

## <<Visual C++代码参考与技巧>>

### 图书基本信息

书名：<<Visual C++代码参考与技巧大全>>

13位ISBN编号：9787121062001

10位ISBN编号：7121062003

出版时间：2008-5

出版时间：电子工业出版社

作者：郭克新 编

页数：623

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++代码参考与技巧>>

### 内容概要

本书介绍了在使用VC++开发应用程序时所遇到的问题的解决技巧及技巧实现的代码参考。本书共分为13章，内容包括：VC++代码的排版，开发环境的设置，数据类型的转换，VC++常用控件的使用技巧，对话框处理技巧，窗口和界面处理技巧，文件、文件夹及磁盘操作技巧，数据库操作技巧，进程线程和DLL操作技巧，多媒体的处理技巧，通信的操作技巧、COM组件技术操作技巧，系统编程等。

本书具有实用性强、通俗易懂和注重实践等特点；本书适合Visual C++程序员使用，能够帮助他们解决在实际开发中所遇到的问题，在解决问题时采用了启发式的方式，首先给出了问题的阐述，然后给出问题的解决技巧，最后给出了相关问题解决的实例代码。希望本书能够帮助读者提高解决实际问题的能力，真正做到举一反三。

## &lt;&lt;Visual C++代码参考与技巧&gt;&gt;

## 书籍目录

第1章 C++语法及编程技巧1.1 C++编程规范和排版技巧1.1.1 程序的排版1.1.2 添加注释1.1.3 命名规则1.1.4 复合表达式的书写技巧1.1.5 if语句的书写技巧1.1.6 循环语句的书写技巧1.1.7 循环控制语句1.1.8 函数设计的技巧1.1.9 宏定义的使用技巧1.2 const使用技巧1.2.1 const常量1.2.2 const在函数中的使用1.2.3 const指针1.2.4 类const成员变量的初始化1.2.5 const与宏常量的区别1.3 sizeof使用技巧1.3.1 sizeof运算符应用技巧1.3.2 sizeof与strlen()的区别1.4 函数与预处理技巧1.4.1 在C++中调用C编译器的函数1.4.2 内联函数和宏的比较1.4.3 #include和#include "filename.h"的区别1.4.4 回调函数的概念与操作技巧1.4.5 函数的调用规范1.5 C++数据类型转换技巧1.5.1 将字符串转换为整数1.5.2 其他数据类型转换为字符串1.5.3 将字符串转化为其他的数据类型1.5.4 char\*和CString的相互转换1.5.5 CString与BSTR的相互转换1.5.6 BSTR、\_bstr\_t与CComBSTR的关系1.5.7 typedef和typename关键字1.5.8 UNICODE的处理技巧1.5.9 UNICODE字符串和MBCS字符串的相互转换1.5.10 VARIANT的处理技巧1.6 内存管理技巧1.6.1 内存分配的不同方式1.6.2 避免内存泄漏的方法1.6.3 数组和指针的区别与处理技巧1.6.4 指针和引用的区别1.6.5 this指针1.6.6 传递动态内存1.6.7 杜绝“野”指针1.6.8 C++中堆内存操作方法1.7 面向对象编程技巧1.7.1 struct和class的区别1.7.2 构造函数和析构函数1.7.3 函数的多态1.7.4 重载、覆盖和隐藏的比较1.7.5 运算符重载第2章 VC开发环境设置和编译调试技巧2.1 VC开发环境的设置2.1.1 VC++编程快捷键应用技巧2.1.2 设置编辑区背景颜色和字体的技巧2.1.3 设置显示的最近打开工程、文件的个数的技巧2.1.4 设置VC默认头文件和库文件2.1.5 引入lib库到工程中2.1.6 在工作区(WorkSpaces)中导入多个项目2.1.7 ClassView视图2.1.8 让控制台应用程序支持MFC类库2.1.9 快速删除临时文件2.1.10 检测程序中的括号是否匹配2.1.11 快速找到变量或者函数、宏的定义2.1.12 成员变量或函数不能显示提示功能2.1.13 VC生成的各种文件的作用2.1.14 生成新类到工程中2.1.15 添加第三方的类到工程中2.1.16 彻底删除工程的类2.1.17 改变生成.exe文件的路径2.1.18 处理ClassZiard找不到系统消息的技巧2.1.19 输出区的“Find in Files 2”属性页2.1.20 误删除类向导文件2.1.21 发布程序设置2.1.22 生成与现有项目除了项目名外完全相同的新项目2.2 VC程序调试技巧2.2.1 Debug版本和Release版本的区别2.2.2 Release版本的调试技巧2.2.3 断点调试2.2.4 值调试技巧2.2.5 Call Stack技巧(调用堆栈调试)2.2.6 ASSERT()调试技巧2.2.7 TRACE调试技巧2.2.8 Try-Catch的使用技巧2.2.9 利用GetLastError()的返回值确定错误信息2.2.10 dll工程的调试技巧2.2.11 Link2001的常见错误2.2.12 VC++的优化技术第3章 键盘、鼠标输入处理技巧3.1 键盘输入处理技巧3.1.1 ASCII码查询器3.1.2 虚拟键码和扫描码相互转换3.1.3 字符转换为虚拟键码3.1.4 模拟键盘特殊组合键输入3.1.5 模拟键盘输入特殊字符3.1.6 动态改变键盘的状态3.1.7 键盘钩子程序的实现3.1.8 创建进程外钩子3.1.9 安装系统键盘钩子3.1.10 如何屏蔽【Alt+Esc】/【Alt+Tab】等组合键3.1.11 获得桌面上的正在接收键盘或鼠标输入的窗口的HWND3.1.12 捕获键盘【Home】等虚拟键3.1.13 使用回车键切换输入焦点3.2 鼠标输入处理技巧3.2.1 随时获得鼠标的窗口位置3.2.2 在非客户区响应鼠标消息3.2.3 锁定鼠标的活动范围3.2.4 不规则窗口随鼠标移动而移动3.2.5 检测鼠标是否在任意图形区域内3.2.6 SetCapture函数使用技巧3.2.7 判断鼠标是否与【Ctrl】键共同操作3.2.8 更改程序的默认光标3.2.9 隐藏和显示光标3.2.10 交换鼠标左右键和恢复3.2.11 获取和设置鼠标双击时间第4章 常用控件使用技巧4.1 Static文本控件使用技巧4.1.1 静态控件响应通告消息4.1.2 静态文本控件显示3D文本4.1.3 改变静态文本控件背景颜色的技巧4.1.4 Static显示图标和位图4.1.5 数字时钟4.2 Button控件使用技巧4.2.1 禁用和启用按钮控件的技巧4.2.2 在按钮控件上加载位图的技巧4.2.3 改变下压按钮的背景色4.2.4 实现XP风格按钮4.2.5 实现具有3D动画效果的按钮4.3 编辑框(Edit)控件使用技巧4.3.1 设置编辑框为只读属性的技巧4.3.2 限制编辑控件输入的字符类型的技巧4.3.3 防止别人盗取Edit中的\*号密码的技巧4.4 ListBox控件使用技巧4.4.1 向ListBox添加项目的技巧4.4.2 从ListBox中删除所选择项的技巧.....第5章 对话框技巧第6章 窗口、界面处理技巧第7章 文件、文件夹、磁盘操作技巧第8章 数据库操作第9章 进程、线程和DLL操作技巧第10章 多媒体的处理技巧第11章 通信的操作技巧第12章 COM组件技术操作技巧第13章 系统编程技巧



## 章节摘录

**第1章 C++语法及编程技巧** C++作为一门优秀的编程语言，它不仅仅保持了C语言功能强大、执行效率高和良好的可移植性等优点，而且它还提供了面向对象的设计能力。作为一名优秀的开发人员，不仅仅要有相关的项目经验，还要有坚实的C++编程基础、深厚的数据结构知识及广阔的知识面，当然良好的编程风格也是不可或缺的一部分。

本章首先详细介绍了C++语言中各种语法知识点，比如对循环语句、选择语句、赋值语句、递增语句、类型转换、数据交换等程序设计的基本概念。

对预处理、const、static和sizeof等难点问题单独提出来，并结合具体的例子加以分析和阐述。

C++与C相比有许多优点，主要体现在面向对象的封装性（Encapsulation）、继承性（Inheritance）和多态性（Polymorphism）。

另外，本章针对比较流行的编程规范及编程风格进行了简单介绍，以期程序员写出更规范的代码。

熟练掌握本章的内容，将为后续章节的学习打下良好的基础。

**1.1 C++编程规范和排版技巧** 编程规范历来都是一个容易引起争议的话题，其实有一点很重要，那就是编程规范并无绝对的好坏之分，最重要的是要有统一的标准。

开发过程比较完善的组织会有一份代码规范，其目的就是统一代码的风格。

因此此规范仅供大家参考，大多数内容都是建议，而不是规则。

**1.1.1 程序的排版** 1.程序的版式 代码的可读性和规范的排版是分不开的，规范的排版能够使程序段落清晰，一目了然。

程序的版式是编程风格的主要组成部分之一，程序的版式好似一个网页的架构。

好的程序“架构”可以使程序清晰有序，让人读起来毫不费力；差的程序“架构”，程序显得一团糟，让人读起来索然无味，困难有加。

那么程序的排版应该注意什么呢？

**2.程序排版的技巧** 巧妙使用空行 空行得体，可以使程序的布局更加清晰。

比如在类的声明之后，在每个函数的声明之后，一般都要加空行。

在函数体内，逻辑关系密切的语句之间不要加空行分开。

**代码行的书写规范** 每个代码行只完成一件事情，比如声明一个变量，完成一个运算。

在关键字后面加空格，以突出关键字。

**缩进对齐** 缩进是一种良好的代码风格，缩进得当能够很清晰地体现结构化程序的逻辑关系。

一般在（）内的内容，for、while循环的内容，if语句的内容，要缩进一个Tab位。

对于VC可视化编程环境，可选定要排版的内容，然后同时按下[Alt+F8]组合键，代码自动按照标准格式重新排列。

**长行拆分** 代码的长度不宜过长，要不然程序读起来比较吃力，一般一行控制在70~80个字符即可。

## <<Visual C++代码参考与技巧>>

### 编辑推荐

内容涉及广泛，覆盖Visual C++各种操作技巧，语言通俗易懂，内容由浅入深，注重培养读者解决问题的能力，真正做到举一反三，代码先行，提供详细的示例代码和讲解。

本书旨在帮助读者解决在使用Visual C++的开发过程中所遇到的诸多实际问题，从中获取大量的编程技巧和代码参考。

本书涉及的内容广泛，包括了Visual C++代码的排版，开发环境的设置，数据类型的转换，Visual C++常用控件的使用技巧，对话框处理技巧，窗口和界面处理技巧，文件、文件夹及磁盘操作技巧，数据库操作技巧，进程、线程和DLL操作技巧，多媒体的处理技巧，通信的操作技巧，COM组件技术操作技巧，系统编程等Visual C++的开发技巧。

#### 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>