

<<Visual C++程序设计教程>>

图书基本信息

书名：<<Visual C++程序设计教程>>

13位ISBN编号：9787302113577

10位ISBN编号：7302113572

出版时间：2005-10

出版时间：清华大学

作者：黄维通鲁明羽

页数：279

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>

<<Visual C++程序设计教程>>

内容概要

本书特点是从面向对象的基本概念出发，讲述可视化程序设计的思想与方法。对每一部分的知识点、概念、难点，都力求以较精炼的语言进行讲解，同时，对每一个知识点都配以必要的实例，实例中配以较为详细的步骤说明、代码说明及语法说明，力求通过实例让读者较好地掌握面向对象与可视化程序设计的思路、开发技巧与体系。

本书分为三个部分：第一部分讲述Visual C++的基础知识；第二部分介绍应用Windows API进行可视化编程的基本方法及应用程序框架；第三部分介绍应用MFC进行可视化编程的思想方法。

本书适合作为高等院校学生程序设计课程的教材。

本书配有教学视频流课件、教学网站及授课用的电子教案等资料。

书籍目录

第1章 C基础知识1.1 C的发展历程1.2 一个简单的C程序1.3 C中类与对象的概念1.3.1 类的定义1.3.2 对象1.3.3 内联方法1.4 构造函数和析构函数1.4.1 构造函数1.4.2 析构函数1.5 函数重载1.6 this指针1.7 继承1.7.1 派生类1.7.2 多重继承1.8 多态性和虚拟函数1.8.1 多态性1.8.2 虚拟函数1.8.3 虚拟析构函数1.9 流习题第2章 Windows 应用程序2.1 Windows编程基础知识2.1.1 窗口2.1.2 事件驱动2.1.3 句柄和Windows消息2.2 Windows应用程序常用消息2.3 Windows中的事件驱动程序设计2.4 Windows应用程序的基本结构2.4.1 Windows应用程序的组成2.4.2 源程序组成结构2.4.3 应用程序举例习题第3章 Windows的图形设备接口及Windows绘图3.1 图形设备接口3.1.1 图形设备接口的一些基本概念3.1.2 图形刷新3.1.3 获取设备环境的方法3.1.4 映射模式3.2 绘图工具与颜色3.2.1 画笔3.2.2 画刷3.2.3 颜色3.3 常用绘图函数3.4 应用实例习题第4章 文本的输出方法与字体的设置4.1 置文本的设备环境4.1.1 字体句柄4.1.2 创建自定义字体4.1.3 设置字体和背景颜色4.2 文本的输出过程4.3 文本操作实例习题第5章 Windows应用程序对键盘与鼠标的响应5.1 键盘在应用程序中的应用5.2 键盘操作应用举例5.3 鼠标在应用程序中的应用5.4 鼠标应用程序实例习题第6章 资源在Windows编程中的应用6.1 菜单和加速键资源及其应用6.1.1 菜单的创建过程6.1.2 操作菜单项6.1.3 动态地创建菜单6.1.4 加速键资源6.1.5 创建菜单资源实例6.2 位图资源及其应用6.2.1 位图的概念6.2.2 位图的操作过程6.2.3 位图操作实例6.3 图标资源的应用6.3.1 图标资源的操作6.3.2 图标资源应用举例习题第7章 MFC基础知识7.1 MFC概述7.2 MFC类的组织结构及主要的类简介7.2.1 MFC类的组织结构7.2.2 根类7.2.3 应用程序体系结构类7.2.4 可视对象类7.2.5 通用类7.2.6 OLE类7.2.7 ODBC数据库类7.3 MFC中全局函数与全局变量第8章 Windows标准控件在可视化编程中的应用8.1 概述8.2 按钮控件及其应用8.2.1 按钮控件的创建过程8.2.2 按钮控件示例8.3 滚动条控件8.3.1 滚动条类的结构及其方法8.3.2 创建与初始化滚动条类8.3.3 滚动条类编程实例8.4 静态控件8.4.1 静态控件的特点8.4.2 静态控件应用举例8.5 列表框控件8.5.1 列表框控件的类结构8.5.2 列表框类的方法8.5.3 列表框和应用程序之间的消息传递8.5.4 列表框应用举例8.6 编辑框控件8.6.1 编辑框控件简介8.6.2 编辑框与应用程序间的消息传递8.6.3 编辑类编程实例8.7 组合框控件8.7.1 组合框类的结构及特点8.7.2 组合框与应用程序间的消息传递8.7.3 组合框控件应用举例8.8 对话框通用控件8.8.1 Picture控件的使用8.8.2 Spin控件的使用8.8.3 Progress控件的使用8.8.4 Slider控件的使用8.8.5 Date Time Picker控件的使用8.8.6 List Control控件的使用习题第9章 在MFC中创建应用程序的资源9.1 获取资源的一个样例9.2 资源的应用9.2.1 菜单资源的应用9.2.2 快捷菜单的创建及其应用9.2.3 加速键资源的创建及其应用9.2.4 工具条资源的创建及其应用9.2.5 图标资源的创建及其应用9.2.6 字符串资源的应用9.2.7 对话框资源的创建及其应用9.2.8 位图资源的创建及其应用习题第10章 单文档与多文档10.1 概述10.1.1 单文档界面与多文档界面10.1.2 文档/视图结构10.1.3 SDI程序中文档、视图对象的创建过程10.1.4 SDI程序的消息传递过程10.2 Doc/View框架的主要成员10.2.1 CWinApp类10.2.2 CDocument类10.2.3 CView类10.2.4 CDocTemplate类10.2.5 CFrameWnd类10.3 文档操作中的一些重要概念10.3.1 串行化处理10.3.2 消息映射10.3.3 消息传递10.4 SDI编程实例10.5 MDI编程实例习题第11章 多媒体应用程序的设计11.1 利用音频函数实现多媒体程序设计11.1.1 一个简单的应用实例11.1.2 几个常用的音频函数11.1.3 用MCI控制波形声音的播放11.2 利用Windows Media Player控件实现多媒体程序设计习题附录A Visual C开发环境A1 Visual C集成开发环境概述A2 项目工作区窗口A3 资源及资源编辑器A4 联机帮助附录B 创建基于API的应用程序过程附录C 创建基于MFC的应用程序参考文献

<<Visual C++程序设计教程>>

编辑推荐

本书分为三个部分：第一部分讲述VisualC++的基础知识；第二部分介绍应用Windows API进行可视化编程的基本方法及应用程序框架；第三部分介绍应用MFC进行可视化编程的思想方法。本书适合作为高等院校学生程序设计课程的教材。本书配有教学视频流课件、教学网站及授课用的电子教案等资料。

<<Visual C++程序设计教程>>

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>