

<<Visual C++程序设计实用案例>>

图书基本信息

书名：<<Visual C++程序设计实用案例教程>>

13位ISBN编号：9787301165973

10位ISBN编号：7301165978

出版时间：2010-2

出版单位：北京大学

作者：于永彦//王志坚//姜渊胜//束玉琴

页数：326

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

北京大学出版社第六事业部在2005年组织编写了《21世纪全国应用型本科计算机系列实用规划教材》，至今已出版了50多种。

这些教材出版后，在全国高校引起热烈反响，可谓初战告捷。

这使北京大学出版社的计算机教材市场规模迅速扩大，编辑队伍茁壮成长，经济效益明显增强，与各类高校师生的关系更加密切。

2008年1月北京大学出版社第六事业部在北京召开了“21世纪全国应用型本科计算机案例型教材建设和教学研讨会”。

这次会议为编写案例型教材做了深入的探讨和具体的部署，制定了详细的编写目的、丛书特色、内容要求和风格规范。

在内容上强调面向应用、能力驱动、精选案例、严把质量；在风格上力求文字精练、脉络清晰、图表明快、版式新颖。

这次会议吹响了提高教材质量第二战役的进军号。

案例型教材真能提高教学的质量吗？

是的。

著名法国哲学家、数学家勒内·笛卡儿（Rene Descartes, 1596 - 1650）说得好：“由一个例子的考察，我们可以抽出一条规律。

（From the consideration of an example we can form a rule.）”事实上，他发明的直角坐标系，正是通过生活实例而得到的灵感。

据说是在1619年夏天，笛卡儿因病住进医院。

中午他躺在病床上，苦苦思索一个数学问题时，忽然看到天花板上有一只苍蝇飞来飞去。

当时天花板是用木条做成正方形的格子。

笛卡儿发现，要说出这只苍蝇在天花板上的位置，只需说出苍蝇在天花板上的第几行和第几列。

当苍蝇落在第四行、第五列的那个正方形时，可以用（4，5）来表示这个位置……由此他联想到可用类似的办法来描述一个点在平面上的位置。

他高兴地跳下床，喊着“我找到了，找到了”，然而不小心把国际象棋撒了一地。

当他的目光落到棋盘上时，又兴奋地一拍大腿：“对，对，就是这个图”。

笛卡儿锲而不舍的毅力，苦思冥想的钻研，使他开创了解析几何的新纪元。

千百年来，代数与几何，井水不犯河水。

17世纪后，数学突飞猛进的发展，在很大程度上归功于笛卡儿坐标系和解析几何学的创立。

## <<Visual C++程序设计实用案例>>

### 内容概要

本书为C++程序设计教材的高级程序设计部分，主要讲述Visual C++基础知识与基本应用，包括OOP概念、Windows程序原理、MFC类库及其应用程序框架、数据库应用程序设计、网络应用程序设计和多媒体应用程序设计。

全书仍然以一个实用的“简易学生管理系统”为研究载体，针对每一个具体应用问题设计一个“子工程模型”，从基本概念入手，循序渐进，既有必要的理论知识的铺垫，又重点突出了对读者实践技能的培养与训练。

本书适用于理工类大中、专院校的C++程序设计课程，也可供程序设计爱好者和工程技术人员参考使用。

## 书籍目录

第1章 面向对象程序设计 1.1 概述 1.2 类与对象概念 1.2.1 定义类 1.2.2 声明对象 1.2.3 构造函数和析构函数 1.2.4 类的组合 1.3 继承与派生 1.3.1 派生类声明 1.3.2 派生类构造函数和析构函数 1.3.3 多继承 1.4 多态性 1.4.1 运算符重载 1.4.2 虚函数 1.4.3 纯虚函数与抽象类 1.4.4 类模板 本章总结 习题第2章 Windows程序原理 2.1 数据类型 2.2 事件驱动的程序设计模式 2.3 Windows消息 2.3.1 消息与消息结构 2.3.2 键盘消息 2.3.3 鼠标消息 2.4 消息队列 2.4.1 进程与线程 2.4.2 消息队列 2.4.3 将消息发送到队列中 2.4.4 队列状态标志 2.4.5 从队列中提取消息 2.5 Windows程序结构 2.5.1 程序组成 2.5.2 WinMain函数 2.5.3 WinProc函数 2.6 案例：使用API设计简易计算器 本章总结 习题第3章 MFC基础 3.1 概述 3.1.1 AFX技术 3.1.2 MFC类库 3.2 MFC特性 3.3 MFC类结构 3.3.1 COject根类 3.3.2 应用程序体系结构类 3.3.3 可视化控件类 3.4 基于MFC创建Win32程序 3.5 使用MFC向导创建Windows程序 3.5.1 Visual C++应用程序向导 3.5.2 创建MFC应用程序的一般步骤 3.6 MFC应用程序结构 3.6.1 程序结构 3.6.2 项目管理 3.7 MFC程序内部机制 3.8 MFC消息映射 3.8.1 映射与消息映射 3.8.2 消息宏 3.8.3 消息传动路由 3.8.4 消息映射实例分析 本章总结 习题第4章 基于对话框的程序设计 4.1 基于对话框的程序设计步骤 4.1.1 创建对话框工程 4.1.2 添加对话框模板 4.1.3 设置对话框模板属性 4.1.4 改变对话框模板图标 4.1.5 对话框设计内容 4.2 登录对话框设计 4.2.1 对话框模板设计 4.2.2 设计登录对话框类 4.2.3 在启动主对话框前运行“用户登录”对话框 4.3 设计添加信息对话框 4.3.1 设计IDD Add对话框模板 4.3.2 设计IDD Add对话框类 4.4 设计修改信息对话框 4.4.1 设计IDD Edit对话框模板 4.4.2 设计修改信息对话框类 4.5 设计主对话框 4.5.1 设计IDD\_MainDlg对话框模板 4.5.2 完善IDD\_MainDlg对话框类 本章总结 习题第5章 基于文档，视图的程序设计 5.1 应用MFC向导创建文档/视图框架 5.2 类结构与框架分析 5.2.1 应用程序类 5.2.2 文档模板 5.2.3 文档类CDocument 5.2.4 视图类CView 5.2.5 框架类 5.2.6 文档、文档模板、视图类和框架类的关系 5.3 视图分割 5.3.1 动态分割 5.3.2 静态分割 5.4 将对话框与文档/视图关联 5.4.1 对话框模板复用 5.4.2 创建主对话框 5.4.3 将对话框与视图关联 5.4.4 文本显示 5.5 菜单设计 5.5.1 菜单类CMenu 5.5.2 菜单资源设计 5.5.3 建立菜单消息映射 5.5.4 更新命令用户接口消息 5.6 定制序列化 5.6.1 创建学生类CStudent 5.6.2 定制类的串行序列化 5.6.3 文档CEx5\_1Doc序列化 5.6.4 修改菜单功能 本章总结 习题第6章 数据库应用程序设计 6.1 数据库基础 6.1.1 基本概念 6.1.2 数据库系统体系结构 6.1.3 管理信息系统 6.2 创建数据库 6.2.1 创建空数据库 6.2.2 创建数据表 6.3 注册ODBC数据源名 6.3.1 ODBC简介 6.3.2 手动注册DSN 6.3.3 自动注册DSN 6.4 基于MFC封装ODBC 6.4.1 CDatabase类 6.4.2 CRecordset类 6.5 基于ODBC设计数据库应用程序 6.5.1 创建应用程序框架 6.5.2 设计CMyDB2Set类 6.5.3 设计CMyDB2View类 6.5.4 设计事件响应代码 6.6 DAO编程基础 6.6.1 DAO简介 6.6.2 DAO对象模型 6.6.3 封装DAO 6.6.4 基于DAO设计数据库应用程序 6.7 ADO概述 本章总结 习题第7章 网络应用程序设计 7.1 概述 7.1.1 网络通信 7.1.2 网络编程模式 7.2 Windows Sockets编程 7.2.1 概述 7.2.2 CAsVncSocket类 7.2.3 CSocket类 7.3 案例一：一个点对点的聊天程序 7.3.1 创建客户端应用程序 7.3.2 创建服务器端程序SocketServer 7.4 WinInet编程 7.4.1 WinInet API简介 7.4.2 认识MFC WinInet类 7.4.3 使用WinInet类编程的基本操作 7.5 案例二：FTP客户端程序设计 7.5.1 创建应用程序的MFC框架 7.5.2 设计CFtpInfoView类 7.5.3 完善CFtpClientApp类 7.5.4 完善CMainFrame类 7.5.5 设计CServFileView类 本章总结 习题第8章 多媒体应用程序设计 8.1 概述 8.1.1 多媒体概念 8.1.2 图形设备接口 8.1.3 映像模式 8.1.4 三基色与调色板 8.1.5 MFC对GDI的封装 8.2 文本处理 8.2.1 选择文本字体 8.2.2 设置文本属性 8.2.3 文本输出 8.3 案例一：控制字体显示 8.4 图形绘制 8.4.1 绘图函数 8.4.2 绘图模式 8.5 案例二：绘制橡皮筋直线 8.6 位图操作 8.6.1 与设备有关的位图DDB 8.6.2 与设备无关的位图DIB 8.7 案例三：显示DIB位图 8.8 音频处理 8.8.1 RIFF格式 8.8.2 WAVE文件格式 8.8.3 声音播放 8.8.4 MCI基础 8.9 案例四：简易音频播放器 本章总结 习题参考文献

章节摘录

在C/S模式中，存在着3种对应关系。

- (1) 一个服务器同时为多个客户服务。
- (2) 一个用户的计算机上同时运行多个连接不同服务器的客户。
- (3) 一个服务器类的计算机同时运行多个服务器。

C/S模式中客户端是主动出击的一方，而服务器总是处于被动服务的地位。

通信之前，服务器首先要启动，打开一条通信通道，并发布服务器所在的主机和端口，处于被动侦听状态，等待客户的通信请求。

客户端采取的是主动请求方式，打开一条通信通道后连接到服务器的侦听端口。

一般是先由客户机向服务器发送请求，等待并接收应答；服务器接收到请求后，处理该请求并回送应答信号。

为了能并发地接收多个客户的服务请求，要激活一个新进程或新线程来处理这个客户请求。

服务器向客户机返回应答后，二者即建立了通信关系。

客户机与服务器的通信关系一旦建立，客户机和服务器都可发送和接收信息。

通信结束后，任何一方都可以中断会话，关闭连接，如图7.2所示。

Visual C++是用于Internet编程的最佳工具之一，使用Microsoft提供的专用API，既可用于客户端应用程序编程，也可用于服务器应用程序编程。

Visual C++支持的网络编程方式有3种：一是基于Windows Sockets（套接字）规范，直接使用网络协议接口，需要设计人员对网络协议细节有一定的了解；二是使用网络编程接口（Win32 Internet，WinInet）。

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>