

<<程序设计实践教程>>

图书基本信息

书名：<<程序设计实践教程>>

13位ISBN编号：9787302293958

10位ISBN编号：7302293953

出版时间：2012-10

出版时间：章小莉、周知杨、张岩、赵耿 清华大学出版社 (2012-10出版)

作者：章小莉，周知杨，张岩等著

页数：411

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>

## <<程序设计实践教学>>

### 内容概要

《高等院校信息技术规划教材：程序设计实践教学》从实用性和趣味性出发，分模块进行基础知识、信息管理与存储、字符串处理、绘图、贴图等编程训练，最终通过棋牌类游戏开发，实现模块知识综合应用的训练。

《高等院校信息技术规划教材：程序设计实践教学》提供了160道描述详细、功能要求具体、开发目标明确的训练任务，意在对学生进行上千行代码编写与调试的训练，帮助他们感悟编程之道，发现编程乐趣，激发创新意识。

《高等院校信息技术规划教材：程序设计实践教学》可以作为高等院校计算机类专业以及相关专业的学生的教材，也可供C语言编程人员参考。

## &lt;&lt;程序设计实践教学&gt;&gt;

## 书籍目录

第1章 基础训练 1.1 C语言知识总结 1.1.1 C语言知识点归纳 1.1.2 难点回顾与使用注意事项 1.2 算法设计 1.3 VC程序调试技术 1.3.1 Visual C++调试工具 1.3.2 调试过程中的跟踪与监测 1.3.3 断点设置和使用 1.4 基础训练举例 1.4.1 基本知识应用 1.4.2 数组应用 1.4.3 指针使用 1.4.4 结构体应用 1.5 程序测试 1.5.1 单元测试 1.5.2 集成测试 1.6 基础训练注意事项 1.7 基础训练任务 本章参考文献 第2章 信息管理与存储训练 2.1 文件 2.1.1 文件中的数据 2.1.2 文件分类 2.2 C语言文件知识小结 2.2.1 标准C语言文件处理函数 2.2.2 文件处理流程 2.3 文件函数使用举例 2.4 信息管理程序开发 2.4.1 程序设计与实现 2.4.2 程序测试 2.5 文件使用注意事项 2.5.1 不同类型文件比较 2.5.2 常见错误及原因 2.6 信息管理与存储训练任务 2.6.1 信息管理训练任务 2.6.2 信息存储训练任务 本章参考文献 第3章 字符串处理训练 3.1 字符串函数及函数设计 3.1.1 C语言字符串函数 3.1.2 字符串处理函数设计 3.2 字符串处理举例 3.3 VC中三种字符串定义与使用注意事项 3.3.1 字符数组和字符指针 3.3.2 String类 3.3.3 CString类 3.3.4 三种类型字符串之间的转换 3.4 字符串处理训练任务 本章参考文献 第4章 绘图技术训练 4.1 VC绘图技术 4.1.1 VC绘图基础 4.1.2 绘图流程 4.2 绘图函数 4.2.1 绘制线条函数 4.2.2 绘制形状函数 4.2.3 填充函数 4.3 绘图类及其使用举例 4.3.1 矩形类 4.3.2 点类 4.3.3 画笔类 4.3.4 画刷类 4.4 绘图技术应用举例 4.4.1 绘图技术解题 4.4.2 绘图难点 4.5 文本显示 4.6 绘图技术训练任务 本章参考文献 第5章 粘贴图片技术训练 5.1 VC贴图知识 5.1.1 粘贴静态图片 5.1.2 粘贴动态图片编程基础 5.1.3 粘贴动态图片流程 5.2 粘贴动态图片举例 5.3 粘贴图片技术训练任务 本章参考文献 第6章 综合训练 6.1 游戏程序开发准备 6.1.1 游戏程序的一般结构 6.1.2 游戏程序的一般流程 6.1.3 游戏程序开发步骤 6.1.4 游戏程序设计中的注意事项 6.2 游戏程序开发举例 6.2.1 图片对对碰制作 6.2.2 俄罗斯方块制作 6.3 棋牌类游戏设计任务 本章参考文献 附录A VC集成开发环境 A.1 VC可视化集成开发环境 A.1.1 项目工作区 A.1.2 应用程序向导 (AppWizard) A.1.3 类向导 (ClassWizard) A.1.4 组件库 (Component Gallery) A.1.5 输出窗口 (Output) A.2 VC创建项目工程 A.2.1 创建C++程序 A.2.2 创建Console应用程序 A.2.3 创建Win32应用程序 A.2.4 创建MFC应用程序 本章参考文献 附录B 基于MFC开发应用程序基础 B.1 程序坐标系统 B.2 MFC项目工程实例 B.2.1 添加新类 B.2.2 添加新消息处理函数 B.2.3 添加成员变量 B.2.4 添加成员函数 B.2.5 重载虚拟函数 B.3 应用程序消息响应机制简 B.3.1 Win32应用程序消息响应机制 B.3.2 MFC应用程序消息响应机制 B.4 对话框 B.4.1 基本概念 B.4.2 控件 B.4.3 制作对话框 B.5 单文档程序 B.5.1 单文档程序的文件结构 B.5.2 单文档程序的类结构 B.5.3 单文档程序的MFC接口 B.5.4 单文档程序的执行过程 本章参考文献 附录C C.1 程序设计实验报告框架 C.2 程序设计实现报告样本 附录D 程序设计实验管理表与考核建议样本 附录E 实例快速索引



## <<程序设计实践教学>>

### 编辑推荐

《高等院校信息技术规划教材:程序设计实践教学》从实用性和趣味性出发,分模块进行基础知识、信息管理与存储、字符串处理、绘图、贴图等编程训练,最终通过棋牌类游戏开发,实现模块知识综合应用的训练。

《高等院校信息技术规划教材:程序设计实践教学》由章小莉,周知杨,张岩等编著。

<<程序设计实践教程>>

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>