

### 图书基本信息

书名：<<Visual C++ .NET入门与提高 (精装)>>

13位ISBN编号：9787302056515

10位ISBN编号：730205651X

出版时间：2002-7

出版时间：清华大学出版社

作者：孙飞

页数：384

字数：621000

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

本书全面介绍了Visual Studio.NET中有关Visual C++.NET的编程方法和技巧。

全书共17章,先后介绍了Visual C++的发展历史、C++和Windows基础、Visual C++.NET编程界面、程序结构的建立与分析、控件使用、界面设计、文件与打印等多方面的内容。

在提高篇中,深入介绍了关于动态库、多线程、COM、ActiveX、数据库编程和网络编程等方面的内容。

另外,关于Visual C++.NET的新增功能将在各章中有所体现。

本书以循序渐进的方式,穿插给出了丰富的实例以辅助讲解,可以帮助读者快速掌握和提高编程能力。

本书适合于有一定C语言基础并对Windows机制有一些了解的初学者或对Visual C++有一定了解的读者阅读。

## 书籍目录

## 第1章 Visual C++.NET的界面

## 1.1 运行 Visual Studio.NET

## 1.1.1 编辑浏览区

## 1.1.2 辅助工作区

## 1.2 第1个Visual C++.NET的应用程序

## 第2章 C++编程基础

## 2.1 C++基础

## 2.1.1 面向对象的理念

## 2.1.2 new、delete和this指针

## 2.1.3 函数重载

## 2.1.4 运算符重载

## 2.1.5 类的继承

## 2.1.6 虚函数和纯虚函数

## 2.1.7 模板

## 2.1.8 类型的转换

## 2.1.9 异常的处理

## 2.1.10 一个简单的C++程序

## 2.2 Windows编程基础

## 2.2.1 Windows操作系统的特点

## 2.2.2 过程驱动和事件驱动

## 2.2.3 消息循环与输入

## 2.2.4 图形输出

## 2.2.5 用户界面对象

## 2.2.6 资源共享

## 2.2.7 Windows应用程序的组成

## 2.3 MFC基础

## 2.3.1 MFC的概念

## 2.3.2 MFC的结构体系

## 2.3.3 MFC中常用类简介

## 2.3.4 MFC应用程序的基本批架

## 第3章 文档与视图(一)

## 3.1 文档 / 视图结构

## 3.1.1 文档视图结构的概念

## 3.1.2 框架窗口类与框架窗口对象

## 3.1.3 手动创建框架窗口

## 3.1.4 理解MFC应用程序向导创建框架窗口的方法

## 3.1.5 文档模板CDocTemplate类与文档对象

## 3.1.6 视图CView类与视图对象

## 3.1.7 文档、视图、框架、应用对象之间的通信

## 3.2 单文档 / 视图程序(SDI)

## 3.2.1 程序的建立

## 3.2.2 实例: 我的画板1

## 第4章 使用对话框(一)

## 4.1 对话框的概念

## 4.2 对话框的设计

- 4.2.1 在程序中新建一个对话框
- 4.2.2 设计对话框
- 4.2.3 对话框类CDialog及其与资源的连接
- 4.2.4 数据交换与DoDataExchange ( ) 函数
- 4.3 程序中对话框的初始化和显示
  - 4.3.1 模态对话框和非模态对话框的初始化
  - 4.3.2 对话框的返回值和显示
- 4.4 常用的标准对话框
  - 4.4.1 文件对话框 ( CFileDialog )
  - 4.4.2 颜色选择对话框
  - 4.4.3 字体选择对话框
- 第5章 图形设备接口
  - 5.1 图形设备类
    - 5.1.1 客户区图形设备CClientDC
    - 5.1.2 窗口画面图形设备CPaintDC
    - 5.1.3 用CWindowDC管理图文框窗口
  - 5.2 坐标、映射模式与绘图模式
    - 5.2.1 GDI坐标
    - 5.2.2 逻辑映射模式
    - 5.2.3 绘图模式
  - 5.3 与绘图相关的常用类与结构
    - 5.3.1 POINT结构和CPoint类
    - 5.3.2 RECT结构和CRect类
    - 5.3.3 SIZE结构和CSize类
    - 5.3.4 CRgn类
  - 5.4 画刷
    - 5.4.1 CBrush类
    - 5.4.2 画刷的创建与调用
  - 5.5 画笔
    - 5.5.1 CPen类
    - 5.5.2 画笔的创建与调用
  - 5.6 位图
    - 5.6.1 CBitmap类与BITMAP结构
    - 5.6.2 位图资源的利用
    - 5.6.3 位图的创建与显示
  - 5.7 字体
    - 5.7.1 LOGFONT结构和CFont类
    - 5.7.2 字体的创建与文本输出
  - 5.8 设备更新与重画
    - 5.8.1 UpdateAllViews和ValidateRect、UpdateWindow函数
    - 5.8.2 OnInitialUpdate函数和OnUpdate函数
    - 5.8.3 OnDraw函数
  - 5.9 实例：简单的动画效果
- 第6章 文档与视图 (二)
  - 6.1 多文档 / 视图程序 ( MDI )
    - 6.1.1 程序的建立
    - 6.1.2 实例：我的画板2

## 6.2 多视图程序

### 6.2.1 视图的分割

### 6.2.2 多视图与文档之间的通信

### 6.2.3 实例：我的画板3

## 第7章 控件的使用（一）

### 7.1 常用的控件

#### 7.1.1 按钮类

#### 7.1.2 文本框

#### 7.1.3 列表框

#### 7.1.4 组合框

#### 7.1.5 静态控件

### 7.2 控件的静态加入

### 7.3 控件的动态生成

### 7.4 一个使用控件的例子

## 第8章 使用对话框（二）

### 8.1 基于对话框的应用程序框架

#### 8.1.1 程序建立

#### 8.1.2 代码分析

### 8.2 对话框中控件的动态增减

### 8.3 属性选项卡与向导

#### 8.3.1 属性选项卡对话框的创建

#### 8.3.2 属性选项卡对话框的运行机制

#### 8.3.3 向导的生成

### 8.4 实例：数字游戏

#### 8.4.1 生成程序框架

#### 8.4.2 【猜数字】选项卡

#### 8.4.3 【测验】选项卡

#### 8.4.4 属性表的生成

## 第9章 程序界面设计

### 9.1 菜单的设计

#### 9.1.1 利用资源编辑器编辑菜单

#### 9.1.2 同菜单有关的类

#### 9.1.3 映射菜单命令到成员函数

### 9.2 工具栏和状态栏

#### 9.2.1 工具栏的制作和使用

#### 9.2.2 工具栏类

#### 9.2.3 工具栏在框架中的创建和显示

#### 9.2.4 状态栏的创建与修改

### 9.3 其他资源

#### 9.3.1 位图资源的建立与使用

#### 9.3.2 使用加速键和组合键

#### 9.3.3 对话框资源的建立与使用

#### 9.3.4 使用字符串资源

### 9.4 窗体风格的定义

### 9.5 使自己的程序更个性化

#### 9.5.1 让窗口变成椭圆形

#### 9.5.2 离开灰色的世界

## 9.5.3 让窗口不可移动

## 第10章 控件的使用 (二)

## 10.1 高级控件

## 10.1.1 进度栏控件

## 10.1.2 滑块控件

## 10.1.3 动画控件

## 10.1.4 树形控件

## 10.1.5 选项卡控件

## 10.2 使用第三方控件

## 10.3 使常用的控件更个性化

## 10.3.1 个性化的按钮

## 10.3.2 个性化的文本框

## 第11章 文件与打印

## 11.1 文件的读写

## 11.1.1 CFile类

## 11.1.2 序列化与CArchive类

## 11.2 打印

## 11.2.1 建立一个支持打印的框架

## 11.2.2 CPrintInfo类与打印相关函数

## 11.3 实例：我的画板4

## 第12章 动态库

## 12.1 动态库的概念

## 12.1.1 静态库

## 12.1.2 动态库

## 12.2 动态库的连接

## 12.2.1 动态库的显式连接

## 12.2.2 动态库的隐式连接

## 12.3 用户动态库

## 12.4 MFC扩展类库 (\_AFXDLL)

## 12.5 动态库的实例：每天一帖

## 第13章 多线程

## 13.1 进程与线程

## 13.2 线程的启动与停止

## 13.3 线程之间的通信与同步

## 13.3.1 同步的必要性

## 13.3.2 等待函数

## 13.3.3 同步对家

## 13.4 使用工作者线程

## 13.5 使用用户界面线程

## 13.6 无窗口的内部应用进程

## 第14章 COM (组件对象模型)

## 14.1 COM在C++中的形式

## 14.1.1 IUnknown接口

## 14.1.2 IDispatch接口

## 14.1.3 接口的访问

## 14.2 COM的一个成熟的实现OLE (对象链接和嵌入)

## 14.2.1 OLE容器 (Container)

- 14.2.2 OLE全服务器 ( Full-Server )
- 14.2.3 OLE小型服务器 ( Mini-Server )
- 14.2.4 利用应用程序向导生成一个简单的OLE容器 / 完全服务器 ( Container / Full-Server )
- 14.2.5 容器功能的增强
- 14.3 ActiveX控件
  - 14.3.1 事件 ( Event )
  - 14.3.2 属性 ( Property )
  - 14.3.3 方法 ( Method )
  - 14.3.4 建立自己的ActiveX控件
  - 14.3.5 检测自己创建的ActiveX控件
- 第15章 数据库编程
  - 15.1 数据库的基本知识
  - 15.2 ODBC简介
  - 15.3 DAO类
  - 15.4 ADO ( ActiveXDataObjects ) 技术
    - 15.4.1 ADO的特点
    - 15.4.2 ADO编程模型
    - 15.4.3 ADO接口简介
    - 15.4.4 ADO库
  - 15.5 实例：通讯录
    - 15.5.1 利用ODBC类创建一个简单数据库程序
    - 15.5.2 创建一个ADO的程序
- 第16章 网络编程
  - 16.1 利用CHtmlView创建一个简单的Web浏览器
  - 16.2 WinInet接口
    - 16.2.1 MFC WinInet类的特点
    - 16.2.2 WinInet中的类
    - 16.2.3 利用WinInet创建一个简单的FTP客户程序
  - 16.3 MFC的Socket编程
- 第17章 异常处理与调试
  - 17.1 异常捕捉与处理
  - 17.2 异常类CException
  - 17.3 利用MFC中的调试宏
    - 17.3.1 TRACE宏
    - 17.3.2 ASSERT宏
    - 17.3.3 VERIFY宏
    - 17.3.4 ASSERT\_VALID宏
  - 17.4 利用Visual C++.NET的调试工具

#### 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>