

图书基本信息

书名：<<21天学通Visual C++ (第3版)>>

13位ISBN编号：9787121220883

10位ISBN编号：7121220881

出版时间：2014-1

出版时间：电子工业出版社

作者：张志美

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>

## 内容概要

《21天学通Visual C++ (第3版)》从初学者的角度较全面地介绍了Visual C++编程的相关知识，然而，本书并没有泛讲Visual C++语言的所有知识，而是突出重点，选择最重要的内容进行讲解。全书共分为5篇，第1篇主要讲解Visual C++的基础知识，内容包括Visual C++ 6.0概述和Windows应用程序框架。

第2篇重点分析Visual C++的可视化编程，主要包括常用控件、对话框、消息处理与ClassWizard使用、菜单、工具栏与状态栏。

第3篇主要分析Visual C++的应用，包括图形、文本与字体、文档视图结构、文件、文档序列化与注册表操作、应用程序外观设计和面向对象程序设计基础。

第4篇主要讲解Visual C++的开发，包括数据库编程、网络编程、线程同步与进程通信、动态链接库、ActiveX技术和Visual C++的调试技术。

第5篇讲解如何应用Visual C++进行实际的综合案例开发。

《21天学通Visual C++ (第3版)》分析了Visual C++的基础知识体系和开发应用，其中重点介绍了关于Visual C++的应用技巧。

本书适合Visual C++初学者学习，可作为大、中专院校师生和培训班的教材，对于Visual C++爱好者，本书也有很大的参考价值。

《21天学通Visual C++ (第3版)》附带DVD光盘1张，内容包括超大容量手把手教学视频、电子教案(PPT)、源代码、职场面试法宝等。

## 书籍目录

## 第1篇 Visual C++基础篇

- 第1章 Visual C++ 6.0概述 1
  - 1.1 Visual C++ 6.0简介 1
    - 1.1.1 Visual C++ 6.0的特点 1
    - 1.1.2 Visual C++ 6.0的版本种类和硬件环境 2
  - 1.2 Visual C++ 6.0集成开发环境概览 2
    - 1.2.1 工作区 3
    - 1.2.2 编辑区 3
    - 1.2.3 输出窗口 4
  - 1.3 Visual C++ 6.0集成开发环境菜单简介 4
  - 1.4 Visual C++ 6.0的工具组件 5
    - 1.4.1 C/C++编译器 5
    - 1.4.2 资源编辑器和资源编译器 6
    - 1.4.3 链接器和调试器 6
    - 1.4.4 应用程序向导 6
    - 1.4.5 类向导 7
    - 1.4.6 资源浏览器 8
  - 1.5 第一个Visual C++程序——“Hello World” 9
    - 1.5.1 使用应用程序向导创建工程 9
    - 1.5.2 添加并修改消息处理函数 11
    - 1.5.3 编译、链接和运行 12
  - 1.6 Visual C++ 6.0项目文件类型简介 12
  - 1.7 小结 13
  - 1.8 习题 13
- 第2章 Windows应用程序框架 18
  - 2.1 基于Windows的应用程序设计 18
    - 2.1.1 基于Windows的应用程序接口 (API) 18
    - 2.1.2 句柄的原理 19
    - 2.1.3 Windows应用程序入口——WinMain()函数 20
    - 2.1.4 消息及消息队列机制 20
  - 2.2 MFC的基本概念及应用程序框架 21
    - 2.2.1 MFC的基本概念 22
    - 2.2.2 使用应用程序向导创建MFC应用程序框架 23
  - 2.3 MFC应用程序框架详解 27
    - 2.3.1 应用程序类 28
    - 2.3.2 框架类 29
    - 2.3.3 视图类和文档类 29
  - 2.4 小结 30
  - 2.5 习题 31
- 第2篇 可视化编程篇
- 第3章 常用控件 33
  - 3.1 控件的基本概念 33
  - 3.2 Visual C++ 6.0中的控件 33
    - 3.2.1 静态文本控件 35
    - 3.2.2 编辑框控件 38

- 3.2.3 按钮控件 39
- 3.2.4 列表框控件 41
- 3.2.5 组合框控件 41
- 3.2.6 滚动条控件 43
- 3.3 控件的应用 43
  - 3.3.1 添加控件到应用程序界面中 44
  - 3.3.2 多个控件的排列布局 44
- 3.4 控件应用实例 45
- 3.5 小结 49
- 3.6 习题 49
- 第4章 对话框 51
  - 4.1 对话框概述 51
    - 4.1.1 对话框的组成 52
    - 4.1.2 对话框的种类 52
    - 4.1.3 对话框的编辑器 53
    - 4.1.4 对话框的属性 54
  - 4.2 创建对话框 55
    - 4.2.1 添加对话框资源 55
    - 4.2.2 添加控件 56
    - 4.2.3 使用类向导创建对话框类 56
    - 4.2.4 使用类向导添加成员变量 58
    - 4.2.5 添加消息处理函数 61
  - 4.3 模态对话框和非模态对话框 62
    - 4.3.1 构建主程序框架 62
    - 4.3.2 创建非模态对话框 65
    - 4.3.3 对话框的输入/输出——数据交换机制 67
    - 4.3.4 创建模态对话框 68
  - 4.4 小结 69
  - 4.5 习题 69
- 第5章 消息处理与类向导的使用 72
  - 5.1 消息的种类 72
    - 5.1.1 来自键盘的消息 72
    - 5.1.2 来自鼠标的消息 73
    - 5.1.3 来自窗口的消息 73
    - 5.1.4 来自焦点的消息 74
    - 5.1.5 定时器消息 75
    - 5.1.6 命令消息 75
  - 5.2 使用消息机制的应用实例 76
  - 5.3 类向导的使用 79
    - 5.3.1 启动类向导 79
    - 5.3.2 使用类向导添加消息处理函数 79
    - 5.3.3 添加成员变量 82
    - 5.3.4 添加新类 83
  - 5.4 小结 85
  - 5.5 习题 85
- 第6章 菜单 87
  - 6.1 Windows的应用程序菜单概述 87

- 6.1.1 菜单的种类 87
- 6.1.2 使用Visual C++ 6.0生成的菜单 88
- 6.2 创建菜单的操作方法 89
  - 6.2.1 添加菜单资源 89
  - 6.2.2 利用菜单编辑器编辑菜单资源 90
  - 6.2.3 将菜单添加到应用程序中 93
  - 6.2.4 添加消息处理函数 94
- 6.3 菜单的程序设计 97
  - 6.3.1 在程序中获取菜单信息 97
  - 6.3.2 在程序中修改菜单状态 98
  - 6.3.3 在程序中添加、删除、插入菜单或菜单项 101
- 6.4 快捷菜单——弹出式菜单 103
  - 6.4.1 手动创建快捷菜单 103
  - 6.4.2 使用组件创建快捷菜单 104
- 6.5 小结 106
- 6.6 习题 106
- 第7章 工具栏与状态栏 110
  - 7.1 工具栏介绍 110
    - 7.1.1 工具栏类——CToolBar 111
    - 7.1.2 创建工具栏 111
    - 7.1.3 使用工具栏编辑器设计工具栏按钮 114
  - 7.2 创建工具栏 116
    - 7.2.1 添加工具栏资源 116
    - 7.2.2 设计工具栏按钮 116
    - 7.2.3 将工具栏添加到应用程序 117
  - 7.3 显示/隐藏工具栏 119
  - 7.4 状态栏 123
    - 7.4.1 状态栏介绍 123
    - 7.4.2 状态栏类——CStatusBar 123
    - 7.4.3 创建状态栏 124
  - 7.5 修改状态栏 125
    - 7.5.1 指示器数组 126
    - 7.5.2 修改状态栏 126
  - 7.6 小结 127
  - 7.7 习题 127
- 第3篇 Visual C++应用篇
- 第8章 图形 130
  - 8.1 图形设备接口的基本原理 130
  - 8.2 设备描述表的概念及使用 130
    - 8.2.1 设备描述表概述 131
    - 8.2.2 获取设备描述表 131
  - 8.3 Windows的图形设备接口类 132
  - 8.4 GDI对象的创建 133
    - 8.4.1 自定义画刷类 (CBrush) 133
    - 8.4.2 自定义画笔类 (CPen) 134
  - 8.5 画笔类的使用 134
    - 8.5.1 使用画笔类对象进行画线 135

- 8.5.2 改进画线功能 137
- 8.6 画刷类的使用 140
  - 8.6.1 使用带颜色的画刷对象 140
  - 8.6.2 使用带位图的画刷对象 142
- 8.7 小结 145
- 8.8 习题 145
- 第9章 文本与字体 148
  - 9.1 文本编程简介 148
    - 9.1.1 文本编程的基本概念 148
    - 9.1.2 使用GDI类自定义字体对象 149
  - 9.2 字体的使用 150
    - 9.2.1 实现简单文字处理 150
    - 9.2.2 特殊字符的处理 153
    - 9.2.3 具有颜色的文本应用实例 156
  - 9.3 小结 160
  - 9.4 习题 160
- 第10章 文档视图结构 163
  - 10.1 文档视图结构概述 163
    - 10.1.1 文档和视图的基本原理 163
    - 10.1.2 基于文档视图结构的应用程序 164
    - 10.1.3 基于文档视图结构的程序的组成部分 164
    - 10.1.4 框架窗口 165
  - 10.2 文档/视图类的关联函数 166
    - 10.2.1 视图类中的获取文档函数——GetDocument() 166
    - 10.2.2 文档视图类其他常用的关联函数 167
  - 10.3 单文档视图结构的应用程序 168
    - 10.3.1 单文档视图结构的应用程序概述 168
    - 10.3.2 创建单文档视图应用程序 169
  - 10.4 多文档视图结构的应用程序 171
    - 10.4.1 多文档视图结构的应用程序概述 171
    - 10.4.2 创建多文档视图应用程序 172
  - 10.5 小结 174
  - 10.6 习题 174
- 第11章 文件 180
  - 11.1 文件的基本概念 180
    - 11.1.1 文件与输入/输出流 180
    - 11.1.2 文件的内容与种类 181
  - 11.2 常见的文件操作 181
    - 11.2.1 打开和关闭顺序文件 181
    - 11.2.2 顺序文件的读/写操作 183
    - 11.2.3 顺序文件读写操作应用实例 183
  - 11.3 MFC中的CFile类 188
    - 11.3.1 CFile类的成员函数详解 189
    - 11.3.2 使用CFile类对象打开文件 189
    - 11.3.3 使用CFile类对象读/写文件 190
    - 11.3.4 使用CFile类对象关闭文件 190
  - 11.4 文件输入/输出的实现实例 191

- 11.5 “打开”和“保存”对话框 194
  - 11.5.1 创建“打开”对话框 194
  - 11.5.2 创建“保存”对话框 197
- 11.6 小结 198
- 11.7 习题 198
- 第12章 文档序列化与注册表操作 202
  - 12.1 什么是文档序列化 202
  - 12.2 文档序列化的实例 203
    - 12.2.1 实现简单绘图功能的实例 204
    - 12.2.2 添加可序列化的类 206
    - 12.2.3 重载Serialize()函数 207
    - 12.2.4 加入宏 208
    - 12.2.5 构造图形类CGraph 208
    - 12.2.6 保存图形 209
    - 12.2.7 完成绘图功能 210
    - 12.2.8 以序列化方式保存图形 211
  - 12.3 注册表的操作 213
    - 12.3.1 注册表简介 213
    - 12.3.2 注册表的结构 214
    - 12.3.3 读/写注册表 215
  - 12.4 小结 218
  - 12.5 习题 218
- 第13章 应用程序界面设计 221
  - 13.1 修改应用程序外观样式 221
    - 13.1.1 在框架类中修改程序外观 221
    - 13.1.2 在视图类中修改程序外观 224
  - 13.2 制作动画效果的图标 225
  - 13.3 设置背景图片 227
  - 13.4 小结 232
  - 13.5 习题 233
- 第14章 面向对象程序设计基础 235
  - 14.1 面向对象技术概览 235
    - 14.1.1 面向对象技术的基本概念和特点 235
    - 14.1.2 面向对象程序设计语言的演化 236
  - 14.2 类对象和类 236
    - 14.2.1 类对象 237
    - 14.2.2 类 237
  - 14.3 对象的属性和方法 239
    - 14.3.1 对象的属性 239
    - 14.3.2 对象的方法 239
  - 14.4 封装、继承和多态 240
    - 14.4.1 封装 240
    - 14.4.2 继承 241
    - 14.4.3 多态 242
  - 14.5 使用Visual C++6.0进行面向对象程序设计 242
    - 14.5.1 类类型的定义 243
    - 14.5.2 类的实例化使用 244

- 14.5.3 函数的多态形式——重载 246
- 14.5.4 类的构造函数 248
- 14.5.5 类的析构函数 249
- 14.5.6 指向当前对象的指针——this指针 250
- 14.5.7 类的继承 251
- 14.5.8 虚函数与多态性 255
- 14.6 小结 255
- 14.7 习题 256
- 第4篇 Visual C++开发篇
- 第15章 数据库应用程序开发 258
- 15.1 数据库基础理论简介 258
- 15.1.1 关系型数据库 258
- 15.1.2 数据库结构化查询语言 259
- 15.2 数据库访问技术介绍 259
- 15.2.1 使用Visual C++ 6.0开发数据库技术的特点 260
- 15.2.2 使用Visual C++ 6.0开发数据库的接口 260
- 15.3 使用ODBC进行数据库应用程序开发 260
- 15.3.1 ODBC技术概述 260
- 15.3.2 添加ODBC数据源 262
- 15.4 与ODBC兼容的MFC类 264
- 15.4.1 CDatabase类及其使用方法 264
- 15.4.2 CRecordSet类及其使用方法 265
- 15.4.3 CRecordView类 267
- 15.5 应用ODBC进行数据库应用编程 267
- 15.5.1 生成一个ODBC应用程序框架 267
- 15.5.2 数据库中的记录查询 269
- 15.5.3 为数据库增加记录 271
- 15.5.4 修改数据库记录 271
- 15.5.5 删除数据库记录 271
- 15.6 ADO简介 271
- 15.6.1 ADO技术概述 272
- 15.6.2 ADO中的对象 272
- 15.7 使用ADO进行数据库应用程序设计 273
- 15.7.1 导入ADO DLL 274
- 15.7.2 初始化ADO开发环境 274
- 15.7.3 使用ADO连接数据库 275
- 15.7.4 使用ADO函数执行数据库查询命令 278
- 15.7.5 访问数据库中的数据 279
- 15.7.6 操作数据 280
- 15.7.7 关闭数据库连接 280
- 15.8 应用ADO编程的实例 281
- 15.9 小结 284
- 15.10 习题 284
- 第16章 网络编程 287
- 16.1 一个简单的网络编程实例 287
- 16.2 Socket套接字及使用 290
- 16.2.1 Socket套接字概述 290

- 16.2.2 创建Socket套接字对象 291
- 16.2.3 使用套接字对象建立连接 291
- 16.2.4 发送数据和监听数据 292
- 16.2.5 数据接收 293
- 16.2.6 关闭套接字 293
- 16.3 基于Windows系统的套接字编程机制 294
  - 16.3.1 Windows Sockets简介 294
  - 16.3.2 WinSock编程原理及步骤 294
  - 16.3.3 使用WinSock编程的实例 295
- 16.4 小结 299
- 16.5 习题 299
- 第17章 线程与进程程序设计 303
  - 17.1 进程和线程的基本概念 303
  - 17.2 MFC的线程处理机制 304
    - 17.2.1 MFC线程处理机制概述 304
    - 17.2.2 创建工作线程 304
    - 17.2.3 创建用户界面的线程 305
  - 17.3 线程的同步 309
    - 17.3.1 线程同步简介 309
    - 17.3.2 线程同步的实现 309
  - 17.4 进程之间的通信 313
    - 17.4.1 剪贴板操作的常用函数 313
    - 17.4.2 剪贴板操作的通信实例 314
  - 17.5 小结 316
  - 17.6 习题 317
- 第18章 动态链接库开发 319
  - 18.1 一个简单的动态链接库实例 319
  - 18.2 动态链接库详解 322
    - 18.2.1 静态链接库与动态链接库 322
    - 18.2.2 运行与查看动态链接库 323
  - 18.3 Win32 DLL的创建和使用 324
  - 18.4 MFC规则DLL的创建 325
    - 18.4.1 MFC规则DLL简介 325
    - 18.4.2 MFC规则的DLL创建 325
  - 18.5 小结 329
  - 18.6 习题 329
- 第19章 ActiveX应用程序设计 334
  - 19.1 ActiveX技术简介 334
  - 19.2 ActiveX控件详解 334
    - 19.2.1 ActiveX控件与普通的Windows控件 335
    - 19.2.2 ActiveX控件的属性 335
    - 19.2.3 ActiveX控件的方法 336
    - 19.2.4 ActiveX控件的事件 337
  - 19.3 创建ActiveX控件 337
    - 19.3.1 创建ActiveX控件应用程序外壳 337
    - 19.3.2 添加OnDraw()函数代码 341
    - 19.3.3 实现ActiveX控件与系统时间同步 342

- 19.4 ActiveX控件的高级应用 344
  - 19.4.1 添加背景色属性 344
  - 19.4.2 添加ActiveX的方法 347
  - 19.4.3 添加ActiveX事件 349
- 19.5 小结 351
- 19.6 习题 351
- 第20章 Visual C++ 6.0的调试技术 354
  - 20.1 Visual C++ 6.0的调试方法 354
    - 20.1.1 错误种类 354
    - 20.1.2 设置调试环境 355
    - 20.1.3 设置调试断点 356
    - 20.1.4 控制调试中的程序运行 359
  - 20.2 使用调试信息查看工具 360
    - 20.2.1 调试信息泡泡 360
    - 20.2.2 变量窗口 360
    - 20.2.3 观察窗口 361
    - 20.2.4 快速查看变量窗口 361
  - 20.3 高级调试技术 362
    - 20.3.1 使用TRACE宏输出调试信息 362
    - 20.3.2 使用断言输出错误信息 363
    - 20.3.3 自建类的Dump()函数 364
    - 20.3.4 检查内存泄漏 364
  - 20.4 调试的应用实例 365
  - 20.5 小结 368
  - 20.6 习题 368
- 第5篇 案例篇
  - 第21章 综合案例 370
    - 21.1 系统功能概述 370
    - 21.2 系统功能的具体实现 371
      - 21.2.1 创建数据库 371
      - 21.2.2 添加ODBC类型的数据源 372
      - 21.2.3 创建应用程序工程 373
      - 21.2.4 设计软件用户界面 375
    - 21.3 实现成绩浏览功能的操作 377
      - 21.3.1 添加成员变量 377
      - 21.3.2 添加成员函数 378
      - 21.3.3 添加函数程序代码 379
      - 21.3.4 编译并运行 380
    - 21.4 实现添加成绩的功能 381
    - 21.5 实现删除成绩的功能 382
    - 21.6 实现成绩查询的功能 384
    - 21.7 小结 386

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>