

<<Windows 3.X 程序设计入门>>

图书基本信息

书名：<<Windows 3.X 程序设计入门>>

13位ISBN编号：9787810125901

10位ISBN编号：7810125907

出版时间：1995-12

出版时间：北京航空航天大学出版社

作者：邓锐

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>

<<Windows 3.X 程序设计入门>>

内容概要

内容提要

本书是一本讲述Windows应用程序设计入门的书籍。书中用大量的实例，从几个方面详细地阐述了Windows3.X版本程序设计的基本方法。

全书共分六章：第零章介绍建立工作环境；第一章讲述Windows应用程序设计的基本概念；第二、三、四章分别介绍了如何设计资源文件、Windows的输入及窗口的控制；第五章介绍了图形设备接口（GDI），并列举了一个例子——简易绘图系统。

书中列举的程序均能在Windows环境下运行，同时对程序清单中的关键语句都附有中文注释，对没有Windows应用程序设计经验的初学者尤有帮助；对已具有相当水平的Windows应用程序设计人员也有一定的参考价值。

<<Windows 3.X 程序设计入门>>

书籍目录

目录

第零章 工作环境的建立

第一章 Windows应用程序设计的基本概念

1.1 Windows的数据类型

1.2 如何向Windows注册一个新窗口类

1.3 创建窗口

1.4 进入消息循环

1.5 资源文件的设计

1.6 信息处理函数的设计

1.7 如何编译应用程序

1.8 完整的例子

第二章 资源文件的设计

2.1 在资源文件内设计菜单

2.2 使用SDK提供的函数设计菜单

2.3 将应用程序的菜单加入系统菜单内

2.4 在菜单中使用位图

2.5 对话框的设计

2.6 光标及图标的设计

第三章 Windows的输入

3.1 键盘输入

3.2 鼠标输入

3.3 定时器输入

第四章 控制窗口

4.1 STATIC控制类

4.2 BUTTON控制类

4.3 EDIT控制类

4.4 SCROLLBAR控制类

4.5 LISTBOX控制类

4.6 COMBOBOX控制类

4.7 MDICLIENT控制类

第五章 GDI (图形设备接口)

5.1 设备环境属性

5.2 绘图工具

5.3 改变设备环境属性

5.4 例子 简易绘图系统

参考文献

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>