

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：9787811290707

10位ISBN编号：7811290707

出版时间：2008-10

出版时间：黑龙江大学出版社

作者：杨国燕，孔凡辉 主编

页数：258

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

面向对象的程序设计技术是当今全球程序员普遍采用的一种程序设计方法，它是软件开发的最新潮流。

在众多的面向对象程序设计语言中，Microsoft公司的Visual c++6.0将面向对象的程序设计方法与可视化的软件开发环境完美地结合起来，使得开发Windows平台的应用程序更加方便、深入。

因此，目前大多数Visual C++程序员采用MFC（Microsoft Foundation Class，微软基本类库）来进行程序的编制，它在很大程度上屏蔽了隐藏在上层应用程序背后的复杂性。

对于广大的程序开发人员来讲，使用Visual c++6.0开发应用软件和数据库应用程序，无疑会大大提高编程效率。

而且随着应用的深入，我们将会发现编程不再是枯燥无味的工作，Visual C++6.0的每一个设计细节都隐藏了值得我们挖掘的丰富的宝藏。

目前，介绍Visual c++的书很多，而本书的特色是理论联系实际。

对于每一章，不仅介绍了与该章有关的一些基本知识，还分别列举综合实例，一步一步引导读者完成，并在实例中给出了详尽的解释，课后的实验习题也作了详细的解答。

相信只要读者认真研读每一个程序，并亲自上机实践，一定会有较大收益。

本书适用于高等院校、高等职业学校及相关院校的教学，也可作为各类培训班和自学用书。

本书共十章，第一章Visual C++概述，主要讲述了Visual c++的特点及Visual C++的开发环境；第二章面向对象的基本概念，主要讲述面向对象的系统开发方法、类和对象的定义、继承和派生及多态性和虚函数的概念和应用；第三章利用MFC类库编写windows应用程序，主要讲述MFC类库概述、MFC的消息和消息处理、注册窗口类、实现窗口类、消息循环和窗口过程的处理；第四章使用AppWizard向导建立应用程序，其包括三种类型，分别为创建单文档应用程序、创建多文档应用程序和创建对话框应用程序；第五章GDI与文本和图形处理，主要讲述GDI的功能、文本和图形处理的相关函数；第六章菜单设计，包括菜单消息处理、弹出式菜单和动态菜单设计、cMenu类的应用及菜单程序设计；第七章工具栏和状态栏，主要讲述了工具栏类和状态栏类的应用及在应用程序中如何创建工具栏和状态栏；第八章对话框和常用控件，包括对话框的种类和创建及对话框的设计，并介绍了四种通用的对话框类和八种标准windows控件的应用。

第九章窗口、文档和视图，主要阐述应用程序组成结构、文档类和视图类的应用及利用序列化进行文件读写；第十章数据库编程，主要讲述ODBC的使用及数据库编程实例。

本书由杨国燕、孔凡辉担任主编，并负责全书整体结构的设计，其中杨国燕负责编写第七章、第八章、第九章，孔凡辉负责编写第四章、第五章、第六章，谭欣、韩维担任本书副主编，其中谭欣负责编写第一章、第二章、第三章，韩维负责编写第十章及每章习题，全书由杨国燕统稿。

感谢读者选择使用本书，由于时间仓促，疏漏、错误在所难免，希望读者和广大同仁给予批评指正。

内容概要

目前，介绍Visual C++的书很多，而本书的特色是理论联系实际。

对于每一章，不仅介绍了与该章有关的一些基本知识，还分别列举综合实例，一步一步引导读者完成，并在实例中给出了详尽的解释，课后的实验习题也作了详细的解答。

相信只要读者认真研读每一个程序，并亲自上机实践，一定会有较大收益。

本书适用于高等院校、高等职业学校及相关院校的教学，也可作为各类培训班和自学用书。

书籍目录

第1章 Visual C++概述 1.1 Visual C++简介 1.1.1 Visual C++的特点 1.1.2 Visual C++的安装 1.1.3 MSDN帮助文档 1.2 Visual C++的开发环境 1.2.1 集成开发环境窗口 1.2.2 项目与项目工作区 1.2.3 资源与资源编辑器 1.2.4 菜单栏 1.2.5 工具栏 上机实验习题第2章 面向对象的基本概念 2.1 结构化程序设计方法的回顾 2.2 面向对象的系统开发方法 2.2.1 面向对象的程序设计方法 2.2.2 面向对象的系统开发方法 2.2.3 面向对象方法与设计步骤 2.3 类、对象和消息 2.3.1 类的定义 2.3.2 对象的定义 2.3.3 构造函数 2.3.4 析构函数 2.3.5 消息和方法 2.4 继承和派生 2.4.1 派生类的继承类型 2.4.2 派生类的数据成员和成员函数 2.4.3 派生类的构造函数 2.4.4 多重继承 2.5 多态性和虚函数 2.5.1 静态联编和动态联编 2.5.2 虚函数 2.5.3 纯虚函数和抽象基类 上机实验习题第3章 利用MFC类库编写Windows应用程序 3.1 MFC类库概述 3.1.1 CObject类 3.1.2 从CObject类派生的主要类 3.2 MFC的消息和消息处理 3.2.1 MFC事件驱动程序设计引擎类 3.2.2 消息映射和消息处理 3.2.3 MFC预定义的消息和消息处理程序 3.2.4 使用MFC的Windows应用程序示例 3.3 注册窗口类 3.4 实现窗口类 3.5 消息循环 3.6 窗口过程 3.7 其他部分 上机实验习题第4章 使用AppWizard向导建立应用程序 4.1 工程类型和文件类型 4.2 AppWizard的使用 4.3 创建一个简单的单文档应用程序 4.3.1 使用AppWizard生成SDI应用程序基本框架 4.3.2 SDI应用程序框架剖析 4.3.3 添加代码 4.3.4 编译执行程序 4.4 创建一个简单的多文档应用程序 4.4.1 使用AppWizard生成MDI应用程序基本框架 4.4.2 MDI应用程序框架剖析 4.4.3 添加代码 4.4.4 编译执行程序 4.5 创建一个简单的对话框应用程序 4.5.1 使用AppWizard生成对话框应用程序基本框架 4.5.2 对话框应用程序框架剖析 4.5.3 添加控件和代码 4.5.4 编译执行程序 上机实验习题第5章 GDI与文本和图形处理 5.1 GDI简介 5.1.1 GDI的功能 5.1.2 设备描述表 5.2 文本处理 5.2.1 文本输出函数 5.2.2 文本属性的控制 5.2.3 文本的字体设置 5.2.4 获取文本信息 5.3 图形处理 5.3.1 绘图函数 5.3.2 使用绘图工具对象 5.3.3 OnDraw函数 5.3.4 WM—PAINT消息 上机实验习题第6章 菜单设计 6.1 实现菜单控制 6.1.1 菜单消息处理 6.1.2 弹出式菜单和动态菜单 6.1.3 菜单消息的处理路径 6.2 CMenu类 6.2.1 CMenu类简介 6.2.2 动态改变菜单 6.3 菜单程序设计 6.3.1 基于菜单栏的程序设计 6.3.2 弹出式菜单设计 6.3.3 动态菜单设计 上机实验习题第7章 工具栏和状态栏 7.1 工具栏 7.1.1 了解工具栏 7.1.2 创建工具栏 7.1.3 特殊形式的工具栏 7.1.4 CToolBar工具栏类 7.1.5 工具栏实例程序 7.2 状态栏 7.2.1 了解状态栏 7.2.2 创建状态栏 7.2.3 CStatusBar状态栏类 7.2.4 状态栏实例程序 上机实验习题第8章 对话框和常用控件 8.1 对话框概述 8.1.1 对话框的种类 8.1.2 对话框的创建和显示 8.1.3 对话框类CDialog 8.2 对话框的设计 8.2.1 增加控件 8.2.2 使用ClassWizard建立对话框类 8.2.3 对话框类成员变量的加入 8.3 通用对话框类 8.3.1 CFileDialog类 8.3.2 CFontDialog类 8.3.3 CPrintDialog类 8.3.4 CColorDialog类 8.4 标准Windows控件 8.4.1 控件的通用属性 8.4.2 控件属性设置和组织安排 8.4.3 静态控件 8.4.4 按钮控件 8.4.5 编辑控件 8.4.6 列表框控件 8.4.7 组合框控件 8.4.8 滚动条控件 上机实验习题第9章 窗口、文档和视图 9.1 应用程序组成结构 9.1.1 CMainFrame类和窗口 9.1.2 文档和视图 9.1.3 窗口、文档与视图间的关系 9.2 文档类 9.2.1 文档类管理数据的方法 9.2.2 数据成员 9.2.3 成员函数 9.3 视图类 9.3.1 视图类的操作方法 9.3.2 视图类的成员函数 9.4 利用序列化进行文件读写 9.4.1 文档序列化原理 9.4.2 序列化中支持的数据类型 上机实验习题第10章 数据库编程 10.1 ODBC的使用 10.1.1 ODBC的工作原理 10.1.2 ODBC类 10.2 数据库编程实例 10.2.1 注册数据库 10.2.2 创建数据库应用框架 10.2.3 设计记录操作界面 10.2.4 更新记录 10.2.5 排序和筛选 上机实验习题

章节摘录

第1章 Visual C++概述 随着计算机多媒体技术和图形图像技术的迅速发展,可视化技术得到了人们的充分重视,越来越多的计算机专业人员和非专业人员都开始研究并应用可视化技术。Visual C++就是目前使用极为广泛的支持可视化编程的集成环境。

Visual C++6.0提供了一个功能强大的可视化集成开发环境。

在该环境下,可以对C和C++应用程序进行各种操作。

自1993年Microsoft公司推出Visual C++1.0以来,随着其版本的不断更新,Visual C++已经成为软件开发的首选工具。

它主要包括AppWizard, WorkSpace, ClassWizard和WizardBar等实用工具。

在这一编程模式下,人们可以利用ClassWizard来自动生成具有某种特性的程序框架。

1.1 Visual C++简介 Visual C++6.0既是一个C++编译器,也是一个基于Windows操作系统的可视化集成开发环境(Integrated Development Environment, 简称IDE)。

它由许多组件构成,包括编译器、编辑器、调试器、程序向导AppWizard以及类向导ClassWizard等。

这些组件通过DevelopStudio组件集成为统一的开发环境。

可以说Visual C++6.0是目前使用极为广泛、功能极为强大的C++集成开发环境之一。

1.1.1 Visual C++的特点 Visual C++6.0是美国Microsoft公司在多年使用和不断改进的基础上推出的,以C++语言为基础且支持面向对象的设计方法。

Visual C++内嵌微软的基础类库MFC,可以与操作系统无缝结合,所以开发出的软件稳定性好,可移植性强,并且软件与硬件相互独立。

Visual C++可以用来设计各种类型的Windows程序,进行不同类型的程序开发,并且适用于各种特殊、复杂和综合软件项目的开发及系统软件的设计。

一个增强型的联机帮助系统MSDN可以提供在开发中所需要的各种信息。

它既可以和开发环境有机地结合在一起,又可以脱离集成开发环境独立运行。

用户还可以通过Internet实时地获取帮助信息和实例,十分地方便快捷。

Visual Studio还为用户提供了一些实用的工具,例如Sys++查看器、Active Control TestContainer控件测试器、Register Control控件注册程序和COM组件等等,这些工具无疑极大地扩展了Visual C++6.0的功能。

此外,Visual C++6.0提供了最快的集成数据库访问方式,允许用户建立强有力的数据库应用程序,既可以使用ODBC类来访问各种数据库管理系统,也可以使用DAO类访问和操纵数据库中的数据。

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>