

<<Visual C + + 6 参考大全 (>>

图书基本信息

书名：<<Visual C + + 6 参考大全 (附CD) >>

13位ISBN编号：9787980023182

10位ISBN编号：7980023188

出版时间：1999-01

出版时间：北京希望电脑公司/北京希望电子出版社

作者：(美) Chris H.Pappas,William H.Murray,

译者：希望图书创作室

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++ 6 参考大全 (>>

内容概要

本书的目的是为了帮助广大Visual C++ 6的读者快速熟悉和掌握Microsoft Visual C++ 6编译软件包，使具有不同编程背景的人更加精通C、C++及32位的Windows编程技术。

全书由六大部分即Visual C++快速入门、编程基础、C++面向对象、Windows编程基础、向导、和附录构成；下面又细分为二十七章，主要内容包括：Visual C++编译器版本6、IDE快速入门、编写、编译和调试简单程序、Visual C++高级功能、C和C++编程、使用数据、程序控制、编写、使用函数、数组、使用指针、C的完整I/O、C++的I/O简介、结构、联合及其他、高级编程主题、强力编程：重要的C和C++库、面向对象编程基础、C++的类、C++的完全I/O、在面向对象环境中工作、Windows编程基础、面向过程的Windows应用程序、Microsoft基础类库入门、使用MFC的Windows应用程序、应用程序与类向导、OLE入门、ActiveX控件入门和COM与DHTML。

通过本书的学习，读者不但能快速学习和掌握Microsoft Visual C++ 6的重要的基础知识，而且还能学会调试程序代码，编写无语法错误的程序，理解面向过程编程与面向对象编程之间的差别，并且学会开发从简单到中高级的面向对象程序的方法。

此外，全书通过实例练习来学习编程。

书中提供的范例简洁、完整和无误，读者还可以对这些范例进行研究、修改和扩展，使其符合自己的需求。

全书结构清晰、合理，范例实用、丰富。

本书不但是从事Microsoft Visual C++ 6开发和应用的广大用户的重要参考书，同时也是大专院校相关专业师生的自学、教学参考用书。

本书配套光盘的内容包括与本书配套的电子书，提供读者长久保存和方便学习。另外还赠送“精通Visual C++ 5.0”多媒体教学软件。

书籍目录

第一部分 Visual C++ 快速入门

第一章 VISUAL C++ 编译器版本 6

- 1.1 VISUAL C++ 6 的新增功能
- 1.2 推荐硬件配置
- 1.3 WINDOWS 环境下的典型安装
- 1.4 文档
- 1.5 开发系统
- 1.6 一些新工具和实用程序
- 1.7 重要的编译器功能
- 1.8 编译器选项

第二章 IDE 快速入门

- 2.1 启动 VISUAL C++ 的 IDE
- 2.2 使用上下文相关帮助
- 2.3 理解菜单
- 2.4 定位或浮动工具栏
- 2.5 文件 (FILE) 菜单
- 2.6 EDIT 菜单
- 2.7 VIEW 菜单
- 2.8 INSERT 菜单
- 2.9 PROJECT 菜单
- 2.10 BUILD 菜单
- 2.11 TOOLS 菜单
- 2.12 WINDOW 菜单
- 2.13 HELP 菜单

第三章 编写、编译和调试简单程序

- 3.1 启动 DEVELOPER STUDIO
- 3.2 创建第一个程序
- 3.3 编辑源代码
- 3.4 保存文件
- 3.5 创建可执行文件
- 3.6 调试程序
- 3.7 运行第一个程序
- 3.8 高级调试技术
- 3.9 下一章提要

第四章 VISUAL C++ 高级功能

- 4.1 创建系统资源
- 4.2 联机手册
- 4.3 诊断工具
- 4.4 下一章提要

第二部分 编程基础

第五章 C 和 C++ 编程

- 5.1 C 和 C++ 基础
- 5.2 C 档案
- 5.3 美国国家标准协会——ANSI C
- 5.4 从 C 到 C++ 和面向对象编程

<<Visual C++ 6 参考大全 (>>

- 5.5 C++ 档案
- 5.6 C/C++ 程序基本组成部分
- 第六章 使用数据
 - 6.1 标识符 (IDENTIFIER)
 - 6.2 关键字
 - 6.3 标准C和C++ 数据类型
 - 6.4 使用修饰符
 - 6.5 PASCAL, CDECL, NEAR, FAR及HUGE修饰符
 - 6.6 数据类型转换
 - 6.7 存储类
 - 6.7 运算符
 - 6.8 理解运算符的优先级
 - 6.9 标准C和C++ 的库
- 第七章 程序控制
 - 7.1 条件控制
 - 7.2 循环控制
- 第八章 编写、使用函数
 - 8.1 函数原型的概念
 - 8.2 函数参数
 - 8.3 函数返回值类型
 - 8.4 命令行参数
 - 8.5 C和C++ 函数的区别
 - 8.6 与函数无关的事情
- 第九章 数组
 - 9.1 数组的概念
 - 9.2 数组的功能
 - 9.3 数组的声明
 - 9.4 初始化数组
 - 9.5 访问数组元素
 - 9.6 计算数组大小
 - 9.7 数组下标越界
 - 9.8 字符串的输入输出
 - 9.9 多维数组
 - 9.10 用数组作为函数参数
 - 9.11 字符串函数和字符数组
- 第十章 使用指针
 - 10.1 指针变量
 - 10.2 函数指针
 - 10.3 动态内存
 - 10.4 走近指针与数组
 - 10.5 C++ 引用类型
- 第十一章 C的完整I/O
 - 11.1 流函数
 - 11.2 C的低级输入输出
 - 11.3 字符的输入输出
 - 11.4 字符串的输入输出
 - 11.5 整数的输入输出

<<Visual C++ 6 参考大全 (>>

- 11.6 格式化输出
- 11.7 使用 PSEEK () , FTELL () 和 REWIND ()
- 11.8 格式化输入
- 第十一章 C++ 的 I/O 简介
- 12.1 C++ 的 I/O 流
- 12.2 从 STREAM . H 到 IOSMAM . H
- 第十三章 结构、联合及其他
- 13.1 结构
- 13.2 联合
- 13.3 其他
- 第十四章 高级编程主题
- 14.1 类型兼容性
- 14.2 宏
- 14.3 高级预处理语句
- 14.4 条件编译
- 14.5 预处理运算符
- 14.6 合理使用头文件
- 14.7 增加头文件的有效性
- 14.8 预编译头文件
- 14.9 LIMITS . H 和 FLOAT . H
- 14.10 错误处理 PERROR () 函数
- 14.11 动态内存分配 链表
- 第十五章 强力编程：重要的 C 和 C++ 库
- 15.1 重要的 C 和 C++ 头文件
- 15.2 标准库函数 (STDLIB . H)
- 15.3 字符函数 (CTYPE . H)
- 15.4 字符串函数 (STRIBG . H)
- 15.5 数学函数 (MATH . H)
- 15.6 下一章概要
- 第三部分 C++ 面向对象编程基础
- 第十六章 面向对象编程基础
- 16.1 不是什么新东西
- 16.2 传统的结构化编程
- 16.3 面向对象编程
- 16.4 C++ 和面向对象编程
- 16.5 面向对象术语
- 16.6 C++ 类的初步印象
- 第十七章 C++ 的类
- 17.1 类的功能
- 17.2 运算符重载
- 17.3 派生类
- 第十八章 C++ 的完全 I/O
- 18.1 在 C++ 中使用枚举类型
- 18.2 引用变量
- 18.3 缺省参数
- 18.4 MEMSET () 函数
- 18.5 格式化输出

<<Visual C++ 6 参考大全 (>>

- 18.6 I/O操作
- 18.7 IOSTREAM类列表
- 18.8 二进制文件
- 18.9 组合C和C++代码
- 18.10 设计唯一的操作符
- 第十九章 在面向对象环境中工作
- 19.1 面向对象的栈
- 19.2 C++中面向对象的链表
- 19.3 关于面向对象编程的更多内容
- 第四部分 Windows编程基础
- 第二十章 WINDOWS应用程序的概念和工具
- 20.1 WINDOWS入门
- 20.2 WINDOWS编程概念和词汇
- 20.3 VISUAL C++中的WINDOWS开发工具
- 第二十一章 面向过程的WINDOWS应用程序
- 21.1 一个应用程序框架
- 21.2 使用MAKE或项目实用工具
- 21.3 一个完整的WINDows程序
- 21.4 把SWPC用作模板
- 21.5 创建饼状图应用程序
- 21.6 面向过程WINDOWS编程的进一步内容
- 第二十二章MICROSOFT 基础类库入门
- 22.1 对基础类库的需求
- 22.2 MFC设计考虑
- 22.3 MFC库的主要功能
- 22.4 一切从COBJECT类开始
- 22.5 主要的MFC类
- 22.6 一个简化的MFC应用程序
- 22.7 MFC应用程序易于维护
- 第二十三章 使用MFC的WINDOWS应用程序
- 23.1 一个简单的应用程序和模板
- 23.2 在用户区绘图
- 23.3 一个使用资源的傅里叶级数应用程序
- 23.4 使用资源的条状图
- 23.5 下一章提要
- 第五部分 向导
- 第二十四章 应用程序与类向导
- 24.1 图表应用程序
- 24.2 字处理器应用程序
- 24.3 下一章提要
- 第二十五章 OLE入门
- 25.1 OLE的功能和说明
- 25.2 创建容器应用程序
- 25.3 测试容器应用程序
- 25.4 下一章概要
- 第二十六章 ACTIVEX 控件入门
- 26.1 ACTIVEX控件

- 26 . 2 ACTIVEX控件容器
- 26 . 3 使用MFC创建一个简单的ACTIVEX控件
- 26 . 4 定制初始控件
- 26 . 5 测试TDCTRL ACTIVEX控件
- 26 . 6 更多的ACTIVEX控件
- 第二十七章 COM与DHTML
- 27 . 1 创建 ATL POLYGON对象
- 27 . 2 ATL与ACfIVEX的比较

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>