

<<把脉VC++>>

图书基本信息

书名：<<把脉VC++>>

13位ISBN编号：9787121086175

10位ISBN编号：7121086174

出版时间：2009-7

出版时间：电子工业出版社

作者：白乔,左飞

页数：663

字数：1082

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>

<<把脉VC++>>

前言

又是一本Visual C++图书？

Visual C++领域从来都不乏好书，在图书市场极其丰富的今天，再来撰写一本关于Visual C++的图书是需要足够的胆量和理由的。

相信很多读者都和我一样，书架上早就摆满了各种Visual C++书籍，有关于Visual C++ 5.0版、6.0版的，还有直到当今的2005版、2008版的，Visual C++技术的千头万绪包含其中，如GDI、OLE、ActiveX、COM、XML、ODBC、ADO等。

为了学好Visual C++，有些读者可能还有一些关于C++的书籍，OOP、POD、STL、泛型编程、智能指针等术语弥漫其中。

此外，Visual C++程序员又常常谈起boost、DirectX、ICE等技术，它们和Visual C++家族之间又是如何沾亲带故的呢？

除了术语灾难之外，我们再来看看来自不胜枚举的项目案例的风暴。

除了一些大部头的语法书之外，Visual C++程序员还会发现越来越多的好书，这些书不无详尽地枚举出各种案例，适合应用于专业领域，如图像处理、视频处理、串口通信等。

更有甚者，赫然一下子摆出百八十个生猛鲜活的项目实例（编程百例等），指导Visual C++程序员这样做、那样做。

这样的例子越多，刚刚入门的程序员就会越困惑，明白在做什么，但并不知道为什么要这么做。

当遇到一个新的项目的时候，我们还是会晕头转向，不知从何下手。

越来越多的人在踏入Visual C++大门之后，开始左右彷徨，谁能引我真正入门？

谁能拨去我程序员大军眼前的层层迷雾？

Visual C++，神乎？

魔乎？

是该到了为Visual C++开发技术做个盘点的时候了！

尽管显得有点自不量力，但我还是想做个尝试，撰写此稿，和大家一起努力去理一理Visual C++开发技术的细枝末节（套用范伟在《卖车》小品中的话就是“有点乱，有点乱，我们得捋一捋，捋一捋”），并将多年开发的感触和盘托出，以飨读者。

把住Visual C++编程脉络！

这本书与中医没有任何关系，Visual C++尽管毛病不少，但这本书并不是来讨论如何治病救人的。

书名中的“把脉”，表达了我们的一种美好愿望，希望通过本书的讨论，帮助读者在实战项目之前，不再犯晕，能够火眼金睛，一下子把住Visual C++编程技术的奇经八脉。

任何一本大部头的书都会在其大纲中详细列出Visual C++的开发技术，但是很少有书将这些开发技术做过分类，指出各种技术的渊源所在，行文上也是照本宣科，将诸多知识点散得七零八落。结果读书的人也只好跟着来个“难得糊涂”，好不容易将书“啃”完了，如释重负之余却发现仍然是寸步难行。

Visual C++的技术盘根错节，每一门技术会有更多、更细的实现方式，那能否有一张详尽的脉络图来理顺Visual C++的脉络呢？

还有，这些主脉技术与当今流行的软件分层模式之间又是个什么关系？

冲突乎？

重合乎？

我们该如何把握？

本书中我们妄以蚍蜉撼树，将这些技术问题一一给出答案，并给出了一张详细的技术脉络图（见彩页）。

希望读者朋友们不嫌粗糙，仔细审阅。

<<把脉VC++>>

内容概要

本书着重介绍Visual C++的关键技术，即Visual C++程序员在实际工程开发中经常遇到的几大问题：数据的内存表达、数据的转换与处理、数据的持久化、数据的界面展现、数据的传输与交换方面的技术。

全书内容主要包括：软件项目中的开发技术、关于Visual C++的话题、常见对象的表达、对象的赋值与转换、对象容器、使用文件存取对象、使用注册表存取对象、使用数据库存取对象、界面的布局、界面的绘制与交互、界面的美化、进程间对象的传输与调用、线程间对象的传输与调用、模块间对象的传输与调用、网络间对象的传输与调用等。

通过对本书的学习，可以帮助读者快速掌握Visual C++的编程技巧及编程思想。

随书所附光盘包含书中实例源文件。

本书面向初、中级读者，适合于广大有志于学习Visual C++的读者，也适合作为高等院校相关专业师生的参考书，还可作为相关培训机构的教材。

<<把脉VC++>>

书籍目录

第1篇 Visual C++速览	第1章 软件项目中的开发技术	1.1 关于软件项目的话题
1.2 软件项目的开发过程	1.2.1 软件的开发过程	1.2.2 排错 (debug)
1.2.3 原型 (prototype)	1.2.4 重构 (refactor)	1.3 软件架构及软件分
层	1.3.1 软件架构的原则	1.3.2 C/S与B/S模式
1.3.4 文档/视图结构	1.3.5 流行的三层结构	1.3.3 MVC模式
的四大主脉技术	1.4.1 对象的建模与表达	1.4 在Visual C++项目中
1.4.3 对象的界面展现	1.4.2 对象的持久化	1.4.5 从QQ和MSN说起
1.4.6 四大技术与三层结构	1.5 回到客栈管理系统	1.5.1 对象的建模
与表达	1.5.2 对象的持久化	1.5.4 对象的
传输与调用	1.6 本章小结	第2章 关于Visual C++的话题
与C++	2.1.1 Visual C++不是唯一的C++编译器	2.1 Visual C++
的C++ IDE	2.1.3 Visual C++及MFC/ATL的版本	2.1.2 Visual C++不是唯一
2.1.5 Visual C++与boost、QT	2.2 熟悉Visual C++ IDE	2.1.4 备受争议的Visual C++
、项目与解决方案	2.2.2 Visual C++代码编辑器	2.2.1 文件
C++编写程序	2.2.4 Visual C++应用向导	2.2.3 Visual C++资源编辑器
Windows程序的编写	2.3.1 Dev-C++	2.3 脱离Visual
写	2.3.2 控制台程序的编写	2.3.3
2.4.4 MFC/ATL应用程序的编写	2.4 使用Visual C++编写程序	2.4.1 Win32控制台程序的编
2.5.1 使用Windows API	2.4.2 让控制台程序支持MFC/ATL	2.4.3 Win32窗口程序的编写
使用CRT (C运行时期库)	2.4.5 CLR程序的编写	2.5 苗字的N种写法
的安全版本	2.5.2 使用C++标准库 (stdcpp)	2.5.3
用哪一种写法	2.5.4 使用CRT库的宽字符版本	2.5.5 使用CRT库
与MSDN库	2.5.6 使用MFC/ATL	2.5.8 该采
Visual C++资源网站	2.6 Visual C++伴侣	2.6.2 MSDN
见对象的表达	2.6.3 Visual Studio Tools	2.6.5
对象的持久化	2.7 本章小结	第2篇 Visual C++中对象的建模与表达
库存取对象	第4章 对象的赋值与转换	第3章 常
制与交互	第6章 使用文件存取对象	第3篇 Visual C++中对
对象的传输与调用	第4篇 Visual C++中对象的界面展现	第5章 对象容器
第15章 网络间对象的传输与调用	第11章 界面的美化	第8章 使用数据
	第13章 线程间对象的传输与调用	第10章 界面的绘
	第14章 模块间对象的传输与调用	第12章 进程间对

章节摘录

第1篇 Visual C++速览 第1章 软件项目中的开发技术 1.1 关于软件项目的话题 本书的构思之际，正逢尚敬执导的电视剧《武林外传》热播之时，和很多在生活中需要笑声的程序员读者一样，笔者一直是《武林外传》的忠实观众，因此本书关于软件项目的话题，我总忍不住要从如下假设的情境开始。

设想一下，某个阳光灿烂的星期一上午，你的老板（Boss、导师，或者公司的领导）找到睡眼惺忪的你，让你准备开发一套系统：“小六，我们需要为娄知县开发一套“七侠镇客栈管理系统”……”没错，假设你就是那个备受老板青睐的燕小六，而且你是七侠镇远近闻名的一名VisualC++程序员，据称你熟悉Visual C++6.0、Visual C++2003，甚至2005和2008。以下可能是老板（有可能就是邢捕头）继续的功能描述：“就是提供一套窗口界面，每个客栈的掌柜都可以方便地进行员工信息的编辑和浏览……可以插入照片和一些文档附件，最好能够直接将文件拖曳进去，必要的时候需要生成Word报表并进行打印，还有一点，稍微复杂一些，每个掌柜使用系统之前都需要进行认证，这个认证模块已经由另外一个公司做了，是六扇门软件公司的指纹认证LsmAuthentication系统，对了，还需要及时向衙门上报每天的住宿情况，衙门有一套基于J2EE环境的QiXiaOnline系统，提供有信息接收的Web Service接口……”实际上，有很多的软件项目就是从这样的星期一开始的，下一步该怎么走？我们该如何继续？接下来我们就来讨论软件项目所涉及到的开发过程及开发技术。

<<把脉VC++>>

编辑推荐

《把脉VC++》已被MFC绑死，离开MFC眼前漆黑一片。

一直对Windows API、C / C++标准库与MFC / ATL之间的暧昧关系心存疑惑。

接触Visual C++很长时间，却一直感觉没有真正入门。

觉得Visual C++是死水一片，前途黯淡。

具有严重的术语恐惧症，看到诸如MFC、ATL、STL、boost、QT、BCGControlBar、SkinMagic等字眼如坠云雾。

多次暗下决，要学好Visual C++，都以失败而告终。

看了很多的书，却“撻爪就忘”，感觉看了也白看。

实在弄不清楚CRTP、Secure CRT-是什么意思。

感觉Visual C++很好、很强大，高手如云，却不知自己身处哪个层次，理不清头绪，感觉Visual C++要学的太多，因此常常放弃。

常常问自己是否还有必要学习Visual C++，担心它与Web开发技术之间的关系。

实在不明白MessageBoxA、MessageBoxW和MessageBox是什么关系。

总认为Visual C++开发的界面难以出手，却又不知道如何改进。

用过MFC::CMap，但不知道std::map实为何物。

感觉MFC消息处理机制挺“神”的，总感觉自己的代码身陷迷宫。

很担心Visual C++与Web应用之间的交互。

看见ODBC、DAO、OLE DB和ADO，总感觉是文字游戏，缺乏感性认识。

对.NET开发技术心存疑惑和抵触，多年以来仍抱着Visual C++6.0不放。

缺乏调试技巧，看别人的工程项目看不懂。

纸上谈兵很久，书买了不少，遇到实际项目还是犯晕，不知道从何下手，无法独立行走于江湖。

不清楚如何在MSDN中查询到自己需要的内容。

尽量不在Visual C++中接触到COM能绕多远绕多远。

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>