

<<VC++程序设计基础>>

图书基本信息

书名：<<VC++程序设计基础>>

13位ISBN编号：9787114079207

10位ISBN编号：7114079206

出版时间：2009-6

出版时间：人民交通出版社

作者：林少丹 主编

页数：296

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>

<<VC++程序设计基础>>

前言

本书是Visualc++入门教科书，适用于计算机专业与非计算机专业理、工、管类学生的程序设计能力培养。

为了克服学习Vc++的困难，使初学者也能很快地掌握程序设计方法，我们在确定教学目标、设计教材模式、编写教程内容等方面进行了一系列革新探索，以现代教育理论为指导，多媒体教学手段为基础

。本书的目标是使学生掌握使用Visualc++设计应用程序的基本技能，了解面向对象和结构化的程序设计方法，能够编写、调试和运行实用、规范、可读性好的VisualC++程序。

不像其他Visualc++教材那样需要读者具有一定的程序设计基础（如学过C语言或C++语言），本教程设计为“从零开始”，不要求学生有程序设计方面的先修课程。

但在学习本课程时，学生最好对计算机的使用有一定了解（如学习过“计算机文化基础”课程，了解windows的使用，具有键盘操作和文件处理的基础）。

在设计书中内容时，以面向对象和结构化的程序设计方法的思想贯穿全书，并以大量篇幅介绍了VisualC++程序设计的基础应用和一些典型应用程序的设计思路，其中有些是作者在长期的编程和教学实践中摸索和总结出来的心得。

为了便于教学，每个单元均按以下主题进行组织： 教学目的和学习目标：本书的特点是“精讲多练”，因此在书中为教师和学生提供明确的实例是非常重要的。

本书实例普遍结合了所讲授的理论基础部分的内容。

作为教师应结合实例来讲解理论，切不可脱离实例讲解。

作为学生对于教材中的实例要多做多练，在这样的基础上再反复理解理论部分所教授的内容。

<<VC++程序设计基础>>

内容概要

本书是国家示范性高等职业院校教材，共分两大部分，第一部分为基础篇，有9个章节，内容包括C++与面向对象、标准模板库STL、WIN32与MFC编程基础、视图与对话框、VC++常用控件使用基础、图形图像编程基础、数据库编程基础、多线程编程基础、Windows网络编程基础；第二部分为实战篇，有5个项目。

本书适用于计算机专业与非计算机专业理、工、管类学生的程序设计能力培养，也可作相关人员的参考书。

<<VC++程序设计基础>>

书籍目录

第1章 C++与面向对象 1.1 C++概述与特点 1.2 C++编程基础 1.3 数据抽象和封装与面向对象基础 1.4 深入面向对象技术第2章 标准模板库STL 2.1 STL概述 2.2 容器 2.3 另一种容器——关联容器 2.4 算法 2.5 迭代器(iterator) 2.6 函数对象(functor或者function objects) 2.7 适配器(adapter) 第3章 Win32与MFC编程基础 3.1 Windows程序内部运行原理 3.2 创建Win32应用程序 3.3 Win32程序编写操作步骤 3.4 MFC编程基础 3.5 MFC消息映射机制 3.6 ClassWizard的使用第4章 视图与对话框 4.1 文档-视图体系结构 4.2 单文档-视图应用程序结构 4.3 多文档-视图应用程序结构 4.4 MFC中所提供的各种视图类介绍 4.5 创建一个对话框 4.6 创建非模式对话框 4.7 对话框的数据交换机制 4.8 创建模式对话框 4.9 模式对话框和非模式对话框的区别 4.10 在对话框中进行数据交换和数据检查 4.11 属性页和向导对话框 4.12 公用对话框第5章 VC++常用控件使用基础 5.1 常用控件介绍 5.2 工具栏和状态栏 5.3 窗口常用操作第6章 图形图像编程基础 6.1 简述Windows图形图像技术 6.2 Windows图形图像基础 6.3 GDI对象的创建 6.4 打印程序的实现 6.5 BMP位图文件结构及显示 6.6 用双缓冲方式显示图形 6.7 GIF图片显示第7章 数据库编程基础 7.1 概述 7.2 Visual C++开发数据库技术简介 7.3 Visual C++中的ODBC编程 7.4 Visual C++中DAO编程 7.5 Visual C++中的OLE DB编程 7.6 Visual C++中的ADO编程 7.7 访问数据库技术的选择第8章 多线程编程基础 8.1 问题的提出 8.2 多线程概述 8.3 Win32 API对多线程编程的支持 8.4 Win32 API多线程编程实例 8.5 MFC对多线程编程的支持 8.6 MFC多线程编程实例 8.7 线程间通信 8.8 线程的同步第9章 Windows网络编程基础 9.1 Socket套接字概述 9.2 关于协议族和地址族 9.3 使用Socket 9.4 创建Socket 9.5 指定本地地址及端口号 9.6 建立连接 9.7 监听连接 9.8 发送数据 9.9 接收数据实战篇附录1 Microsoft命名习惯附录2 VC调试技术

章节摘录

第8章 多线程编程基础 学习目的 1.掌握如何创建线程及线程相关函数； 2.理解并掌握线程间的通信的实现方法； 3.理解并掌握线程的同步技术。

线程是进程的一条执行路径，它包含独立的堆栈和CPU寄存器状态。

每个线程共享所有的进程资源，包括打开的文件、信号标识及动态分配的内存等。

一个进程内的所有线程使用同一个地址空间，而这些线程的执行由系统调度程序控制，调度程序决定哪个线程可执行以及什么时候执行线程。

线程有优先级别，优先权较低的线程必须等到优先权较高的线程执行完后再执行。

在多处理器的机器上，调度程序可将多个线程放到不同的处理器上去运行，这样可使处理器任务平衡，并提高系统的运行效率。

Windows是一种多任务的操作系统，在Windows的一个进程内包含一个或多个线程。

32位Windows环境下的Win32 API提供了多线程应用程序开发所需要的接口函数，而利用VC中提供的标准C库也可以开发多线程应用程序，相应的MFC类库封装了多线程编程的类，用户在开发时可根据应用程序的需要和特点选择相应的工具。

为了使大家能全面地了解Windows多线程编程技术，本章将重点介绍在Win32 API和MFC两种方式下如何编制多线程程序。

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>