

## <<Borland C++Builder使用>>

### 图书基本信息

书名：<<Borland C++Builder使用与开发指南>>

13位ISBN编号：9787115070975

10位ISBN编号：7115070970

出版时间：1900-01-01

出版时间：人民邮电出版社

作者：雷森 李康 陈曦 陈

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>

## <<Borland C++Builder使用>>

### 内容概要

Borland C++ Builder是Borland公司推出的全新的可视化编程工具，完全面向对象，能方便、快捷地开发Windows应用程序。

本书从浅到深讲述了Borland C++ Builder的使用环境和编程技巧，适合于自学Borland C++ Builder编程的初、中级读者。

# <<Borland C++Builder使用>>

## 书籍目录

第一章 Borland C++ Builder概述	1
1.1 几个基本问题	1
1.1.1 BCB的形式	1
1.1.2 关于VCL	2
1.1.3 RAD与BCB	3
1.2 BCB快速入门	3
1.2.1 进入BCB环境	4
1.2.2 BCB 集成开发环境 ( IDE ) 介绍	4
1.2.3 设计简单的用户界面	5
1.2.4 改变对象的属性	8
1.2.5 编写事件处理过程	11
1.2.6 使用联机帮助Help	13
1.3 BCB 工程项目的设计与管理	13
1.3.1 创建多窗体应用程序	14
1.3.2 管理多窗体应用程序	16
1.3.3 使用模板与向导创建窗体	18
1.3.4 使用工程模板和应用程序向导	19
1.4 VCL 库中常用的组件介绍	20
1.4.1 常用的文本相关组件	20
1.4.2 按钮和检查框组件	22
1.4.3 分组、分界组件	23
1.4.4 图形、图象组件	24
1.4.5 关系图、文件列表组件	24
1.4.6 滚动组件	25
1.4.7 网格、表格组件	25
1.4.8 多媒体 ( MultiMedia ) 和OLE组件	26
1.4.9 菜单组件	26
1.4.10 定时器组件	26
1.4.11 使用公用对话框组件	27
1.5 本章小结	29
第二章 进入C++的世界	31
2.1 编写一个简单的C++程序	31
2.1.1 编写Hello.cpp程序代码	32
2.1.2 编译并链接Hello.cpp	33
2.1.3 执行Hello.exe	33
2.2 对象	34
2.3 栈对象的例子	36
2.4 构造函数与析构函数	40
2.4.1 构造函数	40
2.4.2 析构函数	43
2.4.3 构造函数和析构函数的调用问题	44
2.5 this指针的使用	44
2.6 Static类型的成员	46
2.7 派生类和层次及虚函数	47
2.7.1 派生的类	48

## <<Borland C++Builder使用>>

2.7.2 类的层次	50
2.7.3 虚函数与虚基类	51
2.8 本章小结	65
第三章 Borland C++ Builder的安装	67
3.1 Borland C++ Builder 1.0的安装	67
3.1.1 系统环境准备	67
3.1.2 开始安装	67
3.1.3 安装类型选择	69
3.1.4 安装路径选择	71
3.1.5 正式安装Borland C++ Builder	72
3.2 修补Borland C++ Builder 1.0的错误	73
3.2.1 第一个修补程序	73
3.2.2 第二个修补程序	74
3.2.3 更新Microsoft SDK Help文件	75
3.2.4 更新BCB Help文件	75
3.2.5 更改错误HELP文件	76
3.2.6 NetMange的国际互联网组件的更新	76
3.3 安装后第一次运行Borland C++ Builder 1.0	76
3.3.1 创建BCB快捷方式	76
3.3.2 运行Borland C++ Builder 1.0	78
3.4 本章小结	79
第四章 响应用户的输入	81
4.1 处理键盘输入	81
4.1.1 理解三个基本键盘响应事件	81
4.1.2 键盘输入的焦点	91
4.2 处理鼠标输入	93
4.2.1 理解鼠标编程的基本概念	93
4.3 BCB中的集合	100
4.3.1 集合的基本概念	100
4.3.2 TshiftState类	100
4.4 本章小结	105
第五章 菜单设计	107
5.1 菜单界面的设计	107
5.2 菜单代码的设计	112
5.2.1 Check标记的使用	113
5.2.2 弹出式菜单	116
5.2.3 动态菜单	117
5.2.4 快捷键的使用	120
5.2.5 命令激活和命令失效	122
5.2.6 菜单的提示(Hint)	122
5.2.7 融合MainMenu对象	123
5.2.8 修改系统菜单	127
5.3 本章小结	128
第六章 文本编辑器的设计	129
6.1 多页面界面 (MPI)	129
6.1.1 概述	129
6.1.2 Notebook组件与TabSet组件	129

## <<Borland C++Builder使用>>

6.1.3	TabbedNotebook组件	133
6.1.4	TabControl组件	134
6.1.5	PageControl组件	135
6.1.6	动态创建页面	136
6.2	多文本界面 (MDI)	137
6.2.1	概述	137
6.2.2	创建MDI父窗体	138
6.2.3	创建MDI子窗体	138
6.2.4	创建MDI主菜单	139
6.3	常用文本编辑组件介绍	142
6.3.1	Edit组件	142
6.3.2	Memo组件	144
6.3.3	RichEdit组件	145
6.4	创建文本编辑器	147
6.4.1	完善子窗体	147
6.4.2	设置字体	151
6.4.3	设置段落格式	159
6.4.4	剪切、拷贝、粘贴和取消功能	162
6.4.5	查找与替换	164
6.4.6	文件的打开与保存	167
6.4.7	文件打印	172
6.5	本章小结	176
第七章	文件管理	177
7.1	文件类型和标准过程	177
7.1.1	文本文件	177
7.1.2	二进制文件	178
7.1.3	INI文件	178
7.1.4	C++ Builder的文件管理标准过程	179
7.2	文件组件的应用	181
7.2.1	文件组件及其相互关系	181
7.2.2	程序的设计	182
7.2.3	程序功能和实现	183
7.2.4	文件管理器的实现	187
7.3	文件的应用	202
7.3.1	概述	202
7.3.2	设计步骤	202
7.3.3	二进制文件的打开和创建	204
7.3.4	二进制文件的读入	207
7.3.5	增加记录	207
7.3.6	修改记录	208
7.3.7	文件和系统的关闭	210
7.4	本章小结	211
第八章	图形图象编程	213
8.1	画布对象 (TCanvas Object)	213
8.1.1	什么是画布对象	213
8.1.2	Canvas的属性	213
8.1.3	TColor类型	214

## <<Borland C++Builder使用>>

8.1.4 TPen对象	215
8.1.5 TBrush对象	217
8.1.6 Canvas的方法	218
8.1.7 使用Canvas的属性和方法绘图	221
8.2 图形程序设计技术	230
8.2.1 图形类关系	230
8.2.2 使用PaintBox组件	231
8.2.3 使用组件画图	233
8.2.4 拖放编程	240
8.2.5 使用图象编辑器(Image Editor)	243
8.2.6 图形重绘	245
8.2.7 动画效果	246
8.3 本章小结	250
第九章 异常处理与程序调试	251
9.1 异常基本理论	251
9.1.1 错误的来源	251
9.1.2 关键词与术语	252
9.2 BCB中的异常类	252
9.2.1 一个新的异常处理体系	252
9.2.2 BCB中的异常类	253
9.2.3 创建自己的异常类	258
9.3 实际使用异常	258
9.3.1 VCL中的缺省异常处理	259
9.3.2 try块和catch块	259
9.3.3 唤起与重引发异常	262
9.3.4 创建适合自己程序的异常类	263
9.3.5 分析异常信息	263
9.3.6 建立自己的异常处理入口	270
9.4 程序调试简介	271
9.4.1 调试的准备和开始	271
9.4.2 程序运行的控制	272
9.4.3 断点的使用	273
9.4.4 监视数据的值	274
9.5 本章小结	282

## <<Borland C++Builder使用>>

### 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>