

<<Visual C++从入门到实践>>

图书基本信息

书名：<<Visual C++从入门到实践>>

13位ISBN编号：9787302194248

10位ISBN编号：7302194246

出版时间：2009-9

出版时间：清华大学出版社

作者：葛亮

页数：440

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++从入门到实践>>

前言

随着计算机技术的快速发展，社会对计算机技术人才的需求日益增加。众多高校开设了计算机应用课程，C语言已经成为高校理工科学校的必修或选修课程。但是C语言是一种面向过程的程序设计语言。随着软件技术的发展，面向对象的程序设计语言的出现大大改进了程序设计思想。C++作为一种面向对象程序设计语言的代表，学习和掌握它已经成为对大学生基本要求。Visual C++是Microsoft公司开发的基于C / C++的可视化的集成开发工具。其开发出来的应用程序执行效率高，并且Microsoft公司提供了对VisualC++的大力支持。因此用VisualC++开发Windows应用程序可谓得天独厚。Microsoft公司提供了Microsoft基本类库（Microsoftb，undationClass Library，MFC）为用户提供了大量的标准类，从而缩短了软件的开发周期。人历时半年完成此书，全面介绍利用Visual C++6.0进行软件开发的知识。

本书特色介绍

- 1.提供多媒体语音视频讲解和交互式教学体验 笔者为本书录制了几百分钟的语音视频来进行讲解，同时还制作了交互式教学内容，读者可以在提示下进行各种Visual C++实战入门操作，以更快地掌握Visual C++。
- 2.提供完善的售后服务 本书的学习论坛为[http：// www.wanjuanchina.net](http://www.wanjuanchina.net)，读者可以在论坛上讨论技术，笔者会及时回答提问，并提供各种技术文章，帮助读者提高开发水平。本书提供服务邮箱fWVC@sin. a.com，读者购买本书后向该邮箱发一封邮件，即可获取各种Visual C++学习资料。
- 3.技术全面，内容充实 本书结合作者多年开发经验，详细分析Visual C++技术和工具的特点及实际应用，书中除基础知识外，还介绍了常见开发，如数据库开发、网络开发和多媒体编程。
- 4.整理了常见问题，对重点代码进行标注 本书给出了学习中会遇到的常见问题，并对这些问题做了详细解答，避免读者少走弯路。

同时，本书对重点代码编号讲解，以方便读者学习，能更好地掌握重点和难点。

<<Visual C++从入门到实践>>

内容概要

Visual C++ 6.0是当前最为流行的可视化编程环境之一。

本书由浅入深，循序渐进地讲授了如何使用Visual C++这样强大的开发环境进行软件开发，内容包括Visual C++概述、C++语法、可视化程序设计、Windows编程、Visual C++开发和实例6个部分。其中，可视化编程详细讲解了对话框、单文档和多文档、Windows标准控件、菜单、工具栏和状态栏设计、图形处理和输入输出等内容。

Windows编程则详细讲解了文件操作、注册表和INI文件、DLL、多线程编程。

开发和实例篇详细讲解了Visual C++在数据库、网络和多媒体3个方面的开发知识，并给出相应的实例。

本书内容从C++讲起，非常适合Visual C++入门读者，可作为大中专院校Visual C++和Windows程序设计课程的教材。

同时，由于涉及深入开发的知识，本书也适合Visual C++开发人员。

<<Visual C++从入门到实践>>

书籍目录

第1篇 Visual C++概述篇 第1章 Visual C++ 6.0集成开发环境概述第2篇 C++语法篇 第2章 C++语言基础 第3章 函数 第4章 C++的面向对象编程 第5章 MFC与Windows编程基础第3篇 可视化程序设计篇 第6章 对话框应用程序设计 第7章 单文档和多文档 第8章 Windows标准控件的应用 第9章 菜单、工具栏和状态栏设计 第10章 Windows图形处理与文本输入输出第4篇 Windows编程篇 第11章 文件操作 第12章 注册表与INI文件 第13章 DLL动态链接库 第14章 多线程编程第5篇 Visual C++开发篇 第15章 数据库应用程序设计 第16章 网络编程 第17章 多媒体编程第6篇 实例篇 第18章 图书管理系统的实现 第19章 简单电子邮件的客户端实现 第20章 媒体播放器的实现

<<Visual C++从入门到实践>>

章节摘录

第2篇 C++语法篇 第2章 C++语言基础 2.1 面向对象程序设计概述 对象是面向对象程序设计技术的核心，那么到底什么是对象？

世界上的一切事物都是对象，都是客观对象。

人类大脑中的认识和概念也是对象。

可见对象可以是有形的实体，也可以是无形的认识、知识、事件等。

概括地说对象就是一个实体，它具有一个名字标志，并且具有自身的状态和功能。

在软件设计和实现中，传统的被人们广泛使用的是面向过程的程序设计。

随着计算机技术的发展，面向对象的程序设计思想被越来越多的程序员所接受。

面向对象的程序设计是一种新型的程序设计方法。

这种程序设计方法的特征是：应用程序=对象+消息。

面向对象程序设计的基本元素是对象，而面向对象程序设计中把对象抽象成类，因此在程序设计中就主要包括类的定义和类的使用两部分。

在整个完整的软件中就是通过在对象之间进行消息传递从而联系全部的类。

面向对象程序设计的核心就是对象和类。

对象就是人们认识世界的基本单元，可以是人，可以是物，也可以是抽象的事件等。

当然对象可以有若干小的对象组成，例如某个学生可以看作一个对象，那么学生的生活方面，学习方面都可以看成小的对象。

而学生由生活方面和学习方面组成。

对象都具有区别于其他对象的静态属性和动态行为。

静态属性又称为对象的状态，动态属性又称为对象的功能。

类是现实世界中具有共同静态属性和动态属性的对象的抽象，类和对象之间的关系就是抽象和具体之间的关系。

类是多个对象进行综合抽象的结果，而对象则是类的实例化。

例如：某个学生张三是一个对象，一个个像张三的学生则可以抽象出一个学生类。

张三就是学生类的实例化。

<<Visual C++从入门到实践>>

编辑推荐

学编程从入门到实践：科学的讲解模式、先进的交互式视频教学，等等，一切尽在《Visual C++从入门到实践》中！

来一次Visual C++编程的全新体验吧，这将是您轻松进入Visual C++殿堂的第一步！

按照“基础—进阶—应用（综合案例）”的梯度安排内容 按照“概念 - 语法 - 示例讲解 - 注意事项 - 本章实例 - 上机实践 - 常见问题解答 - 习题”的模式讲解 贯穿156个示例、29个实例、3个典型案例、52个常见问题解答、92个习题 20小时高清晰、交互式多媒体语音教学视频

《Visual C++从入门到实践》源代码+《Visual C++从入门到实践》源代码运行视频演示 20小时编程专题讲座视频（赠送）+11个典型应用系统（赠送） 1200余页编程专题讲座电子书（赠送） 引导读者快速入门，提高编程实践技能，体验实际开发的苦与乐！

《Visual C++从入门到实践》读者对象： Visual C++入门人员 需要提高Visual C++编程技能的人员 需要提升Visual C++应用开发水平的人员 各大中专院校做课题设计和毕业设计的学生 各大中专院校作为教材的师生 相关社会培训班的学员 特别提示：

《Visual C++从入门到实践》编写时考虑了大中专院校和职业院校的教学特点，适合作为相关学校的教材使用。

为了方便教学，《Visual C++从入门到实践》专门配备了教学PPT，需要的老师请发电子邮件Abookservice2008@163.com进行索取，索取时请提供授课人的身份信息及授课信息。

《Visual C++从入门到实践》是由清华大学出版社出版的。

<<Visual C++从入门到实践>>

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>