

图书基本信息

书名：<<Visual C++基础与案例开发详解>>

13位ISBN编号：9787302205241

10位ISBN编号：7302205248

出版时间：2009-7

出版时间：清华大学出版社

作者：郭清宇 等著

页数：463

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>

前言

Visual C++是一个功能强大的可视化软件开发工具，随着其新版本的不断推出，现已成为用户最多、功能最强的软件开发环境，也是程序员进行软件开发的首选工具。MFC是采用Visual C++开发环境编写Windows应用程序的最佳选择，它是一组C++类，采用它可以为用户定制特定的Windows应用程序。

本书的目的就是为了让读者学会在Visual C++环境下，利用微软的基本类库MFC开发出功能强大的Windows应用程序。

本书具有以下特点：
· 内容全面、系统、实用。

介绍了最基本的概念和操作，难度适中，使读者在阅读过程中很顺畅，自然地了解并掌握MFC应用程序的基本知识。

· 实例丰富、实用。

本书的实例步骤清晰、代码明确，案例章节涉及内容广泛，具有很强的实用价值。

· 语言通俗易懂、简洁明了。

全书没有晦涩的字句，不但适合课堂教学，也适合读者自学使用。

· 专业培训老师视频讲解。

在附带的光盘中，包含有书中典型实例的创作录像，读者可以通过此视频更加深入地学习书中案例的每一个细节。

本书共分为15章，从最基本的概念出发，依次介绍面向对象编程、Windows编程基础、常见界面元素、通用控件、图形设备接口、文档与视图等。

其中前10章属于基础知识介绍，后5章属于案例开发。

各章的主要内容说明如下。

第1章介绍面向对象编程，主要包括类、对象、继承、派生、虚函数以及多态等内容。

第2章介绍Visual C++入门的一些基础知识，如Visual C++6.0集成开发环境等内容。

第3章介绍MFC应用程序框架，主要包括MFC和Win32 API等内容。

第4章介绍菜单、工具栏和状态栏的设计与创建等。

第5章介绍对话框的设置、生成、添加及在程序中的使用等内容。

第6章介绍静态控件、按钮控件、编辑框控件、滚动条控件、列表框控件、滑动条控件以及进度条控件等。

第7章介绍图形设备接口，主要包括设备上下文、坐标的映射、文本的设计与实现等。

第8章介绍文档和视图之间相互作用的函数、文档的读写、切分窗口等。

第9章介绍数据库编程基础、ODBC数据库编程以及数据库访问技术等。

第10章介绍动态链接库DLL的基础知识、非MFC DLL、MFC规则DLL以及MFC扩展DLL等。

第11~15章介绍立体工程图的绘制、工资管理系统的设计、物资管理系统的设计、屏幕捕捉程序设计和FTP客户端编程等。

全书基础知识介绍清晰明确，理论联系实际，具有很强的操作性。

实例介绍知识面广，不但可以温习前面所学的内容，而且还增加了一定的创作技巧，从而保证读者能够更好地掌握Visual C++开发技术。

内容概要

《软件开发：Visual C++基础与案例开发详解》以Visual C++ 6.0为平台，结合应用实例，强调实用，力求以通俗易懂的语言，将MFC应用程序设计和Visual C++ 6.0的具体应用展示给读者。

《软件开发：Visual C++基础与案例开发详解》由浅入深、循序渐进地介绍了Visual C++ 6.0的使用方法，主要内容包括面向对象程序设计语言基础，用AppWizard建立应用程序，菜单、工具栏和状态栏，对话框，常用控件，图形设备接口，文档视图结构，数据库编程以及动态链接库等。

《软件开发：Visual C++基础与案例开发详解》提供了大量的实例，每个案例都给出了详细的操作步骤，有助于初学者理解和把握问题的精髓，快速建立对应用程序框架的整体认识。

书中理论知识讲解透彻，实例开发清晰有序，既适合初学者和具有一定编程经验的Visual C++用户使用，也适合广大软件开发者和编程爱好者作为参考用书。

作者简介

张孝祥，北京传智播客教育科技有限公司教学总监。

著有《Java就业培训教程》、《Java Script网页开发》、《深入体验Java Web开发内幕—核心基础》、《深入体验，Java Web开发内幕—高级特性》、《Java邮件开发详解》等一系列Java畅销书籍，发布了中国第一套Java学习视频，被誉为“中国Java培训第一人”。

张孝祥老师精通C/C++、VC、VB、Java、SQL Server、Oracle等编程语言和数据库系统，善于解剖和分析问题，善于使用生动形象的比喻，能将复杂的、难于理解的问题与知识简单化讲解。

徐明华，有着8年Java项目实施经验，热衷于新技术的研究和学习，熟悉J2EE体系。

曾在多家知名软件公司任职，现任CSDN（北京）教育部业务总监，酷爱写作，出版的作品有《JSF编程实战导航》、《精通JSF：基于EJB、Hibernate、Spring整合项目开发》、《Java Web整合开发与项目实战》。

在《电脑报》、《软件报》、《中国电脑教育报》等报刊上发表文章百余篇。

书籍目录

第1章 面向对象程序设计1.1 面向对象程序设计基础1.1.1 面向对象程序设计与C++语言1.1.2 面向对象编程方法的基本特征1.2 类和对象1.2.1 类的定义1.2.2 对象的定义1.2.3 类的构造函数和析构函数1.2.4 对象成员的初始化1.2.5 this指针1.2.6 静态成员1.2.7 友元函数1.3 继承和派生1.3.1 继承1.3.2 派生类与基类的构造函数1.4 虚函数和多态1.4.1 虚函数1.4.2 多态1.4.3 纯虚函数与抽象类1.5 上机练习第2章 Visual C++入门知识2.1 Visual C++6.0集成开发环境2.1.1 Visual C++菜单的使用2.1.2 项目和项目工作区2.1.3 利用项目开发应用程序2.1.4 Visual C++向导工具的使用2.1.5 Visual C++工具栏的使用2.2 Visual C++联机帮助系统2.2.1 帮助文件的打开及使用2.2.2 缩小查找范围2.2.3 导航工具的使用2.2.4 帮助系统的主要内容2.3 Windows编程基础2.3.1 事件2.3.2 消息2.3.3 绘图2.3.4 设备描述表2.4 Windows应用程序举例2.5 Windows程序的生命周期2.6 上机练习第3章 MFC应用程序框架3.1 MFC和Win32API3.1.1 类库3.1.2 应用框架3.1.3 应用程序框架实例3.1.4 程序代码说明3.2 使用应用程序向导生成代码3.2.1 创建HelloWorld项目3.2.2 对HelloWorld程序进行连编3.2.3 运行HelloWorld应用程序3.2.4 AppWizard提供的强大功能3.2.5 为HelloWorld应用程序编写代码3.3 通过AppWizard文件探索MFC3.3.1 浏览代码3.3.2 应用程序对象3.3.3 主框架窗口对象3.3.4 文档对象3.3.5 文档视图结构3.3.6 视图对象3.4 MFC程序的生命周期3.5 MFC和WindowsAPI的关系3.6 MFC中钩子的介绍3.7 上机练习第4章 菜单、工具栏和状态栏4.1 菜单4.1.1 Windows菜单4.1.2 菜单和快捷键设计4.1.3 右键快捷菜单设计4.2 工具栏4.2.1 工具栏与消息处理4.2.2 工具栏的创建4.3 状态栏4.3.1 状态栏的定义4.3.2 状态栏的控制4.3.3 状态栏程序设计4.4 上机练习第5章 对话框5.1 创建对话框5.1.1 添加对话框资源5.1.2 设置对话框属性5.1.3 向对话框添加控件5.1.4 生成对话框类5.1.5 为控件定义关联变量5.1.6 DDX/DDV机制5.1.7 映射控件消息5.1.8 初始化对话框5.2 在程序中使用对话框5.2.1 模态对话框示例5.2.2 非模态对话框示例5.2.3 比较两类对话框的用法5.3 通用对话框5.3.1 CFileDialog类5.3.2 CColorDialog类5.3.3 CFontDialog类5.3.4 CPrintDialog类5.3.5 CFindReplaceDialog类5.3.6 通用对话框示例5.4 上机练习第6章 通用控件6.1 控件概述6.1.1 MFC的控件类6.1.2 控件消息6.1.3 常用控件操作函数6.2 常用控件介绍6.2.1 静态控件6.2.2 按钮控件6.2.3 控件示例(一)6.2.4 编辑框控件6.2.5 滚动条控件6.2.6 列表框控件6.2.7 组合框控件6.2.8 控件示例(二)6.3 高级通用控件6.3.1 旋转按钮控件6.3.2 滑动条控件6.3.3 进度条控件6.3.4 控件示例(三)6.3.5 列表控件6.3.6 控件示例(四)6.3.7 树形控件6.3.8 控件示例(五)6.4 上机练习第7章 图形设备接口7.1 设备上下文7.1.1 设备上下文类7.1.2 图形对象类7.2 坐标的映射7.2.1 设置映射模式7.2.2 设置视图区的原点7.3 绘制基本图形7.3.1 画点7.3.2 画线7.3.3 画封闭曲线7.4 文本的设计与实现7.5 画笔与画刷7.5.1 创建画笔7.5.2 创建画刷7.6 上机练习第8章 文档和视图8.1 文档和视图之间相互作用的函数8.1.1 视图类的GetDocument()函数8.1.2 视图类的OnUpdate()函数8.1.3 视图类的OnInitialUpdate()函数8.1.4 文档类的UpdateAllViews()函数8.2 简单的文档视图应用程序8.2.1 文档视图应用程序举例8.2.2 简单的文本编辑器程序8.3 文档的读写8.3.1 MFC文档读写机制8.3.2 简单文档序列化示例8.3.3 CArchive类用法示例8.4 切分窗口8.4.1 静态切分和动态切分8.4.2 CSplitterWnd类操作8.4.3 静态切分窗口示例8.4.4 动态切分窗口示例8.5 一档多视8.5.1 带切分窗口的应用程序8.5.2 不带切分窗口的应用程序8.6 上机练习第9章 数据库编程9.1 数据库概述9.1.1 数据库基础知识9.1.2 Visual C++对数据库的支持9.2 ODBC数据库编程9.2.1 MFC的ODBC编程过程9.2.2 MFC的ODBC类和查询记录9.2.3 编辑记录9.3 数据库访问控件9.3.1 ADOData控件和DataGrid控件9.3.2 DataList控件和DataCombo控件9.4 使用ADO操作数据库9.5 上机练习第10章 动态链接库10.1 动态链接库DLL概述10.1.1 库、静态链接库和动态链接库10.1.2 使用动态链接库的优点10.1.3 如何调用DLL中的函数10.2 非MFC DLL10.2.1 简单动态链接库示例10.2.2 声明导出函数10.2.3 数据共享10.2.4 从DLL导出变量10.2.5 从DLL导出C++类10.3 MFC规则DLL10.3.1 MFC规则DLL的分类10.3.2 MFC规则DLL的创建10.4 MFC扩展DLL10.4.1 MFC扩展DLL导出MFC派生类10.4.2 MFC扩展DLL的加载10.5 上机练习第11章 立体工程图的绘制11.1 三维图形基础11.1.1 图形变换中的基本概念11.1.2 用类来抽象三维立体图形11.2 点类的实现11.2.1 常量头文件11.2.2 点类11.2.3 透视理论11.2.4 透视实现11.3 线类的实现11.3.1 线类11.3.2 透视实现画线11.4 面的实现11.4.1 面类11.4.2 实现画线框面11.4.3 实现着色面11.5 体类的实现11.5.1 体类11.5.2 体类公共接口11.5.3 实现平移旋转11.6 立方体的绘制11.6.1 立方体类11.6.2 绘制立方体11.6.3 立方体着色11.7 球面的绘制11.7.1 球面类11.7.2 球面绘制11.7.3 球面着色11.8 圆柱面的绘制11.9 圆锥面的绘制11.9.1 圆锥

面类11.9.2 绘制圆锥面11.9.3 圆锥面着色11.10上机练习第12章 工资管理系统设计12.1 系统概述12.2 需求分析12.3 用例图12.4 系统总体设计12.4.1 系统功能分析12.4.2 系统功能模块设计12.5 数据库设计12.5.1 数据库需求分析12.5.2 数据库设计结果12.6 系统主界面的创建12.7 建立ADO环境12.8 登录对话框的创建12.9 系统主界面的初始化12.10计算公式调整对话框的创建12.11工资的计算12.12本月工资查看对话框的创建12.13小结12.14上机练习第13章 物资管理系统设计13.1 系统概述13.2 需求分析13.3 系统功能模块13.4 开发环境13.5 数据库设计13.5.1 数据库需求分析13.5.2 数据库设计结果13.6 主窗体的设计实现13.7 系统管理模块的实现13.7.1 修改密码对话框的设计13.7.2 添加用户对话框的设计13.8 物资基本信息模块的实现13.8.1 查询物资信息对话框的设计13.8.2 添加物资信息对话框的设计13.8.3 修改物资信息的设计13.8.4 删除物资信息的设计13.9 入库信息管理模块的实现13.9.1 查询物资入库信息对话框的设计13.9.2 添加物资入库信息对话框的设计13.9.3 修改物资入库信息的设计13.9.4 删除物资入库信息的设计13.10 出库信息管理模块的实现13.10.1 查询物资出库信息对话框的设计13.10.2 添加物资出库信息对话框的设计13.10.3 修改物资出库信息的设计13.10.4 删除物资出库信息的设计13.11 余额信息管理模块的实现13.12 小结13.13 上机练习第14章 屏幕捕捉程序设计14.1 程序的主要功能14.2 程序的实现过程14.2.1 全屏捕捉14.2.2 捕捉拖动鼠标选取的区域14.2.3 捕捉鼠标选取的窗口14.2.4 保存捕获到的屏幕14.2.5 右键快捷菜单的实现14.2.6 键盘钩子的使用14.2.7 向系统托盘区添加应用程序图标14.3 程序界面设计14.3.1 视图的拆分14.3.2 固定视图分割线14.3.3 窗口的无标题拖动14.3.4 位图的显示14.3.5 3D文字14.4 小结14.5 上机练习第15章 FTP客户端编程15.1 程序的主要功能15.2 创建应用程序框架15.3 列举本地文件、驱动器和用户保存的站点信息15.4 列举服务器文件信息、上传和下载文件15.4.1 列举服务器文件信息15.4.2 上传文件15.4.3 下载文件15.5 站点信息的添加和存储15.6 新建服务器目录15.7 删除服务器文件15.8 服务器目录的改变15.9 小结15.10 上机练习

章节摘录

第1章 面向对象程序设计 1.1 面向对象程序设计基础 1.1.1 面向对象程序设计与C++语言

早期的程序设计方法一般都是面向过程的（Procedure-oriented Programming, POP），在这种设计方法下，编程人员的主要工作是把一个复杂任务分解成若干个过程，然后再针对这些过程进行程序编写，其中每个过程都基于某些特定的算法。

对于c语言来讲，就是编写一个个函数，每个函数的数据和程序代码是分离的，当修改某段程序时，所有与之相关的部分都需要做相应的调整。

随着任务规模的不断扩大，程序变得很容易出错，而且越来越难以管理。

这种面向过程的设计语言除c语言外，还包括Pascal语言、Basic语言等。

后来“面向对象”一词席卷了整个软件界。

所谓面向对象的程序设计（Object-oriented Programming, OOP）其实就是一种基于结构分析的、以数据为中心的程序设计方法。

它的主要思想是将数据及处理这些数据的操作都封装（Encapsulation）到一个称为类（Class）的数据结构中，使用这个类时，只需要定义一个类的变量即可，这个变量叫做对象（Object）。

通过调用对象的数据成员来完成对类的使用。

在这种方法下，编程人员不需要考虑“如何做”，而只需指定“做什么”即可。

这种编程思想较好地适应了现实世界中的问题，因此得到了广泛的应用。

面向对象的程序设计方法为编程人员提出了一些全新的概念——类、对象、封装、继承、多态等，下面将首先对类和对象的含义进行说明。

在面向对象的程序设计方法中，类（Class）是对自然现象或实体的程序语言描述，对象（Object）是对类的实例化。

编辑推荐

零基础学习者入门必读
点+应用示例+技术难点剖析

专家课堂式讲解开发技巧
体验5个项目案例开发的全过程

基础知识到开发案例融会贯通

知识

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>