

<<Visual C++. NET实践与提高>>

图书基本信息

书名：<<Visual C++. NET实践与提高>>

13位ISBN编号：9787505374102

10位ISBN编号：7505374109

出版时间：2002-4

出版时间：电子工业出版社

作者：曾玉明 苏贵洋 马颖华

页数：452

字数：740

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++. NET实践与提>>

内容概要

本书从实用的角度出发，用尽量简洁

书籍目录

目 录

第1章 认识VISUAL C++ .NET

1.1 什么是.NET

1.2 VISUAL C++ .NET的安装

1.3 开发界面

1.3.1 工作区窗口

1.3.2 项目管理

1.3.3 类管理

1.3.4 资源管理

1.3.5 属性窗口

1.4 转换旧的项目

1.5 应用程序向导

1.6 添加映射

1.7 调试工具

1.8 不同的MSDN

1.9 其他新鲜事物

1.10 小结

第2章 面向对象的程序设计

2.1 根本思想和要解决的根本问题

2.2 代码重用

2.2.1 应用程序重用方式

2.2.2 模块重用方式

2.2.3 接口重用

2.2.4 源代码重用方式

2.2.5 类代码重用

2.3 接口设计

2.3.1 类封装

2.3.2 模板类

2.3.3 深入接口设计过程

2.4 小结

第3章 Windows消息机制

3.1 概述

3.2 发送消息的方式

3.3 MFC中的消息机制

3.3.1 MFC对于消息的Default处理

3.3.2 MFC中菜单、工具条、状态条的更新问题

3.4 MFC中的消息反射机制

3.4.1 为什么需要消息反射

3.4.2 消息反射的响应

3.4.3 消息反射的响应顺序

3.4.4 消息反射的例子

3.5 遗留的问题

3.5.1 消息循环的遗留问题

3.5.2 处理MDI主框架客户区的消息

3.6 指针与句柄

<<Visual C++. NET实践与提>>

3.7 小结

第4章 对话框与控件编程

4.1 概述

4.1.1 对话框

4.1.2 控件

4.2 定制DIALOG中的控件

4.3 给对话框添加工具栏、状态栏和菜单

4.3.1 在对话框中实现工具栏

4.3.2 在对话框中实现状态栏

4.3.3 在对话框中实现菜单

4.4 在TOOLBAR中创建控件

4.5 动态创建控件

4.6 启动时隐藏对话框窗口

4.7 子类化

4.8 自定义控件

4.9 控件的OWNER DRAW

4.10 COMMON DIALOG扩展

4.11 伸缩对话框

4.12 小结

第5章 动态链接库

5.1 概述

5.1.1 认清DLL与LIB的真实面目

5.1.2 DLL的两种动态链接方法

5.1.3 DLL与EXE的关系

5.2 DLL编程细节

5.2.1 DLL编程必须注意的问题

5.2.2 DEF文件

5.2.3 DLL的载入过程

5.2.4 DLL变量

5.2.5 DLL的其他特性

5.3 几种常用的DLL

5.3.1 最简单的DLL

5.3.2 资源DLL

5.4 特殊的DLL应用

5.4.1 控制面板应用

5.4.2 屏幕保护程序

5.5 模块的几种函数接口

5.5.1 回调函数

5.5.2 模块封装的发展趋势

5.6 小结

第6章 ActiveX控件

6.1 概述

6.2 ACTIVEX控件

6.2.1 ActiveX控件与Windows控件

6.2.2 ActiveX控件与普通COM组件

6.3 在VISUAL C++中使用ACTIVEX控件

6.4 使用MFC开发ACTIVEX控件

<<Visual C++. NET实践与提>>

- 6.4.1 接口设计
- 6.4.2 生成控件框架
- 6.5 使用ACTIVEX控件子类化WINDOWS控件
- 6.6 ACTIVEX控件中的消息反射机制
- 6.7 小结
- 第7章 多线程编程
- 7.1 概述
- 7.2 VISUAL C++中多线程库支持
- 7.2.1 MFC提供的方法
- 7.2.2 Win32提供的API函数
- 7.2.3 C运行库提供的函数
- 7.3 线程操作
- 7.3.1 线程暂停计数器
- 7.3.2 线程的标识
- 7.3.3 线程的返回值
- 7.3.4 进程优先级
- 7.3.5 线程优先级
- 7.3.6 线程休眠
- 7.4 MFC与多线程
- 7.5 多线程编程示例
- 7.6 线程同步
- 7.6.1 Wait函数
- 7.6.2 Event (信号量)
- 7.6.3 Mutex (互斥量)
- 7.6.4 CriticalSection (关键代码)
- 7.6.5 Semaphore (信标)
- 7.7 同一进程创建多个界面线程
- 7.8 遗留的问题
- 7.9 小结
- 第8章 进程间数据通信
- 8.1 概述
- 8.2 使用文件进行通信
- 8.3 使用注册表进行通信
- 8.4 使用特定的消息进行通信
- 8.5 使用文件映射进行通信
- 8.6 使用剪贴板进行通信
- 8.7 使用读写进程内存方式进行通信
- 8.8 使用管道进行通信
- 8.9 使用共享数据段进行通信
- 8.10 小结
- 第9章 COM接口
- 9.1 概述
- 9.2 COM组件与C++类对象
- 9.3 代理/残根DLL
- 9.4 BSTR
- 9.5 几个常用的接口
- 9.5.1 IUnknown

<<Visual C++. NET实践与提>>

- 9.5.2 IDispatch
- 9.5.3 IObjectWithSite
- 9.5.4 IConnectionPoint与IConnectionPointContainer
- 9.5.5 IOleCommandTarget
- 9.5.6 永久化接口
- 9.6 几个例子
 - 9.6.1 浮动按钮例子
 - 9.6.2 IE插件例子
- 9.7 MFC中接口的实现
- 9.8 小结
- 第10章 Shell编程
 - 10.1 概述
 - 10.2 几个常用的SHELL功能函数
 - 10.2.1 ShellExecute与ShellExecuteEx
 - 10.2.2 SHBrowseForFolder
 - 10.2.3 SHFileOperation
 - 10.2.4 SHGetFileInfo
 - 10.2.5 SHGetSpecialFolderLocation与SHGetSpecialFolderPath
 - 10.2.6 SHGetSettings
 - 10.2.7 SHAutoComplete
 - 10.2.8 Shell_NotifyIcon
 - 10.3 文件拖放支持
 - 10.4 SHELL常用接口
 - 10.4.1 Shell扩充使用的接口
 - 10.4.2 Shell名字空间扩展使用的接口
 - 10.5 小结
- 第11章 数据组织
 - 11.1 概述
 - 11.2 MFC提供的数据组织手段
 - 11.2.1 CObject
 - 11.2.2 MFC类库提供的数据结构
 - 11.3 窗口属性
 - 11.4 线程内数据组织
 - 11.5 OWNER-DRAW的组织数据
 - 11.6 BLOCK MEMORY
 - 11.7 小结
- 附录A Visual C++编程风格
 - A.1 变量风格
 - A.2 文件风格
 - A.2.1 文件生成
 - A.2.2 文件头部注释
 - A.2.3 空行约定
 - A.3 函数风格
 - A.3.1 函数注释
 - A.3.2 代码缩进
 - A.4 注释风格
 - A.5 小结

附录B 推荐书目

C++基础书籍及提高书籍

MFC编程书籍

WINDOWS编程技术书籍

面向对象编程书籍

COM书籍

附录C 光盘使用说明

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>