第一图书网, tushu007.com

<<Visual C++面向对象编程教程>>

图书基本信息

书名：<<Visual C++面向对象编程教程>>

13位ISBN编号：9787302069140

10位ISBN编号：730206914X

出版时间：2003-9-1

出版时间：清华大学出版社

作者：王育坚

页数：421

字数：561000

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

本书是按照北京市高等教育精品立项项目的总体要求而编写的。
本书系统地介绍了Visual C++面向对象编程的基础知识和基本方法。
全书分为9章，主要内容包括C++程序设计、Visual C++编程基础和Visual C++高级编程三个部分，按照Visual C++编程环境——C++语言——应用程序向导——文档/视图结构——MFC——对话框——图形处理——编程深入的顺序安排学习内容。
为了配合教学，本书还提供了非常丰富的习题。
全书内容安排循序渐进，重点突出，实例典型，文字精练。
本书适合作为高等学校相关课程的教材或参考书，也可作为Visual C++初、中级用户的自学读本或培训教材。

书籍目录

第1章 Visual C++集成开发环境 1.1 Visual C++概述 1.1.1 Visual C++的特点 1.1.2 Visual C++的安装 1.1.3 集成开发环境窗口 1.1.4 MSDN帮助系 1.2 项目和项目工作区 1.2.1 项目 1.2.2 项目工作区 1.2.3 项目设置 1.3 编辑器 1.3.1 源代码编辑器 1.3.2 资源编辑器 1.4 菜单栏和工具栏 1.4.1 菜单栏 1.4.2 工具栏 1.4.3 Standard工具栏 1.4.4 Build MiniBar工具栏 1.4.5 WizardBar工具栏 习题第2章 C++语言基础 2.1 C++概述 2.1.1 C++的主要特点 2.1.2 C++程序与C程序 2.1.3 C++对C的一般扩充 2.1.4 利用Visual C++编制C++程序 2.2 C++程序基本要素 2.2.1 标识符 2.2.2 关键字 2.2.3 常量和变量 2.2.4 运算符和表达式 2.3 C++数据类型 2.3.1 基本数据类型 2.3.2 const常量类型 2.3.3 数组 2.3.4 指针 2.3.5 字符串 2.3.6 结构 2.3.7 枚举 2.3.8 用typedef定义类型 2.4 变量的作用域与存储类型 2.4.1 作用域和生存期 2.4.2 存储类型 2.4.3 作用域限定符 2.4.4 动态内存分配 2.5 控制语句 2.5.1 条件语句 2.5.2 循环语句 2.5.3 转移语句 2.6 函数 2.6.1 函数定义、函数调用和函数声明 2.6.2 函数参数的默认值 2.6.3 内联函数 2.6.4 引用 2.7 编译预处理指令 2.7.1 ＃include文件包含指令 2.7.2 ＃define宏定义指令 2.7.3 条件编译指令 习题第3章 C++面向对象程序设计 3.1 面向对象程序设计概述 3.1.1 传统的结构化程序设计 3.1.2 面向对象程序设计方法及特征 3.2 C++类 3.2.1 类的定义与实现 3.2.2 构造函数和析构函数 3.2.3 this指针 3.2.4 静态成员 3.2.5 友元 3.3 类的继承 3.3.1 基类和派生类 3.3.2 基类和派生类的构造函数 3.3.3 多重继承 3.3.4 虚基类 3.4 多态性和虚函数 3.4.1 用基类指针指向派生类对象 3.4.2 虚函数 3.4.3 抽象类和纯虚函数 3.5 重载 3.5.1 函数重载 3.5.2 运算符重载 3.6 C＋＋模板 3.6.1 函数模板 3.6.2 类模板 3.7 Microsoft Visual C++的语法扩充 3.7.1 Visual C++自定义数据类型 3.7.2 Visual C++运行库 3.7.3 运行时类型识别 3.7.4 编程规范 习题第4章 创建应用程序框架 4.1 应用程序向导 4.1.1 Visual C++中的向导类型 4.1.2 使用MFC AppWizard 4.1.3 MFC应用程序的开发流程 4.2 应用程序向导生成的文件 4.2.1 应用程序向导生成的文件类型 4.2.2 应用程序向导生成的头文件 4.2.3 应用程序向导生成的实现文件 4.2.4 应用程序向导生成的资源文件 4.2.5 应用程序向导生成的其他文件 4.3 ClassWizard类向导 4.3.1 ClassWizard的功能 4.3.2 添加消息处理函数 4.3.3 为项目添加新类 4.4 程序调试 4.4.1 查找源程序中的语法错误 4.4.2 Debug调试器 4.4.3 跟踪调试可执行程序 习题第5章 文档与视图 5.1 文档与视图结构 5.1.1 文档与视图结构概述 5.1.2 文档与视图之间的相互作用 5.1.3 多文档 5.2 菜单设计 5.2.1 建立菜单资源 5.2.2 添加菜单命令处理函数 5.2.3 弹出式菜单 5.3 鼠标消息处理 5.3.1 鼠标消息 5.3.2 一个简单的绘图程序 5.4 工具栏和状态栏设计 5.4.1 添加工具栏按钮 5.4.2 定制状态栏 5.5 文档的读写 5.5.1 序列化工作原理 5.5.2 MFC应用程序的序列化 5.6 使用不同视图 5.6.1 滚动视图 5.6.2 多视图 习题第6章 MFC原理与方法 6.1 Windows编程机制 6.1.1 关于API和SDK 6.1.2 句柄 6.1.3 事件和消息 6.2 MFC微软基础类 6.2.1 MFC概述 6.2.2 MFC体系结构 6.2.3 学习MFC的方法 6.3 MFC应用程序框架 6.3.1 应用程序框架中的对象 6.3.2 MFC应用程序的生与死 6.3.3 常用的MFC文件和库文件 6.4 MFC消息管理 6.4.1 MFC消息映射机制 6.4.2 消息的发送 6.4.3 手工处理消息映射 6.5 MFC宏 6.5.1 有关运行时类型识别的宏 6.5.2 MFC调试宏 6.6 常用的MFC类 6.6.1 CRuntimeClass结构 6.6.2 CObject类 6.6.3 CCmdTarget类 6.6.4 CWinApp类 6.6.5 CWnd类 6.6.6 CFrameWnd类 6.6.7 CDocument和CView类 习题第7章 对话框和控件 7.1 对话框概述 7.1.1 基于对话框的应用程序 7.1.2 对话框类CDialog 7.1.3 对话框数据交换DDX和验证DDV 7.1.4 提示信息对话框 7.2 使用对话框 7.2.1 一般对话框工作流程 7.2.2 创建对话框 7.2.3 添加控件及关联的成员变量 7.2.4 非模态对话框 7.2.5 公用对话框 7.3 标准控件 7.3.1 控件概述 7.3.2 控件的组织 7.3.3 控件共有属性 7.3.4 静态控件 7.3.5 编辑框 7.3.6 按钮 7.3.7 列表框 7.3.8 组合框 7.3.9 滚动条 7.4 公共控件 7.4.1 旋转按钮 7.4.2 滑块 7.4.3 进度条 7.4.4 标签控件和属性表 7.4.5 图像列表 7.4.6 列表视控件 7.4.7 树视控件 习题第8章 图形处理第9章 深入Visual C++编程常用术语索引参考文献读者意见反馈

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