

图书基本信息

书名：<<WINDOWS C程序设计入门与提高>>

13位ISBN编号：9787302035091

10位ISBN编号：7302035091

出版时间：1999-06

出版时间：清华大学出版社

作者：柳永新

页数：388

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

本书主要内容包括VISUAL C++6.0集成开发环境的使用，传统的C语言WINDOWS程序的基本结构，WINDOWS资源的使用，键盘、鼠标和计时器的使用方法等。

书籍目录

目录

引言

第1章 VisualC++6.0概述

1.1 VisualC++的发展历史

1.2 VisualC++6.0的安装

1.3 VisualC++6.0的特性

1.4 本章小结

第2章 VisualC++6.0基本操作

2.1 集成开发环境的外观及基本操作

2.1.1 VisualC++集成开发环境的组成元素

2.1.2 正文窗口及其操作

2.1.3 项目工作台窗口及其操作

2.1.4 输出窗口及其操作

2.2 利用VisualC++6.0编写应用程序的一般过程

2.2.1 新建项目

2.2.2 添加代码

2.2.3 添加资源

2.2.4 编译连接与调试

2.3 本章小结

第3章 VisualC++6.0编辑器的使用

3.1 文本编辑器的使用

3.1.1 文本编辑器的基本操作

3.1.2 文本的查找

3.1.3 替换文本

3.1.4 Bookmark命令的用法

3.1.5 语句自动生成功能

3.1.6 文本编辑器的设置

3.2 标识符的概念

3.2.1 基本概念及取值规则

3.2.2 标识符浏览器的概念和功能

3.2.3 新建标识符

3.2.4 删除未使用的标识符

3.2.5 改变标识符的名称

3.2.6 快速打开某标识符对应的资源编辑器窗口

3.2.7 使用只读标识符或可计算的标识符

3.3 资源及资源编辑器的概况

3.3.1 资源的概念

3.3.2 资源编辑器

3.4 菜单编辑器的使用

3.4.1 创建菜单和菜单项

3.4.2 菜单及菜单项的移动或复制

3.4.3 创建快捷菜单

3.4.4 定义菜单项的快捷键

3.4.5 定义状态栏提示

3.5 对话框编辑器的使用

3.5.1对话框编辑器所使用的工具

3.5.2对话框的创建

3.5.3在对话框内添加控件

3.5.4对话框内控件的移动、删除及复制

3.5.5对话框内各控件的布局及尺寸控制

3.5.6对话框的测试

3.6图形编辑器

3.6.1位图资源的创建

3.6.2图形编辑器的外观

3.6.3图形资源属性的设置

3.6.4图形资源的基本操作

3.6.5图标或光标的创建

3.7其他编辑器的使用

3.7.1工具栏编辑器

3.7.2快捷键表编辑器

3.7.3字符串表编辑器

3.7.4二进制数据编辑器

3.7.5版本信息资源编辑器

3.8本章小结

第4章 VisualC++6.0调试器的使用

4.1调试器的工具

4.1.1菜单命令概述

4.1.2调试窗口

4.1.3调试对话框

4.2控制程序运行的命令及其使用

4.2.1控制程序运行的命令

4.2.2程序跟踪

4.3断点的设置与使用

4.3.1Breakpoints对话框的使用

4.3.2断点的设置语法

4.4查看和修改变量的值

4.4.1QuickWatch窗口的使用

4.4.2Watch窗口的使用

4.4.3变量显示的格式化

4.4.4Variables窗口的使用

4.5其他调试窗口的使用

4.5.1CallStack窗口的使用

4.5.2Registers窗口的使用

4.5.3Memory窗口的使用

4.5.4Disassembly窗口的使用

4.6调试方法

4.6.1调试编译器及连接器的错误

4.6.2调试异常

4.6.3调试线程

4.6.4调试DLLs

4.6.5调试OLE应用程序

4.6.6调试远程应用程序

4.7本章小结

第5章 Windows编程基础

5.1Windows95/98和WindowsNT4.0/5.0新的界面特性

5.2一个Windows示范程序

5.3Windows事件和消息概述

5.3.1消息和消息处理

5.3.2窗口过程

5.4Simpwin程序的工作过程

5.4.1WinMain () 函数

5.4.2定义和注册窗口类

5.4.3创建和显示窗口

5.4.4消息循环

5.5基本的数据类型

5.6常用的宏

5.7本章小结

第6章 使用基本资源

6.1图标

6.2菜单

6.2.1创建菜单

6.2.2处理菜单消息

6.2.3菜单项的位置和状态

6.2.4消息框

6.3快捷键

6.3.1创建快捷键表

6.3.2把快捷键与菜单项联系起来

6.3.3在应用程序中装入快捷键表

6.3.4示范程序

6.4对话框

6.4.1对话框概述

6.4.2创建模式对话框

6.4.3创建无模式对话框

6.4.4对话框中的简单控件

6.4.5对话框示范程序

6.5光标

6.6字符串

6.7位图

6.8本章小结

第7章 键盘、鼠标和计时器

7.1键盘

7.1.1几个基本概念

7.1.2键盘消息

7.1.3字符消息

7.1.4键盘输入示例

7.2鼠标

7.2.1鼠标消息

7.2.2鼠标消息的处理

7.2.3捕捉鼠标

7.2.4鼠标输入示范程序

7.3计时器

7.4本章小结

第8章 绘图工具和图形设备接口

8.1设备描述表

8.2画点

8.3画直线

8.4画折线和曲线

8.4.1画折线

8.4.2画弧线

8.4.3画贝塞尔曲线

8.5画笔

8.5.1画笔的属性

8.5.2使用库存画笔

8.5.3创建画笔

8.6画封闭曲线

8.6.1矩形

8.6.2椭圆形

8.6.3圆角矩形

8.6.4弦形

8.6.5扇形

8.6.6多边形

8.6.7多个多边形

8.6.8示范程序

8.7字体选择和文字输出

8.7.1字体

8.7.2逻辑字体

8.7.3枚举安装字体

8.7.4文字输出

8.7.5文字格式化

8.7.6示范程序

8.8高级菜单技术

8.8.1浮动的弹出式菜单

8.8.2位图菜单项

8.8.3自定义菜单项选中标志

8.8.4自画菜单项

8.8.5示范程序

8.9本章小结

第9章 常用控件

9.1控件概述

9.1.1控件和公共控件

9.1.2消息

9.1.3通知消息

9.1.4控件风格

9.2静态控件和按钮控件

9.2.1静态控件

9.2.2按钮

9.3滚动条

9.3.1创建滚动条

9.3.2设置滚动条的滚动范围

9.3.3设置滚动块的位置

9.3.4接收滚动条消息

9.3.5示范程序

9.4列表框

9.4.1列表框的风格

9.4.2发送消息给列表框

9.4.3列表框发出的通知消息

9.4.4列表框示范程序

9.5编辑控件

9.5.1创建编辑控件

9.5.2对编辑框的基本操作

9.5.3编辑控件发出的通知消息

9.5.4编辑控件示范程序

9.6组合框

9.6.1组合框的风格与类型

9.6.2发送消息给组合框

9.6.3组合框发出的通知消息

9.6.4示范程序

9.7状态窗口

9.7.1创建状态窗口

9.7.2状态窗口的分区

9.7.3显示状态信息文字

9.7.4示范程序

9.8本章小结

第10章 MDI多文档界面编程

10.1MDI的组成

10.2MDI程序设计

10.2.1主函数WinMain ()

10.2.2主窗口过程: FrameWinProc ()

10.2.3MDI子窗口过程

10.2.4MDI应用程序设计的关键问题

10.3MDI函数介绍

10.3.1DefFrameProc ()

10.3.2DefMDIChildProc ()

10.3.3TranslateMDISysAccel ()

10.4MDI应用程序例程

10.5本章小结

第11章 多进程和多线程应用程序设计

11.1基本概念

11.1.1多任务、多进程和多线程

11.1.2Win16多任务和Win32多任务的区别

11.2多进程应用程序设计

11.3多线程应用程序的设计

11.3.1线程的建立

11.3.2线程的同步

11.4多进程和多线程程序实例

11.5本章小结

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>