

<<Visual C++宝典>>

图书基本信息

书名：<<Visual C++宝典>>

13位ISBN编号：9787121124372

10位ISBN编号：7121124378

出版时间：2011-1

出版时间：电子工业出版社

作者：陈国建 等编著

页数：763

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>

前言

Visual C++是微软公司开发的一个集成开发环境（IDE），就是使用C++的一个开发平台。Visual C++是Windows平台上的C++编程环境，学习Visual C++要了解很多Windows平台的特性并且还要掌握MFC、ATL、COM等知识，难度比较大。

笔者长期从事Visual C++编程工作，因此比较清楚初学者在学习Visual C++编程过程中常见的一些问题和学习过程中的一些困惑。

本书的目的是为了让Visual C++的初学者对于Visual C++有一个系统、全面的认识，同时能为今后继续学习打下良好的基础。

本书可以快速地使初学者掌握Visual C++编程知识，能使读者对Visual C++有一个全面、直观、系统的认识，最终可以完成独立、专业的Visual C++编程工作，同时本书中还提供了大量实例供读者学习和参考。

本书的特点 本书可帮助读者真正掌握Visual C++编程的基础知识，达到：遇到问题时，可以立刻独立分析程序；可以利用已学习的知识，对一些具体的问题有一定的编程思路，可以设计简单的程序；了解一些完整的实际问题的处理例子，为Visual C++学习打下一个坚实的基础。

本书的特点主要体现在以下几个方面。

本书的编排采用循序渐进的方式，适合初学者逐步掌握Visual C++编程的基础、技巧和精髓。

本书编排了大量的实例，为读者学习Visual C++编程提供了方便。

良好的程序调试习惯的养成是语言学习者必须具备的，因此本书加入了程序调试这一章（见第25章），本章可以在调试程序中随时翻阅，不受基础知识的限制。

在比较重要的知识点的章节后面，都给出一个具体问题以介绍这个知识点的应用，这样可以加强编程的训练。

本书源代码都附在随书光盘中，方便读者使用。

本书的内容安排 本书共分为四部分，共33章，从Visual C++集成开发环境的操作讲起，再进一步介绍Visual C++编程中的窗口概念以及创建窗口等一系列相关的知识，具体内容安排如下。

第1、2章：介绍Visual C++集成开发环境。

第3章：窗口和窗口消息等知识的介绍，其中包括窗口的创建、显示隐藏、位置大小改变及窗口几个常用的消息，以及相应的实例。

第4章：Win32应用程序以及Win32控制台程序的编程，其中包括Win32应用程序的窗口消息及一些与窗口相关的常见Win32 API函数，以及Win32控制台程序的编程技巧及实例。

第5章：GDI绘画，介绍有关图形的绘制以及画刷和画笔的界面编程，在最后一节还会介绍一个桌面涂鸦的实例。

第6章：MFC的控制详解，在6.2节还会介绍常用几个控件的使用例子。

第7章：动态链接库程序，包括Non-MFC DLL、MFC规则DLL、MFC扩展DLL以及DLL的显式调用和隐式调用。

第8章：单文档应用程序的编程开发，其中还会介绍到工具栏、状态栏和菜单的编程知识。

第9章：多文档应用程序的编程开发，其中介绍到多文档应用程序的结构和多文档的主要编程技巧。

第10章：介绍有关对话框应用程序的编程开发，其中还会介绍几种通用对话框。

第11章：介绍有关GDI+绘图的基础知识，介绍有关在GDI+环境下图形的绘制，包括画刷和画笔的界面编程，不同格式图片的显示，动态GIF图片的显示，图片透明及绘制图像时矩阵的旋转和平移变换。

第12章：简单地介绍了开发ActiveX控件的基本知识。

第13章：介绍文件的操作方式，包括使用C运行时库函数、MFC封装的类库以及直接使用API函数对文件进行操作，每种方式都列举出了实例。

第14章：介绍Windows数据处理技术，主要包括字符串的分割、格式化、大小写转换以及如何配置Unicode开发环境。

第15章：介绍在Windows环境下如何通过不同的方式获取系统时间，包括Windows API函数获取、C运

行时库获取和MFC类获取。

第16章：Windows错误与异常处理，通过Windows API函数获取错误代码，以及在程序中如何抛出、捕获、处理异常。

第17章：多线程技术，包括单线程与多线程、辅助线程与主线程、线程之间的通信和同步问题、共享数据保护以及线程与进程的优先级问题。

第18章：定时器技术，主要介绍定时器概念、一般定时器的使用、多媒体定时器的使用以及如何自定义定时器。

第19章：Windows消息处理机制，包括消息介绍、Windows消息处理、如何使用自定义消息等。

第20章：输入设备控制，主要包括鼠标和键盘这两种输入设备的控制。

第21章：串口编程技术，介绍了串口编程概念、串口通信协议、使用Windows API函数进行串口通信以及使用ActiveX控件（MSComm）进行串口通信。

第22章：网络编程技术，包括网络编程介绍、WinSock讲解、如何编写TCP与UDP程序，UDP程序主要包括点对点通信、UDP广播和UDP组播。

第23章：简要介绍了几种常用的小型化数据库，并结合实例详细讲解当前比较流行的两大数据库访问技术ODBC和ADO，每种技术都给出了完整的案例。

第24章：介绍了内存的概念以及在编程中内存的分类，结合实例讲解了内存管理方式，C/C++语言对内存的操作以及如何有效地防止内存泄露和访问内存违例。

第25章：介绍程序调试所必须具备的条件，详细讲解源代码级调试器Visual C++ 6.0自带调试器以及二进制级调试器Windbg，并结合实例演示了对问题程序的调试。

第26章：介绍网络安全的重要性，实现网络安全的方法，并结合实例讲解如何进行进程注入以及如何防止被注入。

第27章：介绍拖放协议基本原理，以及实现拖放的两种常用方式：文件管理器拖放和OLE拖放。在最后实现了一个控件之间进行拖放的实例。

第28章：界面控制介绍，介绍了托盘图标程序的制作、对话框中显示工具栏与状态栏、控件自绘，包括文本框控件自绘、列表视图框控件自绘、进度条自绘、下拉列表框控件自绘等。

第29章：介绍使用OLE自动化操作Word文件以及Excel文件的方式和原理，并在最后分别给出了实例。

第30章：介绍如何像程序安装包一样在桌面上创建快捷方式，结合实例代码讲解使用Windows API以及Windows Shell操作文件和文件夹，最后介绍了获取系统目录以及系统临时文件的方式。

第31章：介绍实现应用程序只执行一个实例的多种不同的方式，并结合实例详细讲解如何获取可执行程序的图标，以及一个进程如何去控制另一个进程。

第32章：介绍了系统控制的概念，并结合实例详细讲解显示器打开与关闭，系统的关闭与重启，获取操作系统版本信息，获取系统IP信息的实现方式。

第33章：介绍延时处理的应用场景，并结合实例详细介绍了几种不同精确级别的延时方式，最后给出了一个完整的应用实例。

本书由浅入深，由理论到实践，尤其适合初级读者逐步学习和完善自己的知识结构。

适合阅读本书的读者 C/C++开发人员 有C语言经验的开发人员 没有任何语言学习经验的Visual C++编程初学者 有志于成为Visual C++程序员的读者 有Visual C++编程基础或正在学习数据结构需要参考Visual C++编程的读者 本书作者 本书主要由陈国建、游梁和张建辉编写。

其他参与编写的人员有张金霞、于锋、张伟、曾广平、刘海峰、刘涛、赵宝永、郑莲华、张涛、杨强、陈涛、罗渊文。

在此对所有参与编写的人表示感谢！

编者

内容概要

C++语言是从C语言发展而来的一种面向对象的高级语言，而Visual C++则是C/C++ IDE，即集成开发环境。

本书从C++基础开始讲解，由原理到实践、由浅到深、全面地介绍了在Visual C++环境下，如何利用C++语言编写Windows应用程序。

本书分为4部分，包括33章。

第1部分是Visual C++编程入门介绍，介绍了Windows编程的入门知识和C++语言的一些基础知识；第2部分是Visual C++分类应用程序编程介绍，包括Windows应用编程和控制台程序，以及在Visual C++下如何编写Win32程序、对话框程序、单文档与多文档程序、动态链接库和ActiveX控件程序；第3部分是Visual C++功能应用程序介绍，在本部分中，讲解了Visual C++下最常见的操作编程，包括文件操作、数据处理、系统时间、错误与异常处理、多线程技术、定时器、输入输出设备、串口编程、网络编程、数据库编程、Windows内存管理、程序调试以及网络安全等；第4部分介绍了Visual C++的一些杂项编程，包括界面控制、Office文件的读写操作、文件与文件夹、程序控制以及系统控制等。

本书内容丰富、实用性强，许多代码可以直接应用到工程项目中，它适合于Visual C++ 6.0的初学者和使用Visual C++从事开发的程序员使用，对于具有一定Visual C++编程经验的读者，本书也是非常好的参考书。

书籍目录

第1部分 Visual C++编程入门第1章 Windows编程入门第2章 C++编程基础第2部分 Visual C++分类应用编程第3章 窗口和窗口消息第4章 Win32应用程序和控制台程序第5章 GDI绘图第6章 MFC控件第7章 动态链接库 (DLL) 第8章 单文档应用程序 (SDI) 第9章 多文档应用程序 (MDI) 第10章 对话框应用程序第11章 GDI+基础编程第12章 ActiveX控件第3部分 Visual C++功能应用编程第13章 文件操作第14章 数据处理第15章 系统时间第16章 错误与异常处理第17章 多线程第18章 定时器第19章 消息处理第20章 输入设备控制第21章 串口编程第22章 网络编程第23章 数据库编程第24章 内存管理第25章 程序调试第26章 网络安全第27章 Windows拖放协议第4部分 Visual C++编程杂项第28章 界面控制第29章 读写Office文件第30章 文件与文件夹第31章 程序控制第32章 系统控制第33章 延时处理

章节摘录

插图：窗口：窗口是屏幕上与一个应用程序相关的矩形区域，它是用户与产生该窗口的应用程序之间的可视界面。

对应用程序来说，窗口是应用程序控制下的屏幕上的一个矩形区域，应用程序创建并控制窗口的所有方面。

当用户启动一个应用程序时，一个窗口就被创建，每当用户操作窗口中的对象时，程序就有所响应。

边框：绝大多数窗口都有一个环绕着它的边框，边框不仅作为窗口的边界，它也用来指明窗口的状态，即窗口是否是一个活动窗口。

当我们将鼠标指针放在边框上按下鼠标左键并移动鼠标时，就可以改变窗口的大小。

标题栏：标题栏位于窗口的顶部，其中显示的文本信息用于标注程序，一般是应用程序的名字，这便于用户知道哪个应用程序正在运行。

标题栏的颜色反映一个窗口是否是一个活动窗口。

控制框：控制框是每个窗口左上方的一个小图片，每个应用程序都使用它。

在控制图标上单击鼠标键会使Windows显示系统菜单。

系统菜单提供了诸如还原、移动、改变大小、最小化、最大化以及关闭这样的标准操作。

最小化图标：每个Windows应用程序都在窗口的右上角显示3个图标。

最左边的图标是一段短下画线，这就是最小化图标，它可以使程序被最小化。

最大化图标：最大化图标是3个图标中中间的那一个，看起来像两个小窗口。

单击最大化图标可以使应用程序占满整个屏幕，其他应用程序窗口都会被盖住。

垂直滚动条：如果有必要，应用程序可以显示一个垂直滚动条。

垂直滚动条显示在应用程序窗口的右边，在两端有两个方向相反的箭头，它还有一个着色的棒和一个透明的窗口块，后者被用于显示当前显示内容与整个文档的关系。

用户可以用滚动条来选择显示哪一页，一般在任何一个箭头上单击会使显示内容移动一行。

单击向上箭头下方的窗口块并拖动它会使屏幕输出快速更新到应用程序屏幕输出的任意位置。

水平滚动条：应用程序也可以显示一个水平滚动条，水平滚动条显示在窗口的底部，具有与垂直滚动条类似的功能。

用它来选择要显示哪些列。

一般在任何一个箭头上单击会使显示内容移动一列。

单击向左箭头右边的窗口块并拖动它会使屏幕输出快速更新到应用程序屏幕输出的任意位置。

编辑推荐

《Visual C++宝典》VC++技术专家倾力打造，彻底攻克VC++应用开发。

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>