

## <<Visual C++面向对象程序设计教程>>

### 图书基本信息

书名：<<Visual C++面向对象程序设计教程>>

13位ISBN编号：9787307057364

10位ISBN编号：7307057360

出版时间：2007-8

出版单位：武汉大学

作者：郑军红

页数：312

字数：515000

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++面向对象程序设计教程>>

### 内容概要

C++程序设计的基本知识和如何利用Visual C++进行面向对象的可视化程序设计的基本原理和方法。  
主要内容有：面向对象的概念和方法，Visual C++编程基础，MFC编程、图形用户界面程序设计及利用 Visual C++进行ODBC数据库编程的高级应用等。

## <<Visual C++面向对象程序设计教程>>

### 书籍目录

#### 第1章 C++基本知识

##### 1.1 C++概述

###### 1.1.1 C++的起源

###### 1.1.2 C++程序的特点

###### 1.1.3 C++程序与C程序的比较

###### 1.1.4 C++程序的基本结构

##### 1.2 C++的输入与输出

###### 1.2.1 C语言中的printf和scanf的缺陷

###### 1.2.2 I/O标准流类

###### 1.2.3 控制符

##### 1.3 C++的函数

###### 1.3.1 函数的定义

###### 1.3.2 函数的调用

###### 1.3.3 内联函数

###### 1.3.4 带默认参数的函数

###### 1.3.5 重载函数

##### 1.4 C++新增运算符

###### 1.4.1 C++语言中的动态内存管理运算符

###### 1.4.2 作用域限定运算符

#### 第2章 面向对象的C++程序设计

##### 2.1 类和对象

###### 2.1.1 类的定义

###### 2.1.2 对象

###### 2.1.3 内联成员函数

###### 2.1.4 构造函数

###### 2.1.5 析构函数

###### 2.1.6 对象数组

###### 2.1.7 对象指针

##### 2.2 类的共享

###### 2.2.1 友元函数

###### 2.2.2 友元类

###### 2.2.3 静态成员变量

###### 2.2.4 静态成员函数

###### 2.2.5 运算符重载函数

##### 2.3 类的继承和派生

###### 2.3.1 单继承与多继承

###### 2.3.2 派生类的构造函数与析构函数

###### 2.3.3 虚基类

##### 2.4 类的多态性

###### 2.4.1 虚函数

###### 2.4.2 纯虚函数与抽象类

##### 2.5 模板

###### 2.5.1 函数模板

###### 2.5.2 类模板

#### 第3章 Visual C++编程基础

## <<Visual C++面向对象程序设计教程>>

### 3.1 Visual C++集成开发环境

#### 3.1.1 开发环境概述

#### 3.1.2 开发环境的窗口

#### 3.1.3 开发环境菜单功能

#### 3.1.4 开发环境的工具栏

### 3.2 项目和项目工作区

#### 3.2.1 项目和项目工作区的基本概念

#### 3.2.2 Class View

#### 3.2.3 Resource View

#### 3.2.4 File View

### 3.3 资源

#### 3.3.1 资源的概念

#### 3.3.2 资源的基本操作

#### 3.3.3 资源文件的管理

#### 3.3.4 资源编辑器

### 3.4 创建一个控制台应用程序

#### 3.4.1 用AppWizard创建一个控制台应用程序

#### 3.4.2 理解程序框架

#### 3.4.3 添加C++源程序代码

## 第4章 MFC应用程序

### 4.1 Windows编程基础

#### 4.1.1 简单的Windows应用程序

#### 4.1.2 Windows基本数据类型

#### 4.1.3 Windows编程的特点

### 4.2 MFC应用程序介绍

#### 4.2.1 MFC概述

#### 4.2.2 简单的MFC应用程序

#### 4.2.3 MFC应用程序的分析

### 4.3 使用MFC应用程序向导

#### 4.3.1 应用程序框架类型

#### 4.3.2 创建一个单文档应用程序

#### 4.3.3 MFC程序框架分析

### 4.4 ClassWizard类向导

#### 4.4.1 ClassWizard类向导概述

#### 4.4.2 消息和消息映射

#### 4.4.3 数据交换和数据校验

#### 4.4.4 添加类和删除类

## 第5章 文档视图

### 5.1 文档视图体系结构

#### 5.1.1 文档类

#### 5.1.2 视图类

#### 5.1.3 文档视图之间的相互作用

### 5.2 文档和视图应用示例

## 第6章 菜单、工具栏和状态栏

### 6.1 菜单设计

#### 6.1.1 菜单资源编辑器

#### 6.1.2 给菜单联上命令项、快捷键和加速键

## <<Visual C++面向对象程序设计教程>>

- 6.1.3 设置菜单项属性
- 6.1.4 给菜单项联上代码
- 6.1.5 在程序中改变菜单的属性
- 6.1.6 用户界面更新消息的处理
- 6.1.7 动态添加菜单
- 6.1.8 动态删除菜单
- 6.2 工具栏
- 6.2.1 工具栏编辑器
- 6.2.2 工具栏和菜单项的关联
- 6.3 状态栏
- 6.3.1 状态栏的定义
- 6.3.2 状态栏的常用操作
- 第7章 对话框和常用控件
- 7.1 对话框的使用
- 7.1.1 对话框概述
- 7.1.2 对话框编辑器
- 7.1.3 对话框编程
- 7.2 标准控件
- 7.2.1 控件概述
- 7.2.2 控件的一般属性
- 7.2.3 静态控件
- 7.2.4 按钮
- 7.2.5 编辑框
- 7.2.6 列表框
- 7.2.7 组合框
- 7.2.8 滚动条
- 7.3 公共控件
- 7.3.1 微调按钮
- 7.3.2 滑动条
- 7.3.3 进度条
- 7.3.4 标签控件
- 7.3.5 图像列表
- 7.3.6 文件系统控件
- 7.4 通用对话框和消息框
- 7.4.1 通用对话框
- 7.4.2 消息框
- 第8章 绘图、字体和位图
- 8.1 图形设备接口 ( GDI ) 概述
- 8.1.1 图形设备接口
- 8.1.2 设备环境类
- 8.1.3 坐标映射
- 8.1.4 GDI图形对象
- 8.2 简单图形处理
- 8.2.1 画点
- 8.2.2 画线
- 8.2.3 画弧
- 8.2.4 画封闭曲线

8.2.5 其他常用绘图函数

8.3 字体

8.3.1 字体创建

8.3.2 文本输出

8.3.3 文本对齐

8.3.4 文本输出颜色的设置

第9章 Visual C++的高级应用

9.1 ODBC数据库编程

9.1.1 ODBC简介

9.1.2 ODBC数据库类

9.1.3 使用ODBC编程示例

9.2 多媒体编程

9.2.1 声音媒体控制结构MCI

9.2.2 一个简单的CD播放器

9.2.3 视频媒体播放类MCIWnd

9.2.4 一个简单的媒体播放器

9.3 ActiveX控件

9.3.1 ActiveX控件和普通Windows控件的比较

9.3.2 ActiveX控件的装载

9.3.3 使用ActiveX控件编程

附录A C/C++主要关键字及其用途

附录B C/C++运算符的优先级别

附录C 常用系统函数

参考文献

#### 编辑推荐

《Visual C++面向对象程序设计教程》通俗易懂，重点突出，注重实际应用，主要培养学生的程序设计应用能力和程序开发综合能力。

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>