

<<Visual C++从入门到精通>>

图书基本信息

书名：<<Visual C++从入门到精通>>

13位ISBN编号：9787111325710

10位ISBN编号：7111325710

出版时间：1970-1

出版时间：机械工业出版社

作者：祝明慧，车玉生，等 编

页数：442

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++从入门到精通>>

前言

作为最流行的编程语言，C++的应用范围极广：嵌入式、数据库应用、数据挖掘、图形图像、人工智能、网络应用程序、大型企业级应用等。

学习C++是计算机研发工程师的必经之路，但C++庞大的语言体系和漫长的学习周期吓退了许多初学者，事实上，没有掌握C++的软件工程师，始终都会徘徊于二流水平。

可以肯定地说，要成为一名顶尖的研发工程师，掌握C++语言和设计模式是首要保证。

就目前而言，市面上具有种类繁多的C++编译器或集成开发环境，读者只需要掌握其中一种即可。

如果需要开发Windows应用程序，则VC 6.0是首选。

VC 6.0是微软公司精心打造的集成开发环境，Windows操作系统是微软的主打产品，而与之对应的VC 6.0开发环境也是兼容性最好的C++集成开发环境。

笔者精心编写了本书，目的在于让初学者能够快速掌握C++语言理论。

笔者将多年积累的经验通过简洁而通俗的语言和精辟的语句展示给读者，并通过步骤详细的实例来帮助读者消化每一个知识点，让读者能够学有所用。

本书知识面覆盖很广，因此也适合开发人员在项目研发过程中查阅。

本书的每个实例都是知识点实践化的精华，读者在学习和阅读本书的过程中，务必先理解整个实例后再上机编程，记住每个实例的操作过程和理论原理。

戒急戒躁是学习C++语言理论和VC集成开发环境的基本前提。

本书特点 本书的特点如下： 1) 内容分块，逐步细化，是笔者结合多年的研发经验总结出来的学习套路。

2) 本书循序渐进，每章的编写规范性很强，让读者能够在每章或每节都清楚自己所处的知识层面。

3) 本书具有大量的实例，每个实例都是精心制作，包含一个或若干个知识点，每个知识点有且仅有一个实例，这样既保证了实例的知识点涵盖面，又保证不出现冗余实例而浪费读者的时间和精力。

4) 本书也确保了每个实例的步骤完整性。

读者在阅读时，难免会有个别知识点没有消化即阅读后文内容，而完整的实例步骤和深刻的理论分析，可以让读者不受前文知识难点的束缚而影响当前章节的阅读。

<<Visual C++从入门到精通>>

内容概要

VC是微软公司精心打造的集成开发环境，使用VC6.0可以自由地开发MFC应用程序、Win32应用程序、DLL组件和Web服务程序等。

本书通过5篇来详解VC工具和C++语言，详细介绍了使用VC进行C++程序设计的技巧，从C++语言理论讲解，到MFC库的使用和COM组件等扩展知识的剖析，突出了理论严谨性和程序实用性。

本书包含大量实例，详细描述实例开发过程，挖掘理论实践要点。

本书适合需要利用VC6.0进行应用程序开发的读者阅读，也可以作为开发人员的参考手册，以便随时进行查阅。

<<Visual C++从入门到精通>>

书籍目录

丛书序

前言

第一篇 C++、VC 6.0和应用程序框架基础

第1章 VC 6.0开发环境和应用程序框架 1

1.1 安装并使用VC 6.0 1

1.1.1 什么是VC 6.0集成开发环境 1

1.1.2 安装VC 6.0 2

1.1.3 VC 6.0开发环境的主界面 4

1.1.4 使用向导创建VC 6.0应用程序项目 5

1.2 认识VC 6.0 7

1.2.1 C/C++编译器及编译过程 7

1.2.2 编辑器 8

1.2.3 资源编辑器和资源符号 8

1.2.4 连接器和调试器 9

1.2.5 学习VC 6.0的主要菜单功能 9

1.2.6 项目和解决方案 15

1.2.7 本机帮助和联机帮助 15

1.3 Win32基本应用程序的创建 16

1.3.1 使用AppWizard应用程序向导创建Win32程序 16

1.3.2 生成Win32应用程序 17

1.3.3 VC 6.0的调试：变量跟踪和函数调用栈 21

1.4 Microsoft应用程序框架 22

1.4.1 全局对象 22

1.4.2 MFC的消息映射和消息分类 23

1.5 实例1.1—编写第一个C++程序：Hello, C++! 23

1.6 实例1.2—创建第一个MFC程序：Hello, MFC! 25

1.7 小结 26

1.8 常见面试题分析 26

1.9 本章习题 26

第2章 C++语法基础 27

2.1 认识C++开发语言 27

2.1.1 C++的由来 27

2.1.2 使用C++语言的优势 28

2.2 数据类型定义和使用 28

2.2.1 变量 28

2.2.2 数据类型 29

2.2.3 算术运算符 32

2.2.4 枚举、指针和数组 33

2.2.5 string类和C风格字符串 36

2.2.6 结构体类型 38

2.2.7 类类型 39

2.2.8 实例2.1—成绩管理系统（1.0版） 43

2.3 运算符、表达式和语句 46

2.3.1 “&lt;&lt;”和“&gt;&gt;”运算符 47

2.3.2 “++”和“--”运算符 47

<<Visual C++从入门到精通>>

- 2.3.3 循环语句：for语句、while语句和do...while语句 48
 - 2.3.4 判断语句：if语句和switch语句 50
 - 2.3.5 实例2.2—成绩管理系统（2.0版） 54
 - 2.4 函数定义和调用 57
 - 2.4.1 定义函数和函数原型 57
 - 2.4.2 函数通过指针来调用数组 58
 - 2.4.3 函数指针 59
 - 2.4.4 具有引用参数的函数 60
 - 2.4.5 函数重载 62
 - 2.4.6 函数模板的定义和使用 63
 - 2.4.7 实例2.3—成绩管理系统（3.0版） 64
 - 2.5 类的定义和对象构造 67
 - 2.5.1 自然界中的类型和C++的类定义 67
 - 2.5.2 实现类成员函数 69
 - 2.5.3 实例化类对象并使用 71
 - 2.5.4 类的构造函数和析构函数 71
 - 2.5.5 运算符重载与this指针的使用 74
 - 2.5.6 友元函数和友元类 75
 - 2.5.7 实例2.4—成绩管理系统（4.0版） 78
 - 2.6 类继承 82
 - 2.6.1 is-a关系 82
 - 2.6.2 多态公有继承 84
 - 2.6.3 protected访问控制 86
 - 2.6.4 抽象基类 87
 - 2.6.5 私有继承和保护继承 88
 - 2.6.6 多继承 88
 - 2.6.7 类模板 89
 - 2.7 C++异常机制 90
 - 2.7.1 异常处理类型 90
 - 2.7.2 exception类 92
 - 2.8 标准模板库（STL） 93
 - 2.8.1 auto_ptr类的使用 93
 - 2.8.2 vector模板类的定义和使用 93
 - 2.8.3 通用算法 95
 - 2.8.4 实例2.5—成绩管理系统（5.0版） 96
 - 2.9 I/O流和文件 101
 - 2.9.1 C++的输入和输出 101
 - 2.9.2 文件输入和输出 101
 - 2.9.3 实例2.6—在VC 6.0中创建C++源文件，使用磁盘文件读写 102
 - 2.10 小结 103
 - 2.11 常见面试题分析 104
 - 2.12 本章习题 105
- 第二篇 MFC基础
- 第3章 Windows消息映射 107
- 3.1 视图类 107
 - 3.1.1 什么是视图 107
 - 3.1.2 MFC程序中的视图类 107

<<Visual C++从入门到精通>>

- 3.2 应用程序的类型 108
- 3.3 资源编辑器 109
- 3.4 MFC应用程序中的各种子功能 110
- 3.5 消息映射函数和Windows映射模式 113
 - 3.5.1 获取用户单击和输入 113
 - 3.5.2 MM_TEXT映射模式 113
 - 3.5.3 固定比例映射模式 114
 - 3.5.4 可变比例映射模式 114
 - 3.5.5 坐标转换 114
- 3.6 其他Windows消息 115
- 3.7 实例3.1—消息映射函数的使用 115
- 3.8 小结 118
- 3.9 常见面试题分析 118
- 3.10 本章习题 119
- 第4章 GDI函数 120
 - 4.1 设备环境类 120
 - 4.1.1 认识CDC类 120
 - 4.1.2 CDC派生类：CPaintDC类 120
 - 4.1.3 CDC派生类：CClientDC类 121
 - 4.1.4 CDC类对象的行为函数 121
 - 4.2 GDI对象的构造和使用 123
 - 4.3 字体选择和显示 124
 - 4.4 实例4.1—字体的使用 124
 - 4.5 GDI位图和DIB位图 126
 - 4.6 实例4.2—位图的使用 127
 - 4.7 小结 130
 - 4.8 常见面试题分析 131
 - 4.9 本章习题 131
- 第5章 对话框 132
 - 5.1 两种不同类型的对话框 132
 - 5.2 实例5.1—计算器软件的开发 132
 - 5.3 实例5.2—模式对话框的创建和使用 136
 - 5.4 Windows通用对话框 139
 - 5.4.1 CFileDialog类—文件打开对话框的使用 139
 - 5.4.2 CColorDialog类—调色板对话框的使用 140
 - 5.4.3 CFindReplaceDialog类—字词查找和替换对话框的使用 141
 - 5.4.4 CPageSetupDialog类—页面设置对话框的使用 142
 - 5.4.5 CFontDialog类—字体设置对话框的使用 142
 - 5.4.6 CPrintDialog类—打印设置对话框的使用 143
 - 5.5 无模式对话框 144
 - 5.6 小结 145
 - 5.7 常见面试题分析 145
 - 5.8 本章习题 146
- 第6章 控件 147
 - 6.1 VC 6.0资源和通用控件 147
 - 6.2 VC 6.0的控件工具箱 147
 - 6.3 实例6.1—简单控件的使用 149

<<Visual C++从入门到精通>>

- 6.4 标准通用控件 152
 - 6.4.1 进度指示器控件 152
 - 6.4.2 滑块控件 152
 - 6.4.3 列表控件 153
 - 6.4.4 树状控件 153
- 6.5 实例6.2—标准通用控件的使用 154
- 6.6 实例6.3—成绩管理系统（6.0版 - Windows版） 157
- 6.7 小结 170
- 6.8 常见面试题分析 170
- 6.9 本章习题 171
- 第7章 Windows的基本输入 172
 - 7.1 键盘消息及其处理 172
 - 7.1.1 键盘消息的处理 172
 - 7.1.2 键盘消息处理函数 173
 - 7.1.3 实例7.1—键盘消息处理 174
 - 7.2 鼠标消息及其处理 177
 - 7.2.1 鼠标消息的处理 177
 - 7.2.2 鼠标消息处理函数 178
 - 7.2.3 实例7.2—鼠标消息处理（五子棋游戏） 179
 - 7.3 小结 190
 - 7.4 常见面试题分析 190
 - 7.5 本章习题 191
- 第8章 ActiveX控件 192
 - 8.1 ActiveX控件的特殊性 192
 - 8.1.1 ActiveX控件和普通控件的相同点 192
 - 8.1.2 ActiveX控件和普通控件的不同点 192
 - 8.2 安装ActiveX控件 193
 - 8.3 实例8.1—ActiveX控件：日历控件的创建 194
 - 8.4 ActiveX控件在Web编程中的使用 195
 - 8.5 图形属性和变化通知 196
 - 8.6 小结 196
 - 8.7 常见面试题分析 196
 - 8.8 本章习题 197
- 第三篇 深入学习MFC
- 第9章 菜单和框架窗口 199
 - 9.1 Windows应用程序的框架窗口 199
 - 9.2 Windows菜单和MFC菜单编辑器 200
 - 9.3 Windows应用程序的快捷键 200
 - 9.4 命令处理的使用 201
 - 9.5 富文本编辑 202
 - 9.5.1 编辑视图类：CEditView类 202
 - 9.5.2 富文本编辑视图类：CRichEditView类 202
 - 9.5.3 富文本编辑控件类：CRichEditCtrl类 203
 - 9.6 实例9.1—快捷键和文本编辑使用 203
 - 9.6.1 基本框架和界面实现 203
 - 9.6.2 快捷键设计 205
 - 9.6.3 存储和显示文档类中的文本 205

<<Visual C++从入门到精通>>

- 9.6.4 选项卡对话框的设计 206
- 9.6.5 视图类的功能实现 208
- 9.6.6 运行效果和实践小结 210
- 9.7 属性表的开发过程 210
- 9.8 鼠标右键调用的浮动快捷菜单 211
- 9.9 CPersistentFrame持续信息类的使用 212
- 9.10 使用ActivateFrame()成员函数设置窗口尺寸和位置 213
- 9.11 创建窗口之前的工作：PreCreateWindow成员函数 213
- 9.12 控制栏状态和Windows注册表 214
- 9.13 MDI应用程序和持续框架 214
- 9.14 小结 215
- 9.15 常见面试题分析 215
- 9.16 本章习题 216
- 第10章 工具栏和状态栏 217
 - 10.1 MFC应用程序框架和控制栏 217
 - 10.2 工具栏按钮 217
 - 10.2.1 工具栏位图和按钮的状态 218
 - 10.2.2 命令消息和更新命令控制函数 218
 - 10.3 工具栏提示信息 219
 - 10.4 实例10.1—使用工具栏的应用程序 219
 - 10.5 状态栏的定义和显示 222
 - 10.5.1 状态栏的定义 222
 - 10.5.2 信息行的显示 223
 - 10.5.3 状态指示器 223
 - 10.6 实例10.2—使用状态栏的程序设计 224
 - 10.7 小结 225
 - 10.8 常见面试题分析 226
 - 10.9 本章习题 228
- 第11章 文档和视图的分离 229
 - 11.1 文档和视图相互作用的函数 229
 - 11.1.1 获取当前文档：CView::GetDocument()函数 229
 - 11.1.2 更新所有视图：CDocument::UpdateAllViews()函数 230
 - 11.1.3 视图自我更新：CViews::OnUpdate()函数 230
 - 11.1.4 初始化更新界面：CView::OnInitialUpdate()函数 230
 - 11.1.5 创建新文档：CDocument::OnNewDocument()函数 230
 - 11.2 一个简单的文档视图应用程序的创建和分析 230
 - 11.3 CView类的派生类 231
 - 11.4 MFC类家族的始祖—CObject类 232
 - 11.5 诊断信息转储基础 232
 - 11.5.1 TRACE宏的使用 232
 - 11.5.2 afxDump对象的使用 233
 - 11.5.3 MFC的信息转储环境 233
 - 11.6 实例11.1—使用诊断信息进行文档视图交互 235
 - 11.6.1 项目创建和界面设计 235
 - 11.6.2 CWorker类的设计 236
 - 11.6.3 诊断信息和文档视图交互功能的实现 239
 - 11.7 高级的文档和视图交互 241

<<Visual C++从入门到精通>>

- 11.8 CObList集合类 242
- 11.9 实例11.2—一个多视图的SDI应用程序 244
 - 11.9.1 项目创建和界面设计 244
 - 11.9.2 编写文档代码 244
 - 11.9.3 编写视图代码 245
- 11.10 小结 247
- 11.11 常见面试题分析 247
- 11.12 本章习题 249
- 第12章 文档的读和写 250
 - 12.1 序列化理论 250
 - 12.1.1 磁盘文件和内存文件 250
 - 12.1.2 类的序列化 251
 - 12.1.3 编写Serialize()函数 251
 - 12.2 Windows应用程序对象 252
 - 12.3 实例12.1—支持序列化的应用程序 252
 - 12.3.1 创建支持序列化的MFC应用程序 253
 - 12.3.2 重写CObject基类的序列化函数 253
 - 12.3.3 编写界面功能 254
 - 12.3.4 开发序列化和反序列化功能 255
 - 12.4 应用程序在Windows中注册 257
 - 12.5 MDI应用程序 258
 - 12.5.1 MDI应用程序对象 258
 - 12.5.2 MDI文档模板类 258
 - 12.5.3 MDI窗口类型 258
 - 12.5.4 创建文档 259
 - 12.6 实例12.2—MDI应用程序的创建 259
 - 12.7 MTI支持 260
 - 12.8 小结 261
 - 12.9 常见面试题分析 261
 - 12.10 本章习题 262
- 第13章 切分窗口和多视图 263
 - 13.1 动态和静态切分窗口 263
 - 13.2 关于视图的选择 263
 - 13.3 实例13.1—简单动态切分窗口应用程序的创建 264
 - 13.4 实例13.2—多视图的静态切分窗口的开发 266
 - 13.5 实例13.3—多视图切换的开发 268
 - 13.6 小结 270
 - 13.7 常见面试题分析 270
 - 13.8 本章习题 271
- 第14章 打印功能 272
 - 14.1 Windows环境下的打印功能 272
 - 14.2 打印预览 272
 - 14.3 打印程序设计的相关接口 273
 - 14.3.1 打印机设备环境 273
 - 14.3.2 打印函数：CView::OnPrint()函数 273
 - 14.3.3 打印程序的执行过程 273
 - 14.4 实例14.1—打印应用程序的创建和使用 274

<<Visual C++从入门到精通>>

- 14.5 实例14.2—多页打印应用程序的创建和使用 277
- 14.6 小结 280
- 14.7 常见面试题分析 280
- 14.8 本章习题 281
- 第15章 上下文相关帮助 282
 - 15.1 简易WinHelp的制作 282
 - 15.2 应用程序框架WinHelp 284
 - 15.2.1 调用WinHelp 284
 - 15.2.2 使用搜索功能 284
 - 15.2.3 消息框帮助 285
 - 15.3 实例15.1—帮助示例 285
 - 15.4 帮助快捷键和菜单命令 287
 - 15.4.1 使用F1快捷键 287
 - 15.4.2 通过菜单命令调用帮助过程 287
 - 15.5 小结 288
 - 15.6 常见面试题分析 288
 - 15.7 本章习题 288
- 第16章 动态链接库 (DLL) 289
 - 16.1 DLL理论基础 289
 - 16.1.1 DLL导入和导出的原理 290
 - 16.1.2 隐式和显式连接 290
 - 16.1.3 符号和序号连接 290
 - 16.1.4 DIIMain()函数 291
 - 16.2 正规的MFC DLL和扩展的MFC DLL 291
 - 16.2.1 正规的DLL 291
 - 16.2.2 扩展的DLL 293
 - 16.3 自定义控件DLL 294
 - 16.4 实例16.1—创建和使用自定义控件DLL 295
 - 16.4.1 创建项目 296
 - 16.4.2 添加功能代码 296
 - 16.4.3 创建客户程序测试自定义控件 298
 - 16.5 小结 299
 - 16.6 常见面试题分析 300
 - 16.7 本章习题 300
- 第17章 MFC类家族 301
 - 17.1 MFC类家族结构 301
 - 17.2 MFC运行机制 302
 - 17.3 MFC家族分支 303
 - 17.3.1 CView视图类分支 303
 - 17.3.2 CDC画图类分支 304
 - 17.3.3 CException异常类分支 305
 - 17.3.4 CGdiObject类分支 306
 - 17.3.5 套接字类分支 307
 - 17.4 非CObject派生类 307
 - 17.4.1 简单类型类 307
 - 17.4.2 Internet Server API类 308
 - 17.5 小结 308

<<Visual C++从入门到精通>>

- 17.6 常见面试题分析 309
- 17.7 本章习题 309
- 第四篇 自动化、COM和OLE DB
- 第18章 自动化 311
 - 18.1 什么是VBA 311
 - 18.2 VBA与C++组件 312
 - 18.3 自动化接口 312
 - 18.4 MFC自动化组件 313
 - 18.5 实例18.1—MFC自动化的使用 314
 - 18.5.1 创建MFC DLL自动化项目 315
 - 18.5.2 添加自动化类和成员函数 315
 - 18.5.3 在Windows中注册自定义的动态链接库 317
 - 18.5.4 使用非VC应用程序调用自定义DLL 318
 - 18.5.5 实例小结 319
 - 18.6 VARIANT类型 319
 - 18.7 封装VARIANT类型：COleVariant类 321
 - 18.8 实例18.2—使用Excel自动化的实例 322
 - 18.8.1 准备工作：创建MFC 323
 - 18.8.2 加入自动化代码 323
 - 18.8.3 添加组件类 324
 - 18.8.4 编写客户端宏脚本 325
 - 18.9 小结 327
 - 18.10 常见面试题分析 327
 - 18.11 本章习题 328
- 第19章 组件对象模型 (COM) 329
 - 19.1 什么是COM 329
 - 19.2 COM接口 330
 - 19.3 实例19.1—COM的使用 331
 - 19.3.1 使用VC 6.0创建ATL COM应用程序 332
 - 19.3.2 创建新的ATL对象 332
 - 19.3.3 实现_IDTExtensibility2接口 333
 - 19.3.4 通知Office并加载组件接口 333
 - 19.3.5 导入Office接口文件 334
 - 19.3.6 完成功能代码 335
 - 19.3.7 运行效果和小结 337
 - 19.4 COM的包容、集合和继承 337
 - 19.5 小结 338
 - 19.6 常见面试题分析 338
 - 19.7 本章习题 338
- 第20章 OLE DB 339
 - 20.1 OLE DB对象模型 339
 - 20.2 OLE DB模板的基本结构 340
 - 20.3 OLE DB客户数据库访问的两种途径 341
 - 20.3.1 以MFC AppWizard (exe) 为向导建立OLE DB客户程序框架 341
 - 20.3.2 以ATL COM AppWizard为向导建立OLE DB客户程序框架 343
 - 20.4 小结 345
 - 20.5 常见面试题分析 346

<<Visual C++从入门到精通>>

- 20.6 本章习题 346
- 第五篇 软件研发实践
- 第21章 数据库编程基础 347
 - 21.1 数据库开发技术简介 347
 - 21.1.1 当今常用的几种数据库管理系统 (DBMS) 347
 - 21.1.2 关系代数与数据库SQL语言 348
 - 21.1.3 规范化和数据库表设计常见的问题 350
 - 21.1.4 ADO、DAO和ODBC技术简介 351
 - 21.2 在VC 6.0中使用ODBC进行数据库链接 352
 - 21.2.1 ODBC概述 352
 - 21.2.2 ODBC类的使用 352
 - 21.2.3 ODBC数据库操作 354
 - 21.3 在VC 6.0中使用ADO进行数据库链接 355
 - 21.3.1 ADO概述 355
 - 21.3.2 ADO连接应用 356
 - 21.3.3 ADO数据库操作 357
 - 21.4 小结 359
 - 21.5 常见面试题分析 359
 - 21.6 本章习题 360
- 第22章 网络编程基础 361
 - 22.1 TCP/IP协议简介 361
 - 22.2 Windows Sockets基础 362
 - 22.2.1 套接字概述 363
 - 22.2.2 WinSock API常用函数 363
 - 22.2.3 MFC对WinSock API的封装 364
 - 22.3 B/S模式和C/S模式 364
 - 22.3.1 什么是B/S和C/S模式 364
 - 22.3.2 C/S与B/S的区别 365
 - 22.4 局域网技术 366
 - 22.4.1 网卡地址 366
 - 22.4.2 获取计算机名称和IP 366
 - 22.5 信息打包和发送 367
 - 22.6 小结 368
 - 22.7 常见面试题分析 368
 - 22.8 本章习题 369
- 第23章 多线程HTTP下载工具制作 370
 - 23.1 案例效果图 370
 - 23.2 案例需求 370
 - 23.3 需要掌握的知识点 370
 - 23.4 MFC中的WinInet 371
 - 23.4.1 使用MFC WinInet下载文件过程 371
 - 23.4.2 实例23.1—简单使用MFC WinInet读取网页源代码 372
 - 23.4.3 实例解析 374
 - 23.5 IE右键菜单原理 376
 - 23.5.1 IE右键菜单对应的注册表 376
 - 23.5.2 编写JavaScript启动程序 376
 - 23.6 开发过程 379

<<Visual C++从入门到精通>>

- 23.6.1 获得命令行参数 379
- 23.6.2 多线程下载类设计 379
- 23.6.3 使用CDownloadThreadManager下载资源 387
- 23.6.4 统计下载速度与下载用时 391
- 23.7 小结 392
- 第24章 远程控制软件制作 393
 - 24.1 案例效果图 393
 - 24.2 案例需求和知识点 393
 - 24.2.1 案例需求 393
 - 24.2.2 需要掌握的知识点 393
 - 24.3 图像传输优化方法 394
 - 24.4 模拟鼠标动作 394
 - 24.5 开发过程 395
 - 24.5.1 服务器端结构分析 395
 - 24.5.2 服务器端GDI结构与链表设计 395
 - 24.5.3 初始化GDI链表与清理GDI链表 397
 - 24.5.4 启动服务接收网络事件 399
 - 24.5.5 保证发送接收大小 401
 - 24.5.6 通信协议设计 402
 - 24.5.7 发送图像数据 403
 - 24.5.8 客户端结构分析 408
 - 24.5.9 客户端创建 408
 - 24.5.10 客户端GDI结构与链表设计 409
 - 24.5.11 连接服务器 410
 - 24.5.12 获取及显示远程图像 412
 - 24.5.13 发送鼠标事件 416
 - 24.6 小结 417
- 第25章 学生成绩管理系统开发 418
 - 25.1 系统结构分析 418
 - 25.2 案例需求 418
 - 25.3 数据库设计 419
 - 25.4 案例效果图 422
 - 25.5 需要掌握的知识点 424
 - 25.6 使用DataGrid控件显示数据 424
 - 25.6.1 添加DataGrid控件 424
 - 25.6.2 程序中使用DataGrid控件 425
 - 25.7 开发过程 425
 - 25.7.1 准备工作 426
 - 25.7.2 登录窗口 426
 - 25.7.3 主窗口 428
 - 25.7.4 管理成绩信息窗口 430
 - 25.7.5 管理分数对话框 433
 - 25.7.6 审核窗口 438
 - 25.8 小结 442

章节摘录

22.2.1套接字概述 套接字是通信双方相互约定的一种通信方式和规则，在TCP / IP通信中，一般使用套接字的相关函数接口来完成通信过程。

应用程序是在应用层，而需要通信的应用程序使用了传输层的服务，TCP和UDP都会为多个应用程序的进程提供并发服务，而多个通信进程可能都会使用同一个TCP协议端口进行数据传输。为了区分不同的应用进程和连接事务，计算机操作系统非常有必要为应用程序和TCP / IP协议交互提供套接字的接口。

<<Visual C++从入门到精通>>

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>