

<<Visual C++高级编程技术>>

图书基本信息

书名：<<Visual C++高级编程技术>>

13位ISBN编号：9787505353770

10位ISBN编号：7505353772

出版时间：1999

出版时间：电子工业出版社

作者：陈建春

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++高级编程技术>>

内容概要

全文目录

VisualC++高级编程技术——开发实例剖析

第1章 VisualC++编程时必须或辅助使用的几个开发工具

1、1使用MFCAppWizard

1、1、1MFCAppWizard的启动

1、1、2利用AppWizard生成一个基于MFC的应用程序

1、2使用ClassView

1、2、1启动ClassView

1、2、2编辑定位

1、2、3增加类

1、2、4增加类的成员

1、3使用ResourceView

1、3、1ResourceView的调用

1、3、2ResourceView工作分析

1、4使用FileView

1、4、1打开一个工作项目

1、4、2FileView相关的操作功能

1、5使用ClassWizard

1、5、1Windows消息

1、5、2消息处理函数

1、5、3ClassWizard的作用和启动

1、5、4ClassWizard管理消息处理函数

1、5、5ClassWizard管理可重载的虚函数

1、5、6ClassWizard管理映射变量

1、5、7管理Automation和ActiveX事件

1、5、8重新构造一个开发项目的ClassWizard工作信息

1、6使用各设计工具的几点建议

第2章 基于MFC的一般应用程序框架分析

2、1程序类和文件

2、2程序框架中各个类的作用分析

2、3程序的工作步骤分析

2、4系统产生的标准菜单执行分析

2、4、1标准菜单的执行分析

2、4、2修改标准菜单完成的功能

2、5程序框架中各个类对象的相互调用关系

2、6包含详尽注释的主要源程序清单

第3章 与图形操作有关的类及主要操作

3、1绘图类

3、1、1绘图类简介

3、1、2几个绘图类的主要差别

3、1、3绘图类的引用方法

3、2绘图对象类

3、2、1CGdiObject类

3、2、2CPen类

3、2、3CBrush类

<<Visual C++高级编程技术>>

- 3、2、4CFont类
- 3、2、5CRgn类
- 3、2、6CPalette类
- 3、2、7CBitmap类
- 3、3绘图类的主要操作功能
- 3、3、1坐标映像方式
- 3、3、2选用绘图类对象
- 3、3、3主要绘图属性设置函数
- 第4章 面向对象的程序设计和C++类组织
- 4、1面向对象程序设计和C++类的基础知识
- 4、1、1面向对象程序设计的初步知识
- 4、1、2类和对象
- 4、1、3函数重载
- 4、1、4类的构造函数和析构函数
- 4、1、5类的继承
- 4、1、6虚函数和多态性
- 4、2分析建立一个基本矢量图形系统Draw的基本类
- 4、2、1建立一个图形基本类
- 4、2、2通过继承建立直线类
- 4、2、3通过继承建立连续直线或封闭多边形类
- 4、2、4通过继承建立圆类
- 4、2、5通过多级继承建立圆弧类
- 4、2、6通过继承建立标注文本类
- 4、2、7建立图形参数类
- 4、3基本矢量图形系统类的组织和实现列表
- 第5章 实现文档和视图
- 5、1组织矢量图形系统Draw的文档
- 5、1、1组织面向对象的文档存储管理机制
- 5、1、2利用MFC模板定义管理图形元素对象指针的对象
- 5、1、3实现Draw系统的文档
- 5、1、4实现Draw系统文档的管理功能
- 5、2实现矢量图形系统Draw的视图
- 5、2、1为Draw系统建立一个适合各种映像方式的坐标系
- 5、2、2实现各图形元素类的绘制函数
- 5、2、3视图类的OnDraw函数
- 5、2、4实现视图
- 第6章 使用鼠标器交互作图
- 6、1用鼠标器作图要解决的主要问题
- 6、1、1建立鼠标消息处理函数捕捉鼠标器消息
- 6、1、2捕捉所有的鼠标输入
- 6、1、3实现在屏幕上拖动图形
- 6、1、4保存图形数据到文档
- 6、1、5将图形以实际的形态重画
- 6、2加入一个绘图菜单
- 6、2、1增加绘图菜单资源
- 6、2、2增加菜单的消息处理函数
- 6、3实现各图形元素的交互绘制功能

<<Visual C++高级编程技术>>

- 6、3、1绘制直线
- 6、3、2绘制连续直线和多边形区域
- 6、3、3绘制圆和圆形区域
- 6、3、4绘制圆弧
- 第7章 使用对话框
- 7、1对话框程序设计概况
- 7、1、1对话框程序的组成
- 7、1、2对话框的类型
- 7、2对话框编程的主要技术
- 7、2、1创建对话框资源
- 7、2、2创建对话框类
- 7、2、3对话框类中的常用函数
- 7、2、4对话框类对象的定义和使用
- 7、2、5控制无模式对话框
- 7、2、6对话框中使用各种控制
- 7、2、7对话框中的消息操作
- 7、3用无模式对话框完成Draw系统的交互文本标注
- 7、3、1交互标注文本的操作过程
- 7、3、2定义对话框资源
- 7、3、3实现对话框类
- 7、3、4修改视图类实现文本交互标注
- 7、4用模式对话框实现Draw系统中字体参数的设置
- 7、4、1建立对话框资源
- 7、4、2实现对话框类
- 第8章 增强视图的操作功能
- 8、1增加一个图形操作菜单
- 8、1、1增加菜单资源
- 8、1、2增加消息处理函数
- 8、2图形重画
- 8、2、1全屏重画
- 8、2、2局部重画
- 8、3图形放大和移动
- 8、3、1图形放大或移动后图形参数的计算方法
- 8、3、2图形放大和移动的实现方法
- 8、4重画上屏和重画首屏
- 8、5显示全图
- 8、5、1操作目的和实现思路
- 8、5、2各种图形元素的矩形边界
- 8、5、3实现重画全图功能
- 8、6提高图形重画速度的基本方法
- 8、6、1基本原理及方法
- 8、6、2提高图形重画速度的实现方法
- 8、6、3修改图形元素的绘制函数
- 8、7实现滚动视图
- 8、7、1实现滚动视图的方法
- 8、7、2必要的参数设置
- 8、8为Draw系统定制自身的图形滚动功能

<<Visual C++高级编程技术>>

- 8、8、1确定滚动步长
- 8、8、2产生一个滚动条
- 8、8、3实现滚动功能
- 8、8、4加快图形滚动的速度
- 8、8、5用键盘滚动图形

第9章 文档的删除和恢复

- 9、1用鼠标在屏幕上选中图形元素
 - 9、1、1各种图形元素的选中区域
 - 9、1、2各种图形元素的选中判断
 - 9、1、3选中图形的特殊显示
 - 9、1、4实现图形选中功能
 - 9、1、5放弃选中的图形元素
 - 9、1、6图形元素显示和选中的顺序
- 9、2图形元素的删除
 - 9、2、1实现可恢复的图形元素删除方法
 - 9、2、2即时从屏幕上删除图形
 - 9、2、3各种图形元素的删除实现
 - 9、2、4实现图形元素删除功能
- 9、3实现Draw系统文档操作逆向化
 - 9、3、1逆向操作的含义
 - 9、3、2记录文档操作过程
 - 9、3、3实现文档逆向操作
 - 9、3、4实现操作过程的完全逆向化

第10章 文档的存储和读取

- 10、1利用CFile对象存储和读取文件
 - 10、1、1构造和删除一个CFile对象
 - 10、1、2CFile类的主要操作
 - 10、1、3CFile的派生类
- 10、2利用串行化存取文档
 - 10、2、1CArchive类及CArchive对象的构造
 - 10、2、2Serialize函数
 - 10、2、3COBArray类的serialize函数
- 10、3用串行化实现Draw系统的文档存储和读取功能
 - 10、3、1实现各个图形元素类的串行化
 - 10、3、2MFC框架程序的文档串行化机制
 - 10、3、3实现文档的存储和读取
 - 10、3、4SetModifiedFlag函数
- 10、4用CFile对象实现Draw系统文档的存储和读取
 - 10、4、1在各个图形类中增加一个存取数据成员的函数
 - 10、4、2实现文档的存储和读取

第11章 使用剪裁板

- 11、1剪裁板使用方法
 - 11、1、1打开、关闭、清空剪裁板
 - 11、1、2存取剪裁板
 - 11、1、3注册和检查剪裁板格式
- 11、2用剪裁板实现Draw系统剪裁和粘贴图像的功能
 - 11、2、1增加操作菜单

<<Visual C++高级编程技术>>

- 11、2、2剪裁视图到剪裁板
- 11、2、3插入剪裁板的位图到当前视图
- 11、3用剪裁板实现Draw系统中矢量图形元素的剪裁、移动和复制
- 11、3、1实现各图形元素数据的字符串表示
- 11、3、2将要剪裁的图形元素数据写入剪裁板
- 11、3、3从剪裁板中读出数据成员形成图形元素对象
- 11、3、4实现Draw系统的Cut、Copy和Paste操作功能

第12章 多视图、多文档编程

- 12、1单文档和多文档应用程序比较
- 12、1、1用MFCAppWizard产生程序框架比较
- 12、1、2程序框架类比较
- 12、1、3标准菜单比较
- 12、2单文档应用程序分析
- 12、2、1建立文档模板对象
- 12、2、2打开文档操作
- 12、2、3关闭文档操作
- 12、2、4保存文档操作
- 12、3多文档应用程序分析
- 12、3、1建立文档模板对象
- 12、3、2打开文档
- 12、3、3关闭和保存文档
- 12、3、4创建视图
- 12、4多文档、多视图编程注意事项
- 12、4、1全局变量的使用
- 12、4、2共享资源的使用
- 12、4、3多文档、多视图应用程序文档和视图类数据成员的组织

第13章 多线程编程

- 13、1管理线程的技术
- 13、1、1设置开发环境参数
- 13、1、2启动及终止线程
- 13、1、3管理线程
- 13、2线程中使用MFC类对象
- 13、2、1线程中共享数据及对象
- 13、2、2线程中使用主线程的视图类和文档类对象
- 13、2、3使用CDC类对象
- 13、2、4使用CGdiObject类对象
- 13、3线程的同步化方法
- 13、3、1线程同步化概念
- 13、3、2使用互斥信号灯同步化线程
- 13、3、3其他同步化方法
- 13、3、4其他同步化类型
- 13、4实现Draw系统的图形后台绘制
- 13、4、1实现一个图形绘制线程
- 13、4、2实现同步化

第14章 图形打印和打印预览

- 14、1视图打印实现过程分析
- 14、1、1视图打印的机理

<<Visual C++高级编程技术>>

- 14、1、2视图打印过程分析
- 14、2实现Draw系统的多坐标系无级打印和打印预显功能
- 14、2、1进行分页
- 14、2、2打印标题、注脚等其他信息
- 14、2、3任意比例分页打印的具体实现
- 14、2、4打印预显
- 第15章 显示位图
- 15、1位图文件的格式
- 15、2CBitmap类及CBitmap类对象的初始化方法
- 15、2、1CBitmap类简介
- 15、2、2初始化CBitmap类对象的方法
- 15、3显示位图的步骤和主要的位操作函数
- 15、3、1显示位图的步骤
- 15、3、2位操作函数
- 15、4显示位图的函数实现
- 15、4、1显示装载在资源文件中的位图
- 15、4、2通过HBITMAP句柄装载显示位图文件
- 15、4、3用画点法选择装入位图数据显示位图
- 第16章 使用工具条、状态条、对话条及加速键
- 16、1使用工具条
- 16、1、1工具条的实现过程
- 16、1、2为Draw系统创建一个绘图工具条
- 16、2使用状态条
- 16、2、1状态条的实现过程
- 16、2、2为Draw系统在状态条中增加坐标跟踪提示
- 16、3使用对话条
- 16、3、1对话条的实现过程
- 16、3、2在Draw系统中实现设置绘图参数的对话条
- 16、4加速键等的实现方法
- 16、4、1使用CCmdUI消息处理函数
- 16、4、2修改命令交互对象的命令描述
- 16、4、3设置加速键
- 第17章 使用和开发DLL
- 17、1DLL的使用
- 17、1、1DLL的特点
- 17、1、2Windows中的DLL
- 17、1、3MFC库中的DLL
- 17、1、4DLL的文件组成
- 17、1、5使用DLL的方法
- 17、2VC++5.0能够开发的基于MFC的DLL种类
- 17、2、1通常形式的静态使用MFC的DLL
- 17、2、2通常形式的动态使用MFC的DLL
- 17、2、3扩展DLL
- 17、3调整开发平台设置来开发和调试DLL
- 17、3、1管理多个程序项目
- 17、3、2调整DLL开发项目和使用DLL项目的路径设置
- 17、4在Draw系统中开发和使用的DLL

<<Visual C++高级编程技术>>

17、4、1利用通常形式的静态DLL实现标注字体设置对话框

17、4、2利用通常形式的动态DLL实现标注字体设置对话框

17、4、3利用扩展DLL实现标注字体设置对话框

第18章 OLE编程

18、1OLE使用技术

18、1、1OLE主要术语

18、1、2OLE服务器应用程序调用的方式和实现

18、1、3MFC中的主要OLE类

18、1、4MFCAppWizard创建的OLE程序框架

18、2OLE包容器应用程序设计

18、2、1程序框架组成

18、2、2OLE条目的文档组织

18、2、3增加和删除OLE条目

18、2、4OLE条目绘制过程

18、2、5OLE条目的选中和拖动

18、2、6OLE条目的可视原位编辑

18、2、7OLE条目的存取

18、3在Draw系统中实现OLE包容器功能

18、3、1给OLE条目类增加数据成员

18、3、2绘制OLE条目

18、3、3增加OLE条目

18、3、4OLE条目的选中和拖动

18、3、5对OLE条目进行清除选中和删除操作

18、3、6编辑OLE条目

18、3、7保存OLE条目

18、4OLE服务器程序开发技术分析

18、4、1程序类分析

18、4、2交互操作界面分析

18、4、3视图分析

18、4、4文档分析

18、5开发OLE混合应用程序

18、5、1程序类分析

18、5、2交互操作界面分析

18、5、3文档组织分析

18、6Automation支持

18、6、1术语

18、6、2Automation方法的定义和使用

18、6、3Automation属性的定义和使用

18、6、4OLE自动化包容器获得OLE自动化服务器接口的方法

第19章 ActiveX控件的开发及使用

19、1ActiveX控件特点、构成及开发技术分析

19、1、1ActiveX控件的特点

19、1、2用MFCAppWizard产生ActiveX控件开发程序框架

19、1、3ActiveX控件的主要开发工作

19、2开发ActiveX控件的Automation属性和方法

19、2、1开发Automation属性和方法的程序框架

19、2、2增加一个库存属性

<<Visual C++高级编程技术>>

19、2、3增加其他Automation属性和方法

19、3开发ActiveX控件的事件

19、3、1开发事件的程序框架

19、3、2增加库存事件

19、3、3增加和激发定制事件

19、4开发ActiveX控件的属性页

19、4、1属性页开发的程序框架

19、4、2属性页的开发

19、5开发一个直线ActiveX控件实例

19、5、1给控件增加Automation属性

19、5、2给控件增加Automation方法

19、5、3给控件增加事件

19、5、4完成控件的绘制

19、5、5激发事件

19、5、6完成控件的属性页开发

19、5、7ActiveX控件的编译及注册

19、6ActiveX控件的测试和使用

19、6、1使用VC++提供的测试容器程序

19、6、2在对话框中使用ActiveX控件

第20章 实现系统的帮助功能

20、1开发帮助功能的程序框架

20、1、1MFC应用程序中帮助功能的程序代码组成

20、1、2MFC应用程序的标准帮助功能及其实现

20、2求助主题组织

20、2、1组织求助主题和普通显示内容

20、2、2组织求助主题的标识

20、2、3组织求助主题中的跳转

20、2、4使用Word编辑RTF文件可能出现的问题

20、3组织帮助项目文件prj

20、3、1求助项目文件中常用的节

20、3、2其他一些在HPJ文件中使用的节

20、4实现Draw系统的帮助功能

20、4、1创建每个菜单项的求助主题页

20、4、2创建菜单的求助目录主题页并与帮助文件的主目录主题连接

20、4、3测试新增帮助功能

第21章 矢量图形系统Draw的源代码列表

21、1Draw系统的主要功能

21、2Draw系统的源代码文件列表

21、2、1Draw系统开发过程中增加或做过修改的文件

21、2、2drawdoc.h和drawdoc.cpp文件列表

21、2、3视图类的drawview.h和drawview.cpp文件

21、2、4主框架类的主frm.h和mainfrm.cpp文件

21、2、5OLE条目控制类的ctrlitem.h和ctrlitem.cpp文件

21、2、6对话框类的textwritdlg.h和textwritdlg.cpp文件

附录A本书所附光盘的内容及技术支持

附录B参考书目

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>