共用体 2.6.1结构体变量的定义 2.6.2结构体变量的使用 2.6.3指向结构体变量的指针 2.6.4 C++ / CLI中的结构体 2.6.5共用体 2.7上机实践 2.7.1复制小写字母 2.7.2 CLR结构体应用 2.8小结 2.9习题 第3章C++语法 ——面向对象的程序设计 视频讲解：148分钟 3.1面向对象的设计思想 3.1.1对象和类 3.1.2面向对象的主要特征 3.2类的定义 3.3对象的使用 3.3.1对象的声明与实例化 3.3.2类与对象的关系 3.3.3类成员的访问 3.3.4类成员的保护 3.4构造函数与析构函数 3.4.1什么是构造函数 3.4.2默认构造函数 3.4.3复制构造函数 3.4.4重载构造函数 3.4.5析构函数 3.5特殊的类成员 3.5.1常量成员 3.5.2静态成员 3.5.3隐藏的this指针 3.6特殊的类成员函数 3.6.1常量成员函数 3.6.2内联成员函数 3.6.3静态成员函数 3.6.4运算符重载 3.7类的继承 3.7.1单一继承 3.7.2多重继承 3.7.3覆盖成员函数 3.7.4虚函数 3.7.5纯虚函数 3.8友元类和友元方法 3.9类模板的使用 3.9.1类模板的声明和实例化 3.9.2类模板的实现 3.10 C++ / CLI中的类 3.10.1定义和使用值类 3.10.2定义和使用引用类 3.10.3类属性 3.11上机实践 3.11.1虚函数的使用 3.11.2重载

## 章节摘录

版权页：插图：1.变量与指针 变量的地址是变量和指针之间连接的纽带。

如果一个变量包含了另一个变量的地址，那么第1个变量可以说成是指向第2个变量。

所谓“指向”，就是通过地址来体现的。

，在程序中用“\*”符号来表示“指向”。

因为指针变量是指向一个变量的地址，所以将一个变量的地址值赋予这个指针变量后，这个指针变量就“指向了该变量”。

例如，将变量i的地址存放到指针变量p中，p就指向i。

其关系如图2.40所示。

在程序代码中是通过变量名来对内存单元进行存取操作，但是代码图2.40地址与指针经过编辑后已经将变量名转换为该变量在内存中的存放地址，对变量值的存取都是通过地址进行的。

例如，对图2.40中的变量i和变量j进行如下操作。

根据变量名与地址的对应关系，找到变量i的地址1000，然后从1000开始读1R4—@字节数据放到CPU寄存器中，再找到变量j的地址1004，从1004开始读取4个字节的数据放到CPU另一个寄存器中，通过CPU计算出结果。

在低级语言的汇编语言中都是直接通过地址来访问内存单元，而在高级语言中则是使用变量名访问内存单元，但作为高级语言的C++却提供了通过地址来访问内存单元的方法。

2.使用指针变量 由于通过地址能访问指定的内存单元，可以说地址“指向”该内存单元。

地址可以形象地称为指针，意思是通过指针能找到内存单元。

一个变量的地址称为该变量的指针。

如果有一个变量专门用来存放另一个变量的地址，它就是指针变量。

在c++语言中有专门用来存放内存单元地址的变量类型，就是指针类型。

下面将针对如何定义一个指针变量、如何为一个指针变量赋值及如何引用指针变量这3方面内容进行介绍。

(1) 定义指针变量的一般格式 如果有一个变量专门用来存放另一变量的地址，则称之为“指针变量”。

图2.40中的p就是一个指针变量。

如果一个变量包含指针（指针等同于一个变量的地址），则必须对它进行说明。

## <<Visual C++入门经典>>

### 编辑推荐

《Visual C++入门经典》适用于Visual C++爱好者、初学者和中级程序开发人员，也可以作为大中专院校和培训机构的教材。

<<Visual C++入门经典>>

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>