

<<Windows程序设计技术基础>>

图书基本信息

书名：<<Windows程序设计技术基础>>

13位ISBN编号：9787111269212

10位ISBN编号：7111269217

出版时间：2009-6

出版时间：机械工业出版社

作者：任哲等著

页数：394

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

近年来,随着我国计算机技术及应用水平的飞速发展和提高,对于人才的需求不仅越来越旺盛,而且要求也越来越高。

特别是对那些掌握了现代软件工程思想和技术,具有一定系统设计能力的人才的需求显得更为迫切。显然,这也就是在向高等院校提出要求:计算机专业学生必须在学习期间得到相应的系统设计能力的培养和训练。

为此,各高等院校在计算机课程体系及课程内容的重构和改革中,对于集中地反映了现代软件工程思想和技术的两门课程——Java和Windows,都投入了极大的精力。

相对于侧重网络应用的Java,Windows课程内容的改革显得更为重要,也更困难。

说它重要,是因为作为微型计算机上的第一个图形界面和事件驱动系统,Windows本身就是软件工程专业发展的重要成果,它几乎涵盖了微型计算机应用技术的所有方面,所以它是学习软件工程思想和技术的极好素材,是高等院校计算机专业的必修课程;说它困难,是说这门课的改革困难,因为Windows经历了太多的历史发展阶段,它所涉及以及由它所产生的技术实在太多、也太繁杂,从而与有限的课时形成了尖锐冲突。

于是,如何按照培养目标,准确、合理地对Windows技术进行精选,提炼其核心思想,结合应用需要,使学生能在有限的学习时间内理解并掌握现代软件工程思想基础,从而形成较强的系统设计和应用能力,就成了该课程改革的难点和重点。

为解决上述问题,作者与同行及业界朋友进行了广泛、深入的探讨,大体上形成了以下两点基本认识: 1.以Windows应用技术为载体,重点介绍现代软件工程设计思想 由于Windows本身涉及了软件工程的各个方面,特别是它为用户所提供的MFC和.NET Framework,既是应用所需要的程序框架,又集中体现了现代软件工程思想的发展和應用,所以它们是培养学生系统架构能力的极好素材。

因此,Windows教学应该坚持以Windows应用技术(即MFC和.NET Framework中的技术)为载体,以介绍现代软件工程设计思想和技术为目的的原则。

具体地说,就是面对Windows如此之多的技术和极其有限的教学时数,整个的教学内容应该重在说理,而不能就技术谈技术,更不能成为某种开发工具的使用讲座。

目的是使学生能够尽快地把握现代程序设计思想及其发展方向,为学生以后的发展奠定坚实的基础,从而不会使学生永远处在软件产业链的最底层,成为“代码工厂”的“打工者”。

2.注重应用,并在应用中培养学生的自学、质疑和创新能力 大家都知道,高等教育的责任是启发学生心智,培养学生质疑和创新的能力。

但在毕业生就业压力极大的今天,如何使毕业生具有某种“实用”性也是当今中国高等教育所面临的一个严峻课题。

也正因为这个原因,目前有相当一部分高等院校开设了一些所谓的“实用”课程。

但什么叫“实用”,怎么才是“实用”,却是一个需要极其谨慎对待的问题。

作者认为,凡是真正“实用”的人才,他的“应用”能力一定相当强。

换句话说,“实用”仅是人才的外在表现,而“应用”能力才是人才的素质,而应用能力是需要理论基础的。

<<Windows程序设计技术基础>>

内容概要

本书是一部综合介绍Windows程序设计的高等院校教材。

本书在读者学习了C/C++、操作系统、数据结构等相关课程的基础之上，从WindowsWin32程序框架及其设计出发，以Windows的MFC和.NET为主线，重点介绍了蕴含在这些框架中的软件工程思想和方法，同时也以精要的方式介绍了C#语言与C/C++的重要区别。

通过学习本书，读者能够基本掌握现代软件工程的一些核心思想及方法。

本书适合作为普通高等院校计算机或相关专业的教材，也可作为相关领域培训机构的教学及参考用书。

书籍目录

出版说明前言第1章 Windows程序基础1.1 Windows应用程序的基本概念1.1.1 窗口界面与Windows史话1.1.2 API函数1.2 Windows的数据类型1.2.1 Windows数据类型1.2.2 Windows的一个特殊数据类型——句柄1.2.3 窗口类WNDCLASS1.3 窗口的创建和显示1.4 事件、消息循环和窗口函数1.5 Windows应用程序的结构1.5.1 主函数1.5.2 消息的处理部分—窗口函数1.5.3 Windows系统、主函数、窗口函数之间的关系1.6 willdows程序代码重构1.7 习题第2章 WindOW\$程序的类封装2.1 应用程序主函数的C++类封装2.1.1 窗口类2.1.2 应用程序类2.1.3 主函数封装后的程序2.1.4 主函数获得应用程序类对象的问题2.2 派生类的应用2.2.1 应用程序类的派生类2.2.2 窗口类的派生类2.3 窗口函数的封装2.3.1 窗口函数的简单封装2.3.2 消息映射2.3.3 消息映射表的声明和实现2.4 习题第3章 MFC应用程序框架3.1 早期的应用程序框架及其MFC类3.1.1 早期的应用程序框架3.1.2 MFC的窗口类3.1.3 CWinApp的基类CWifhread3.2 最简单的MFC程序实例3.2.1 程序的编写3.2.2 程序主函数的代码3.3 应用程序的文档 / 视图结构3.3.1 文档 / 视图结构的基本概念3.3.2 单文档界面和多文档界面结构3.4 文档类CDocument的派生类3.5 视图类CView的派生类3.6 窗口框架类CFrameWnd的派生类, 3.7 文档模板类CDocTemplate3.8 应用程序类CWirApp的派生类3.8.1 应用程序类派生类的代码3.8.2 程序员的主要工作3.8.3 应用程序各对象创建的顺序3.9 类信息表及其用途3.9.1 类信息表及RTTI3.9.2 类信息表及对象动态创建3.9.3 类信息总表及其相关宏3.9.4 CObject类对RTTI的支持3.9.5 利用类信息表动态创建对象3.10习题第4章 MFC的常用类4.1 简单数据类型4.1.1 点类CPoint4.1.2 矩形类CRect4.1.3 尺寸类CSize4.1.4 字符串类CString4.2 群体数据类型4.3 DC和GDI4.3.1 图形设备描述环境4.3.2 图形设备接口4.3.3 MFC的绘图工具类4.4 CDC类4.5 绘图工具类4.5.1 画笔CPen4.5.2 画刷CBrush4.6 文本和CFont类4.6.1 显示文本4.6.2 字体和CFont类4.7 CDC的其他派生类4.7.1 窗口用户区设备描述环境CClientDC类4.7.2 图元文件设备描述环境CMetaFileDC类4.8 习题第5章 鼠标和键盘5.1 鼠标消息及其处理5.1.1 用户区鼠标消息5.1.2 非用户区鼠标消息5.1.3 鼠标消息的捕获5.2 键盘消息及其处理5.2.1 按键的虚拟码5.2.2 一般按键消息5.2.3 系统按键消息5.3 应用程序窗口的焦点5.4 习题第6章 资源及控件6.1 资源文件6.1.1 资源头文件6.1.2 资源描述文件6.2 菜单的资源描述文件6.2.1 资源描述文件的菜单部分6.2.2 编辑现有菜单6.2.3 使用可视化菜单编辑器编辑菜单6.3 图标与位图6.3.1 图标6.3.2 位图6.4 控件及其使用6.4.1 控件6.4.2 静态文本控件6.4.3 按钮控件6.4.4 编辑控件6.5 对话框6.5.1 对话框资源描述文件6.5.2 模态对话框6.5.3 控件数据与类成员数据之间的关联6.5.4 以对话框为主界面的应用程序6.5.5 关于应用程序的两种界面6.6 习题第7章 库7.1 链接库7.1.1 静态链接库7.1.2 动态链接库7.2 动态链接库的创建7.2.1 导出函数的声明7.2.2 用MFC编写DLL7.3 动态链接库的使用7.3.1 隐式链接方式7.3.2 显式链接方式7.4 习题第8章 组件对象模型基础8.1 软件的模块化8.1.1 函数模块8.1.2 类模块8.2 带有接口的类模块8.2.1 接口的必要性及其实现8.2.2 类模块管理系统8.3 组件对象模型8.3.1 COM术语8.3.2 组件类、接口的标识及注册8.4 COM所规定的标准接口8.4.1 接口IUnknown8.4.2 接口IClassFactory和IDispatch8.4.3 COM接口的二进制标准及IDL语言8.5 使用ATL设计组件8.5.1 ATL对COM的支持8.5.2 使用ATL设计组件的步骤和方法8.6 习题第9章 MFC的文件处理机制9.1 CFile类9.2 CArchive类9.2.1 CArchive类对象与CFile类对象的关联9.2.2 CArchive的常用函数9.3 对象序列化的基本概念9.3.1 序列化概念及对象序列化的特殊性9.3.2 一个序列化示例9.4 MFC对象序列化机制第10章 .NET和C# 简介第11章 C# 语言精要第12章 C# Windows程序设计第13章 C# 程序集第14章 C# 的反射机制第15章 C# 的特性第16章 C# 线程附录参考文献

章节摘录

第1章 Windows程序基础 Windows是一种应用于微型计算机的操作系统，它为应用程序提供了一个多任务环境，这个环境具有一致的图形化窗口和菜单。在Windows操作系统上运行的应用程序叫做Windows应用程序。

本章主要内容： Windows的基本概念。

Windows应用程序中的数据类型。

Windows应用程序的消息处理机制。

Windows应用程序的代码重构。

1.1 Windows应用程序的基本概念 凡是运行在Windows操作系统上的应用程序就叫做Windows应用程序。

这种应用程序具有两大特点：一是具有图形界面；二是它是事件驱动的。

1.1.1 窗口界面与Windows史话 Windows应用程序的一个突出特点是它有一个美观的图形用户界面（GUI），如图1-1所示。

这种图形用户界面与键盘和鼠标的配合，大大方便了用户对应用程序的控制与操作。

观察程序的图形界面，可以发现，它由许多不同的图形元素组成，其中某些图形元素在接受了用户的某个动作后，可以使程序执行某种相应的操作。

<<Windows程序设计技术基础>>

编辑推荐

通过学习《Windows程序设计技术基础：MFCs，NET》，读者能够基本掌握现代软件工程的一些核心思想及方法。

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>