

<<Visual C++程序设计标准教程>>

图书基本信息

书名：<<Visual C++程序设计标准教程>>

13位ISBN编号：9787115194367

10位ISBN编号：711519436X

出版时间：2009-3

出版时间：刘锐宁、宋坤 人民邮电出版社 (2009-03出版)

作者：刘锐宁等著

页数：508

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++程序设计标准教程>>

### 前言

Visual c++6.0是Microsoft公司推出的基于Windows环境的一种面向对象的可视化编程环境。因其功能强大、代码执行效率高、深入地植根于C / C++语言，深受广大开发人员的喜欢，此外，从底层的驱动程序开发，到应用层的数据库、网络程序开发，再到网络游戏设计、图形 / 图像处理、多媒体应用等领域都存在它的身影，使得Visual C++6.0成为世界上使用最广泛的程序开发工具之一。

为什么要选择本书怎样才能更有效地学习VC？

怎样才能更深入地学习VC？

怎样才能更熟练地掌握VC？

也许您会问，我以前没有编程基础和经验，我能快速上手吗？

别担心，本书是为VC初学者而作，如果您是学习VC的新手，本书对您而言是一本不可多得的学习用书。

只要您认真阅读本书，相信您一定會在很短的时间内掌握其中的方法。

同时，本书提供了近10小时的视频教学录像，可以帮助您在VC编程世界中畅游。

也许您还会问，我已有一些编程基础，这本书适合我吗？

当然适合，读者可以根据实际情况选择阅读本书的不同部分。

书中介绍Visual c++6.0编程必须掌握的基本技术，非常适合初学者入门学习，并介绍了界面设计中必须用到的技术。

最后讲解开发中必备的一些技术，可以快速提高实际编程能力。

各篇学习内容及学习效果如下图所示。

## <<Visual C++程序设计标准教程>>

### 内容概要

《Visual C++程序设计标准教程(DVD视频教学版)》主要是以初学者学习程序开发为中心，由浅入深地全面介绍使用Visual C++ 6.0开发程序的各种技术。

全书共19章。

第1章 - 第4章主要介绍了Visual C++ 6.0开发环境和C++语言基础等内容，这样读者即使没有C++的语言基础，也可以在学习中对C++语言有初步的掌握，为以后的学习打下基础；第5章-第9章主要介绍对话框应用程序、文档视图应用程序、常用控件、菜单、工具栏和状态栏、文字与图形处理技术等内容，使读者可以设计美观的程序界面；第10章~第19章主要介绍打印、ODBC数据库编程、ADO数据库编程、文件操作、注册表与INI文件操作、动态链接库、进程与线程、网络编程和程序调试等技术，基本上每一章都对应一方面的技术，读者可以根据自己的需要进行学习。

《Visual C++程序设计标准教程(DVD视频教学版)》附有配套光盘。

光盘提供了书中所有实例的源代码，并经过精心调试，在Windows XP/Windows 2000/ Windows Server 2003下全部通过，保证能够正常运行。

《Visual C++程序设计标准教程(DVD视频教学版)》适用于Visual C++初、中级用户，也可作为大中专院校师生和培训班的教材，对于Visual C++编程爱好者，《Visual C++程序设计标准教程(DVD视频教学版)》也有非常好的参考价值。

## 书籍目录

第1章 Visual C++ 6.0开发环境1.1 Visual C++ 6.0概述1.2 Visual C++ 6.0开发环境1.2.1 Visual C++ 6.0开发环境布局1.2.2 Visual C++ 6.0菜单介绍1.2.3 Visual C++ 6.0工具栏介绍1.2.4 Visual C++ 6.0控件面板介绍1.2.5 工作区窗口介绍1.2.6 代码编辑器介绍1.2.7 输出窗口介绍1.3 定制个性化开发环境1.3.1 利用“Customize”窗口设置开发环境1.3.2 利用“Options”窗口设置开发环境1.3.3 扩展IDE集成开发环境1.4 代码编辑器使用技巧1.4.1 在代码编辑器中实现录制功能1.4.2 检测代码中的括号是否匹配1.4.3 对齐零乱的代码1.4.4 显示函数参数1.4.5 完全取词功能不可用1.4.6 自定义关键字1.5 本章小结第2章 C++语言基础2.1 构建开发环境2.1.1 创建简单的工程2.1.2 工程文件分析2.1.3 编译、连接和运行工程2.2 代码编写规范2.2.1 在程序中规范使用注释2.2.2 按照命名规范书写代码2.2.3 统一代码缩进格式2.3 C++基本要素2.3.1 深入理解标识符2.3.2 C++中常用关键字介绍2.3.3 定义和使用常量2.3.4 深入理解变量2.4 数据类型2.4.1 C++简单数据类型介绍2.4.2 布尔类型2.4.3 字符串类型2.4.4 数组类型2.4.5 枚举类型2.4.6 结构体类型2.4.7 C++指针类型2.4.8 使用引用类型为变量设置别名2.4.9 定义类型别名2.5 数据类型转换2.6 运算符2.6.1 使用赋值运算符为变量赋值2.6.2 使用算术运算符设计简单计算器2.6.3 使用关系运算符进行条件判断2.6.4 使用逻辑运算符描述复杂逻辑关系2.6.5 理解逗号运算符2.6.6 应用条件运算符简化代码2.6.7 sizeof运算符2.6.8 new和delete运算符2.7 表达式2.8 结合性与优先级2.9 本章小结第3章 算法与语句3.1 算法3.1.1 什么是算法3.1.2 算法的描述方法3.1.3 3种程序的控制结构3.1.4 算法应用举例3.2 语句3.3 顺序语句3.4 分支语句3.4.1 if判断语句3.4.2 switch语句3.5 循环语句3.5.1 使用跳转语句goto实现循环3.5.2 使用while语句根据关系表达式实现循环3.5.3 使用do...while语句根据关系表达式实现循环3.5.4 使用for语句根据循环次数实现循环3.6 其他控制语句3.6.1 强制结束语句break3.6.2 继续语句continue3.6.3 退出语句exit3.7 异常处理语句3.8 本章小结第4章 面向过程与面向对象编程4.1 函数4.1.1 函数的声明和定义4.1.2 为函数设置参数4.1.3 为函数参数设置默认值4.1.4 使用指针/引用参数4.1.5 使用数组参数4.1.6 为函数设置动态参数4.1.7 定义内联函数4.1.8 定义和使用重载函数4.1.9 应用函数模板定义通用函数4.1.10 应用函数指针调用不同的函数4.1.11 函数的递归调用4.2 类和对象4.2.1 深入理解类的概念4.2.2 类的声明4.2.3 对象的声明和实例化4.2.4 类成员的访问4.2.5 类成员的保护4.2.6 构造函数的定义及调用4.2.7 析构函数的定义及调用过程分析4.2.8 类的继承4.2.9 为类定义内联方法4.2.10 定义静态成员数据和静态方法4.2.11 定义友元类和友元函数4.2.12 重载运算符4.3 异常处理4.3.1 异常捕捉4.3.2 抛出异常4.4 本章小结第5章 对话框应用程序5.1 构建对话框应用程序5.2 对话框的操作5.2.1 创建对话框5.2.2 显示对话框5.2.3 设置对话框属性5.3 对话框中控件的操作5.3.1 添加控件5.3.2 选择控件5.3.3 复制控件5.3.4 删除控件5.3.5 对齐控件5.3.6 添加控件成员变量5.3.7 控件的子类化5.4 添加数据成员和成员函数5.4.1 添加普通的数据成员5.4.2 添加普通的成员函数5.4.3 添加消息处理函数5.5 Windows消息对话框5.6 Windows通用对话框5.6.1 使用文件对话框获取磁盘中的文件5.6.2 使用“查找/替换”对话框查找并替换编辑框中的文本5.6.3 使用“字体”对话框获取字体信息5.6.4 使用“打印”对话框获取打印机设备上下文5.6.5 使用“页面设置”对话框设计打印纸大小5.7 本章小结第6章 文档/视图应用程序6.1 构建文档/视图应用程序6.2 文档、视图结构的创建6.2.1 文档模板的创建6.2.2 文档的创建6.2.3 框架与视图的创建6.3 文档模板6.3.1 文档管理器6.3.2 文档模板6.4 文档对象6.4.1 文档对象的主要方法6.4.2 文档对象的序列化6.4.3 文档的初始化6.4.4 文档的命令处理6.4.5 文档的销毁6.5 视图对象6.5.1 视图对象主要方法6.5.2 视图对象的初始化6.5.3 视图的销毁6.6 框架对象6.6.1 框架对象的主要方法6.6.2 框架的初始化6.6.3 框架的命令消息处理6.7 视图分割6.7.1 划分子窗口6.7.2 任意划分子窗口6.8 视图窗口的高级应用6.8.1 隐藏视图创建选择窗口6.8.2 动态创建视图窗口6.8.3 在视图窗口中显示网页6.9 本章小结第7章 控件7.1 静态文本控件(Static Text)7.1.1 静态文本控件概述7.1.2 静态文本控件的主要属性7.1.3 静态文本控件的主要方法、事件7.1.4 静态文本控件在界面中的应用7.2 编辑框控件(Edit Box)7.2.1 编辑框控件概述7.2.2 编辑框控件的主要属性7.2.3 编辑框控件的主要方法、事件7.2.4 使用编辑框控件设计登录对话框7.3 按钮控件(Button)7.3.1 按钮控件概述7.3.2 按钮控件的主要属性7.3.3 按钮控件的主要方法、事件7.3.4 简单计算器程序设计7.4 列表框控件(List Box)7.4.1 列表框控件概述7.4.2 列表框控件的主要属性7.4.3 列表框控件的主要方法、事件7.4.4 操作列表框控件中的数据7.5 组合框控件(Combo Box)7.5.1 组合框控件概述7.5.2 组合框控件的主要属性7.5.3 组合框控件的主要方法、事件7.5.4 自动调整组合框的列表宽度7.6 列表视图控件(List Control)7.6.1 列表视图控件概述7.6.2 列表视图

控件的主要属性7.6.3 列表视图控件的主要方法、事件7.6.4 以列表视图控件的图标风格显示数据7.7 树视图控件(Tree Control)7.7.1 树视图控件概述7.7.2 树视图控件的主要属性7.7.3 树视图控件的主要方法、事件7.7.4 利用树视图控件显示树状结构7.8 本章小结第8章 菜单、工具栏和状态栏设计8.1 菜单设计8.1.1 菜单资源设计8.1.2 菜单项的命令处理8.1.3 菜单项的更新机制8.1.4 菜单类介绍8.1.5 使用菜单类创建菜单8.1.6 设计弹出式菜单8.2 工具栏设计8.2.1 工具栏资源设计8.2.2 工具栏的命令处理8.2.3 工具栏类(CToolBar)介绍8.2.4 使用工具栏类创建工具栏8.2.5 工具栏控制类(CToolBarCtrl)介绍8.2.6 使用工具栏控制类创建工具栏8.3 状态栏设计8.3.1 状态栏类(CStatusBar)介绍8.3.2 使用状态栏类创建状态栏8.3.3 在状态栏中添加进度条控件8.3.4 状态栏控制类(CStatusBarCtrl)介绍8.3.5 使用状态栏控制类创建状态栏8.4 本章小结第9章 文字与图形处理技术9.1 图形设备接口9.1.1 设备上下文介绍9.1.2 熟悉使用GDI对象9.2 文本输出9.2.1 使用TextOut方法在指定位置输出文本9.2.2 使用ExtTextOut方法在指定区域输出文本9.2.3 使用TabbedTextOut方法根据制表位输出文本9.2.4 使用DrawText方法格式化输出文本9.3 文本属性9.3.1 设置文本字体9.3.2 设置文本对齐方式9.3.3 设置文本颜色9.3.4 设置文本背景颜色9.3.5 设置文本背景模式9.3.6 获取文本长度9.4 图形绘制9.4.1 利用点线绘制多边形9.4.2 如何快速地绘制图形9.4.3 如何填充指定的区域9.4.4 绘制不规则图形9.5 图像显示9.5.1 设备相关和设备无关位图9.5.2 在视图中绘制位图9.5.3 放大和缩小显示图片9.6 本章小结第10章 打印技术10.1 打印概述10.1.1 文档视图的打印流程10.1.2 CPrintInfo结构10.1.3 动态计算页码10.2 映射模式与坐标系统10.2.1 固定比率与可变比率映射模式10.2.2 MM\_TEXT映射模式10.2.3 设置逻辑与设备坐标10.3 打印控制10.3.1 获取打印纸的左边距和上边距10.3.2 控制打印方向10.3.3 设置打印份数10.4 打印实例10.4.1 设计报表打印程序10.4.2 设计单据打印报表10.4.3 设计工作证打印程序10.4.4 设计图片打印程序10.5 本章小结第11章 多媒体技术11.1 图像处理技术11.1.1 位图文件结构分析11.1.2 将位图文件绘制成对话框背景11.1.3 将设备上下文转换为位图11.2 音频处理技术11.2.1 播放应用程序中的WAVE资源11.2.2 播放WAVE文件11.2.3 音量大小控制11.3 视频处理技术11.3.1 播放AVI文件11.3.2 将AVI动画分解成BMP位图11.3.3 将BMP位图组合成AVI动画11.4 本章小结第12章 ODBC数据库编程12.1 ODBC概述12.2 设置ODBC数据源12.3 MFC ODBC类12.3.1 CDatabase类介绍12.3.2 CRecordset类介绍12.3.3 CFieldExchange类介绍12.3.4 CRecordView类介绍12.3.5 CDBException类介绍12.4 MFC ODBC数据库操作技术12.4.1 连接数据源12.4.2 打开记录集12.4.3 移动记录12.4.4 向数据表中添加记录12.4.5 修改现有记录12.4.6 删除指定的记录12.4.7 根据条件查询记录12.4.8 使用SQL语句操作数据库12.5 本章小结第13章 ADO数据库编程13.1 ADO概述13.2 ADO对象13.2.1 连接对象Connection13.2.2 命令对象Command13.2.3 记录集对象Recordset13.3 ADO数据库操作技术13.3.1 导入ADO动态链接库13.3.2 使用ADO智能指针13.3.3 初始化COM环境13.3.4 连接数据库13.3.5 获取连接数据库字符串的简单方法13.3.6 打开记录集13.3.7 遍历记录集13.3.8 获取记录集记录数13.3.9 向记录集中添加数据13.3.10 修改现有记录13.3.11 删除记录集中指定记录13.3.12 使用SQL语句操作数据库13.3.13 向数据库中添加位图13.4 本章小结第14章 文件操作14.1 C库和运行库函数文件操作14.1.1 C库和运行库函数文件操作介绍14.1.2 创建并写入文件14.1.3 获取文件位置指针与文件长度14.2 CFile类文件操作14.2.1 CFile类介绍14.2.2 获取文件属性14.2.3 十六进制显示文本文件14.2.4 使用CFile实现文件的复制14.2.5 报告文件异常14.2.6 CFile类与CStdioFile类的比较14.3 MFC串行化14.3.1 CArchive类介绍14.3.2 Serialize函数分析14.3.3 创建串行化类14.3.4 实现对象的串行化14.4 文件查找类14.4.1 文件查找类介绍14.4.2 查找指定文件14.4.3 显示磁盘目录14.5 本章小结第15章 注册表与INI文件15.1 注册表15.1.1 注册表简介15.1.2 注册表结构分析15.2 注册表函数15.2.1 CRegKey类15.2.2 注册表数据的写入15.2.3 注册表的相关查询15.2.4 注册表数据的枚举15.3 INI文件15.3.1 INI文件简介15.3.2 INI文件结构分析15.4 INI文件操作函数15.4.1 操作INI文件函数介绍15.4.2 INI文件中键名数据的读写15.4.3 读写结构数据 410 15.4.4 节名与键名的枚举15.5 本章小结第16章 动态链接库16.1 链接库概述16.1.1 链接库的构成16.1.2 动态链接库和静态链接库16.2 链接库的创建与使用16.2.1 通过向导创建静态链接库16.2.2 使用静态链接库16.2.3 创建Win32动态链接库16.2.4 MFC的3种动态链接库16.3 链接库的导出16.3.1 动态链接库的命名改编16.3.2 使用dumpbin工具查看链接库16.3.3 使用DEF文件导出函数名称16.3.4 隐式调用与动态加载16.3.5 从动态链接库中导出类16.4 动态链接库高级应用16.4.1 模块状态16.4.2 资源动态链接库16.4.3 钩子介绍16.4.4 使用钩子动态链接库监控键盘16.5 本章小结第17章 进程与线程17.1 进程17.1.1 理解进程的概念17.1.2 进程实例句柄17.1.3 进程的创建17.1.4 进程的终止17.2 进程的应用17.2.1 启动外部程序17.2.2 进程间的消息通信17.2.3 进程间

内存共享17.2.4 列举系统中的进程17.3 线程17.3.1 深入理解线程17.3.2 线程的创建与终止17.3.3 用户界面  
线程17.4 线程同步17.4.1 线程同步的重要性17.4.2 互斥实现线程同步17.4.3 临界区实现线程同步17.4.4 事  
件实现线程同步17.5 本章小结第18章 网络编程18.1 网络基础知识18.1.1 计算机网络的定义、功能及分  
类18.1.2 OSI参考模型18.1.3 TCP/IP协议簇分析18.2 局域网技术18.2.1 获取网卡地址18.2.2 映射网络驱动  
器18.2.3 获取局域网计算机名称和IP18.2.4 获得网上共享资源18.2.5 在局域网中发送短消息18.3 Windows  
套接字技术18.3.1 套接字概述18.3.2 WinSock API相关函数18.3.3 使用套接字函数设计网络聊天室18.4  
WinSock类18.4.1 CAsyncSocket类介绍18.4.2 CSocket类介绍18.4.3 使用WinSock类设计网络聊天室18.5 本  
章小结第19章 程序调试19.1 断点跟踪19.1.1 设置普通断点19.1.2 设置条件断点19.1.3 设置数据断点19.1.4  
设置消息断点19.1.5 进行断点跟踪19.2 调试窗口19.2.1 使用“ Watch ”窗口查看变量值19.2.2 使用“ Call  
Stack ”窗口查看函数的调用19.2.3 使用“ Memory ”窗口查看对象的内存信息19.2.4 使用“ Variables ”窗  
口查看变量信息19.2.5 使用“ Registers ”窗口查看寄存器信息19.2.6 使用“ Disassembly ”窗口查看反汇编  
代码19.3 内存泄露检测19.4 本章小结附录 实例快速检索

## 章节摘录

插图：1.1 Visual C++6.0概述 Visualc++6.0是Microsoft Visual Studio 6.0家族成员之一，是基于Windows操作系统的C++语言程序的可视化编程工具，集代码编辑、编译、连接、调试等功能于一体，给编程人员提供了一个完整、全面而又方便的开发环境，并为用户提供了多种有用的辅助开发工具。

由于Visual C++6.0的执行速度和对操作系统的访问权限之高，是其他许多编程工具无法比拟的，因此，Visual c++成为众多程序员在Windows操作系统下编程的首选工具。

Visual C++6.0拥有两种编程方式：一种是传统的基于Windows API的C编程方式，虽然其代码效率较高，但开发难度与开发工作量也随着增高，目前使用这种编程方式的用户已经很少；另一种是基于MFC的c++编程方式，虽然其代码运行效率相对较低，但开发难度小、开发工作量小、源代码效率高，已成为Visual C++开发Windows应用程序的主流。

1.2 Visual C++6.0开发环境在使用Visual C++6.0开发应用程序之前，首先需要了解Visual c++6.0的开发环境。

## <<Visual C++程序设计标准教程>>

### 编辑推荐

《Visual C++程序设计标准教程(DVD视频教学版)》适合自学《Visual C++程序设计标准教程(DVD视频教学版)》从零起步、循序渐进,全面提高学、练、用能力。

技术参考手册全书分为起步篇、提高篇和实例篇,内容全面。

您可以根据实际情况选择阅读《Visual C++程序设计标准教程(DVD视频教学版)》的不同部分。

编程实例参考手册书中包含125个编程实例、2个综合项目案例。

可以让您在实战中掌握编程技能。

老师讲解超大容量的DVD多媒体教学光盘。

总共600分钟的多媒体语音视频教学就像有一位专业老师贴身指导一样。

免费网络学习课堂赠送3周(21小时)网上课堂(价值1000元),助您跨越入门障碍。

包括9小时网上视频学习,9小时网上实战训练。

3小时网上课堂答疑。

网址www.cccxy.com(明日网络学习课堂),购书读者进入网址按提示登录即可。

DVD光盘内容:书中所有安全的源代码、600分钟多媒体语音视频教学、《Java编程词典体验版》、赠送6套商务软件。

《Visual C++程序设计标准教程(DVD视频教学版)》提供的模块源代码可直接运用于二次开发,提高开发效率。

全书共20章,包含17个典型模块。

内容涉及图形图像处理、多媒体、数据库、网络通信、报表打印、硬件开发等领域。

图像处理模块,FTP文件上传/下载模块,办公助手模块,电子邮件模块,桌面精灵模块,网络五子棋模块,媒体播放器模块,软件注册模块,屏幕录像模块,短信群发模块,计算机监控模块,监控卡视频监控模块,考试管理模块,界面换肤模块,SQL数据库提取器模块,系统优化模块,万能打印模块,一部久享盛誉的程序开发宝典,精选500多个典型范例,覆盖全面,源于实际项目开发,帮助读者短时间掌握更多实用技术、提高编程水平,范例经过精心编排,重点、难点突出,易查易学,附录提供快速索引,查找方便,光盘包含所有范例源代码及速查工具。

明日科技有限公司是一家以计算机软件技术为核心的高科技企业,多年来始终致力于行业管理软件开发、数字化出版物制作、计算机网络系统综合应用以及行业电子商务网站开发等领域,涉及生产、管理、控制、仓储、物流、营销、服务等行业。

公司拥有软件开发和项目实施方面的资深专家和学习型技术团队,多年来积累了丰富的技术文档和学习资料,公司的开发团队不仅是开拓进取的技术实践者,更致力于成为技术的普及和传播者。



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>