

<<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：9787302179733

10位ISBN编号：7302179735

出版时间：2008-9

出版时间：清华大学

作者：刘锐宁//宋坤

页数：540

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

Visual C++ 6.0是由Microsoft公司推出的基于Windows环境的一种面向对象的可视化编程环境。利用Visual C++ 6.0可以开发出具有良好的交互功能、兼容性和扩展性的应用程序。Visual C++ 6.0不但可以开发数据库管理系统，还可以开发集声音、动画、视频为一体的多媒体应用程序和网络应用程序，这使得Visual C++ 6.0成为目前应用最广泛的语言之一。

本书内容 本书提供了从入门到编程高手所必备的各类知识，共分四篇，大体结构如下图所示。

第一篇：基础知识。

本篇通过Visual C++ 6.0集成开发环境、C++语言基础、语句、面向过程程序设计以及面向对象程序设计并结合大量的图示、举例、录像等使您快速掌握Visual C++语言，并为以后编程奠定坚实的基础。

第二篇：核心技术。

本篇介绍了对话框应用程序设计，文档/视图应用程序设计，常用控件，菜单，工具栏和状态栏，高级控件，自定义MFC控件，文本、图形、图像处理等。

学习完这一部分，能够开发一些小型应用程序。

第三篇：高级应用。

本篇介绍了多媒体技术、打印技术、文件与注册表操作、ADO编程、动态链接库、多线程程序设计、网络套接字编程等。

学习完这一部分，能够开发数据库应用程序、多媒体程序和网络程序等。

第四篇：项目实战。

本篇通过一个大型、完整的图书管理系统，运用软件工程的设计思想，学习如何进行软件项目的开发。

书中按照编写项目计划书 系统设计 数据库设计 创建项目 实现项目 运行项目 解决开发常见问题的流程进行介绍，带领读者一步一步亲身体验开发项目的全过程。

<<Visual C++从入门到精通>>

内容概要

本书从初学者的角度出发，以通俗易懂的语言，配合丰富多彩的实例，详细介绍了使用Visual C++ 6.0进行程序开发应该掌握的各方面技术。

全书共分21章，包括：Visual C++ 6.0集成开发环境，C++语言基础，语句，面向过程程序设计，面向对象程序设计，对话框应用程序设计，文档/视图应用程序设计，常用控件，菜单，工具栏和状态栏，高级控件，自定义MFC控件，文本、图形、图像处理，多媒体技术，打印技术，文件与注册表操作，ADO编程，动态链接库，多线程程序设计，网络套接字编程，图书管理系统等。

所有知识都结合具体实例进行介绍，涉及的程序代码给出了详细的注释，可以使读者轻松领会Visual C++ 6.0程序开发的精髓，快速提高开发技能。

本书所配DVD光盘含有全程语音视频讲解教学录像以及实例的全部源代码，这些源代码都经过精心调试，在Windows XP、Windows 2000、Windows 2003下全部通过。

本书内容详尽，实例丰富，非常适合作为编程初学者的学习用书，也适合作为开发人员的查阅、参考资料。

<<Visual C++从入门到精通>>

书籍目录

第1篇 基础知识	第1章 Visual C++6.0集成开发环境	教学录像：29分钟	1.1 Visual C++6.0概述
1.2 Visual C++6.0开发环境介绍	1.2.1 熟悉Visual C++6.0 IDE开发环境	1.2.2 Visual C++6.0 IDE菜单介绍	1.2.3 Visual C++6.0 IDE工具栏介绍
1.2.4 Visual C++6.0工作区窗口介绍	1.2.5 Visual C++6.0控件面板介绍	1.2.6 Visual C++6.0输出窗口介绍	1.3 设置自己的开发环境
1.3.1 自定义工具栏	1.3.2 自定义代码编辑窗口	1.4 创建一个简单的程序	1.4.1 创建工程
1.4.2 编辑程序	1.5 小结	第2章 C++语言基础	教学录像：52分钟
2.1 C++语言基本要素	2.1.1 头文件的构成	2.1.2 源文件的构成	2.2 C++语言基本要素
2.2.1 标识符	2.2.2 关键字	2.2.3 常量	2.2.4 变量
2.2.5 变量的存储类型	2.3 数据类型	2.3.1 数值类型	2.3.2 字符类型
2.3.3 数组类型	2.3.4 枚举类型	2.3.5 指针类型	2.3.6 结构体类型
2.3.7 共用体类型	2.3.8 pair类型	2.3.9 指针类型	2.3.10 引用类型
2.3.11 自定义类型	2.4 运算符	2.4.1 赋值运算符	2.4.2 算术运算符
2.4.3 关系运算符	2.4.4 逻辑运算符	2.4.5 自增自减运算符	2.4.6 位运算符
2.4.7 sizeof运算符	2.4.8 new和delete运算符	2.4.9 结合性与优先级	2.5 表达式
2.5.1 逗号表达式	2.5.2 三元表达式	2.6 程序编码规范	2.6.1 合理使用注释
2.6.2 统一代码缩进	2.6.3 代码换行	2.6.4 合理使用空格	2.6.5 命名规则
2.6.6 分支语句	2.8 实践与练习	第3章 语句	教学录像：26分钟
3.1 语句的构成	3.2 复合语句	3.3.1 if语句	3.3.2 switch语句
3.4 循环语句	3.4.1 for语句	3.4.2 while语句	3.4.3 do while语句
3.4.4 嵌套循环语句	3.5 跳转语句	3.5.1 goto语句	3.5.2 return语句
3.5.3 exit语句	3.6 小结	3.7 实践与练习	第4章 面向过程程序设计
4.1 函数	4.1.1 定义和调用函数	4.1.2 设置默认值参数	4.1.3 设置数组参数
4.1.4 设置指针/引用参数	4.1.5 省略号参数	4.1.6 内联函数	4.1.7 链接指示符extern “C”
4.1.8 重载函数	4.1.9 函数递归调用	4.1.10 函数指针	4.2 作用域和生命期
4.2.1 局部作用域	4.2.2 全局作用域	4.2.3 定义和使用命名空间	4.3 函数模板
4.3.1 定义和使用函数模板	4.3.2 重载函数模板	4.4 小结	4.5 实践与练习
4.3.3 重载函数模板	5.1 类和对象	5.1.1 类的定义	5.1.2 类成员的访问
5.1.3 构造函数和析构函数	5.1.4 内联成员函数	5.1.5 静态类成员	5.1.6 隐藏的this指针
5.1.7 运算符重载	5.1.8 友元类和友元方法	5.1.9 类的继承	5.1.10 类域
5.1.11 嵌套类	5.1.12 局部类	5.2 类模板	5.2.1 类模板的定义及应用
5.2.2 定义类模板的静态数据成员	5.3 异常处理	5.3.1 异常捕捉语句	5.3.2 抛出异常
5.4 小结	5.5 实践与练习	第2篇 核心技术	第6章 对话框应用程序设计
6.1 构建对话框应用程序	6.2 对话框的创建及显示	6.2.1 创建对话框	6.2.2 显示对话框
6.3 对话框属性设置	6.3.1 设置对话框的标题	6.3.2 设置对话框的边框风格	6.4 在对话框中操作控件
6.4.1 在对话框中使用控件	6.4.2 控件对齐方式	6.4.3 为控件关联变量	6.5 添加对话框成员及成员函数
6.5.1 添加普通成员及成员函数	6.5.2 添加消息处理函数	6.5.3 手动添加命令消息处理函数	6.6 消息对话框
6.7 Windows通用对话框	6.7.1 使用“文件”对话框打开和保存文件	6.7.2 使用“字体”对话框	6.7.3 使用“颜色”对话框设置文本背景颜色
6.7.4 使用“查找/替换”对话框在文本中替换字符串	6.7.5 使用“打印”对话框进行打印	6.7.6 使用“文件浏览”对话框选择文件夹	6.8 小结
6.9 实践与练习	第7章 文档/视图程序设计	教学录像：30分钟	7.1 构建文档/视图应用程序
7.1.1 构建单文档/视图应用程序	7.1.2 构建多文档/视图应用程序	7.2 绘制视图背景	7.3 文档/视图结构的消息处理
7.4 视图分割	7.4.1 简单视图分割	7.4.2 划分任意子窗口	7.4.3 在子窗口中嵌入控件
7.5 视图窗口高级应用	7.6 小结	7.7 实践与练习	第8章 常用控件
8.1 静态文本控件	8.1.1 设置显示文本	8.1.2 设置文本颜色	8.1.3 模拟按钮控件的单击事件
8.2 编辑框控件	8.2.1 设置密码编辑框		

<<Visual C++从入门到精通>>

8.2.2 设置只读编辑框	8.2.3 设置编辑框多行显示	8.2.4 设置编辑框按回车键换行
8.2.5 使用编辑框控件录入数据	8.3 图像控件	8.3.1 通过属性显示位图
颜色和填充颜色	8.4 按钮控件	8.3.2 设置边框
8.4.1 使用按钮显示图标	8.4.1 使用按钮显示图标	8.4.2 使用按钮控件处理用户操作
8.4.2 使用按钮控件处理用户操作	8.5 复选框控件	8.5.1 设置复选框控件的选中状态
8.5.1 设置复选框控件的选中状态	8.5.2 使用复选框控件统计信息	8.5.2 使用复选框控件统计信息
8.5.2 使用复选框控件统计信息	8.6 单选按钮控件	8.6.1 为单选按钮控件分组
8.6.1 为单选按钮控件分组	8.6.2 获得被选择的单选按钮的文本	8.6.2 获得被选择的单选按钮的文本
8.6.2 获得被选择的单选按钮的文本	8.7.1 设置控件风格	8.7.2 调整列表部分的显示大小
8.7.1 设置控件风格	8.7.2 调整列表部分的显示大小	8.7.3 通过属性插入数据
8.7.2 调整列表部分的显示大小	8.7.3 通过属性插入数据	8.7.3 通过属性插入数据
8.7.3 通过属性插入数据	8.7.4 调整数据显示顺序	8.7.5 获得选择的数据
8.7.4 调整数据显示顺序	8.7.5 获得选择的数据	8.8 列表框控件
8.7.5 获得选择的数据	8.8 列表框控件	8.8.1 在指定位置插入文本
8.8 列表框控件	8.8.1 在指定位置插入文本	8.8.2 避免插入重复数据
8.8.1 在指定位置插入文本	8.8.2 避免插入重复数据	8.8.3 实现复选数据功能
8.8.2 避免插入重复数据	8.8.3 实现复选数据功能	8.9 进度条控件
8.8.3 实现复选数据功能	8.9 进度条控件	8.9.1 设置显示风格
8.9 进度条控件	8.9.1 设置显示风格	8.9.2 设置进度条的范围
8.9.1 设置显示风格	8.9.2 设置进度条的范围	8.10 小结
8.9.2 设置进度条的范围	8.10 小结	8.11 实践与练习
8.10 小结	8.11 实践与练习	第9章 菜单
8.11 实践与练习	第9章 菜单	9.1 菜单资源设计
第9章 菜单	9.1 菜单资源设计	9.2 菜单项的命令处理
9.1 菜单资源设计	9.2 菜单项的命令处理	9.3 动态创建菜单
9.2 菜单项的命令处理	9.3 动态创建菜单	9.4 创建弹出式菜单
9.3 动态创建菜单	9.4 创建弹出式菜单	9.5 创建图标菜单
9.4 创建弹出式菜单	9.5 创建图标菜单	9.6 小结
9.5 创建图标菜单	9.6 小结	9.7 实践与练习
9.6 小结	9.7 实践与练习	第10章 工具栏和状态栏
9.7 实践与练习	第10章 工具栏和状态栏	10.1 工具栏设计
第10章 工具栏和状态栏	10.1 工具栏设计	10.1.1 工具栏资源设计
10.1 工具栏设计	10.1.1 工具栏资源设计	10.1.2 工具栏的命令处理
10.1.1 工具栏资源设计	10.1.2 工具栏的命令处理	10.1.3 动态创建工具栏
10.1.2 工具栏的命令处理	10.1.3 动态创建工具栏	10.1.4 设置工具栏按钮提示
10.1.3 动态创建工具栏	10.1.4 设置工具栏按钮提示	10.1.5 设计XP风格工具栏
10.1.4 设置工具栏按钮提示	10.1.5 设计XP风格工具栏	10.2 状态栏设计
10.1.5 设计XP风格工具栏	10.2 状态栏设计	10.2.1 创建状态栏
10.2 状态栏设计	10.2.1 创建状态栏	10.2.2 在状态栏中显示控件
10.2.1 创建状态栏	10.2.2 在状态栏中显示控件	10.3 小结
10.2.2 在状态栏中显示控件	10.3 小结	10.4 实践与练习
10.3 小结	10.4 实践与练习	第11章 高级控件
10.4 实践与练习	第11章 高级控件	11.1 图像列表控件
第11章 高级控件	11.1 图像列表控件	11.1.1 创建图像列表
11.1 图像列表控件	11.1.1 创建图像列表	11.1.2 将图像绘制到程序中
11.1.1 创建图像列表	11.1.2 将图像绘制到程序中	11.2 列表视图控件
11.1.2 将图像绘制到程序中	11.2 列表视图控件	11.2.1 设置显示风格
11.2 列表视图控件	11.2.1 设置显示风格	11.2.2 具有位图背景的控件
11.2.1 设置显示风格	11.2.2 具有位图背景的控件	11.2.3 动态创建列表视图控件
11.2.2 具有位图背景的控件	11.2.3 动态创建列表视图控件	11.2.4 具有位图背景的控件
11.2.3 动态创建列表视图控件	11.2.4 具有位图背景的控件	11.2.5 动态创建列表视图控件
11.2.4 具有位图背景的控件	11.2.5 动态创建列表视图控件	11.3 树控件
11.2.5 动态创建列表视图控件	11.3 树控件	11.3.1 动态创建树控件
11.3 树控件	11.3.1 动态创建树控件	11.3.2 带复选功能的树控件
11.3.1 动态创建树控件	11.3.2 带复选功能的树控件	11.3.3 可编辑节点的树控件
11.3.2 带复选功能的树控件	11.3.3 可编辑节点的树控件	11.4 标签控件
11.3.3 可编辑节点的树控件	11.4 标签控件	11.4.1 设置显示方式
11.4 标签控件	11.4.1 设置显示方式	11.4.2 图标标签控件
11.4.1 设置显示方式	11.4.2 图标标签控件	11.5 应用工具提示控件
11.4.2 图标标签控件	11.5 应用工具提示控件	11.6 小结
11.5 应用工具提示控件	11.6 小结	11.7 实践与练习
11.6 小结	11.7 实践与练习	第12章 定义MFC控件
11.7 实践与练习	第12章 定义MFC控件	12.1 自定义编辑框控件
第12章 定义MFC控件	12.1 自定义编辑框控件	12.1.1 数字编辑框
12.1 自定义编辑框控件	12.1.1 数字编辑框	12.1.2 特殊文本颜色编辑框
12.1.1 数字编辑框	12.1.2 特殊文本颜色编辑框	12.2 自定义按钮控件
12.1.2 特殊文本颜色编辑框	12.2 自定义按钮控件	12.2.1 图标按钮
12.2 自定义按钮控件	12.2.1 图标按钮	12.2.2 热点按钮
12.2.1 图标按钮	12.2.2 热点按钮	12.2.3 圆形按钮
12.2.2 热点按钮	12.2.3 圆形按钮	12.3 位图背景树控件
12.2.3 圆形按钮	12.3 位图背景树控件	12.4 三态效果复选框控件
12.3 位图背景树控件	12.4 三态效果复选框控件	12.5 小结
12.4 三态效果复选框控件	12.5 小结	12.6 实践与练习
12.5 小结	12.6 实践与练习	第13章 文本、图形、图像处理
12.6 实践与练习	第13章 文本、图形、图像处理	13.1 GDI概述
第13章 文本、图形、图像处理	13.1 GDI概述	13.1.1 设备上下文
13.1 GDI概述	13.1.1 设备上下文	13.1.2 GDI对象
13.1.1 设备上下文	13.1.2 GDI对象	13.2 文本输出
13.1.2 GDI对象	13.2 文本输出	13.2.1 在具体位置和区域中输出文本
13.2 文本输出	13.2.1 在具体位置和区域中输出文本	13.2.2 利用制表位控制文本输出
13.2.1 在具体位置和区域中输出文本	13.2.2 利用制表位控制文本输出	13.2.3 设置字体及文本颜色
13.2.2 利用制表位控制文本输出	13.2.3 设置字体及文本颜色	13.2.4 在路径中输出文字
13.2.3 设置字体及文本颜色	13.2.4 在路径中输出文字	13.3 绘制图形
13.2.4 在路径中输出文字	13.3 绘制图形	13.3.1 利用线条绘制多边形
13.3 绘制图形	13.3.1 利用线条绘制多边形	13.3.2 直接绘制多边形
13.3.1 利用线条绘制多边形	13.3.2 直接绘制多边形	13.3.3 绘制控件外观
13.3.2 直接绘制多边形	13.3.3 绘制控件外观	13.3.4 填充图形区域
13.3.3 绘制控件外观	13.3.4 填充图形区域	13.4 图像显示
13.3.4 填充图形区域	13.4 图像显示	13.4.1 在设备上下文中绘制图像
13.4 图像显示	13.4.1 在设备上下文中绘制图像	13.4.2 从磁盘中加载图像到窗口中
13.4.1 在设备上下文中绘制图像	13.4.2 从磁盘中加载图像到窗口中	13.4.3 位图文件分析
13.4.2 从磁盘中加载图像到窗口中	13.4.3 位图文件分析	13.4.4 根据位图数据直接绘图
13.4.3 位图文件分析	13.4.4 根据位图数据直接绘图	13.4.5 显示JPEG图像
13.4.4 根据位图数据直接绘图	13.4.5 显示JPEG图像	13.5 GDI+图像编程
13.4.5 显示JPEG图像	13.5 GDI+图像编程	13.5.1 在Visual C++ 6.0中使用GDI+
13.5 GDI+图像编程	13.5.1 在Visual C++ 6.0中使用GDI+	13.5.2 利用GDI+实现图像类型转换
13.5.1 在Visual C++ 6.0中使用GDI+	13.5.2 利用GDI+实现图像类型转换	13.5.3 使用GDI+显示GIF图像
13.5.2 利用GDI+实现图像类型转换	13.5.3 使用GDI+显示GIF图像	13.6 小结
13.5.3 使用GDI+显示GIF图像	13.6 小结	13.7 实践与练习
13.6 小结	13.7 实践与练习	第3篇 高级应用
13.7 实践与练习	第3篇 高级应用	第14章 多媒体技术
第3篇 高级应用	第14章 多媒体技术	14.1 音频处理技术
14.1 音频处理技术	14.1 音频处理技术	14.1.1 加载应用程序WAVE资源
14.1.1 加载应用程序WAVE资源	14.1.2 播放WAV文件	14.1.2 播放WAV文件
14.1.2 播放WAV文件	14.2 视频处理技术	14.2.1 使用控件播放AVI文件
14.2 视频处理技术	14.2.1 使用控件播放AVI文件	14.2.2 使用函数播放AVI文件
14.2.1 使用控件播放AVI文件	14.2.2 使用函数播放AVI文件	14.2.3 将位图组合为AVI文件
14.2.2 使用函数播放AVI文件	14.2.3 将位图组合为AVI文件	14.2.4 视频文件压缩处理
14.2.3 将位图组合为AVI文件	14.2.4 视频文件压缩处理	14.3 小结
14.2.4 视频文件压缩处理	14.3 小结	14.4 实践与练习
14.3 小结	14.4 实践与练习	第15章 打印技术
14.4 实践与练习	第15章 打印技术	15.1 打印基础
第15章 打印技术	15.1 打印基础	15.1.1 映射模式
15.1 打印基础	15.1.1 映射模式	15.1.2 获取打印机设备上下文
15.1.1 映射模式	15.1.2 获取打印机设备上下文	15.2 文档/视图应用程序打印
15.1.2 获取打印机设备上下文	15.2 文档/视图应用程序打印	15.3 对话框应用程序打印
15.2 文档/视图应用程序打印	15.3 对话框应用程序打印	15.3.1 打印对话框中的表格
15.3 对话框应用程序打印	15.3.1 打印对话框中的表格	15.3.2 打印磁盘中的文件
15.3.1 打印对话框中的表格	15.3.2 打印磁盘中的文件	15.4 打印设置
15.3.2 打印磁盘中的文件	15.4 打印设置	15.5 修改打印预览
15.4 打印设置	15.5 修改打印预览	15.6 小结
15.5 修改打印预览	15.6 小结	15.7 实践与练习
15.6 小结	15.7 实践与练习	第16章 文件与注册表操作
15.7 实践与练习	第16章 文件与注册表操作	16.1 普通文件操作
第16章 文件与注册表操作	16.1 普通文件操作	16.1.1 应用C函数进行文件操作
16.1 普通文件操作	16.1.1 应用C函数进行文件操作	16.1.2 使用CFile类进行文件操作
16.1.1 应用C函数进行文件操作	16.1.2 使用CFile类进行文件操作	16.1.3 使用CFileFind类进行文件查找
16.1.2 使用CFile类进行文件操作	16.1.3 使用CFileFind类进行文件查找	16.2 串行化
16.1.3 使用CFileFind类进行文件查找	16.2 串行化	16.2.1 串行化基础
16.2 串行化	16.2.1 串行化基础	16.2.2 编写串行化类
16.2.1 串行化基础	16.2.2 编写串行化类	16.3 INI文件操作
16.2.2 编写串行化类	16.3 INI文件操作	16.3.1 INI文件基本结构
16.3 INI文件操作	16.3.1 INI文件基本结构	16.3.2 读写INI文件
16.3.1 INI文件基本结构	16.3.2 读写INI文件	16.4 注册表操作
16.3.2 读写INI文件	16.4 注册表操作	16.4.1 使用API函数操作注册表
16.4 注册表操作	16.4.1 使用API函数操作注册表	16.5 小结
16.4.1 使用API函数操作注册表	16.5 小结	16.6 实践与练习
16.5 小结	16.6 实践与练习	第17章 ADO编程
16.6 实践与练习	第17章 ADO编程	17.1 ADO编程基础
第17章 ADO编程	17.1 ADO编程基础	17.1.1 ADO概述
17.1 ADO编程基础	17.1.1 ADO概述	17.1.2 在Visual C++中应用ADO技术
17.1.1 ADO概述	17.1.2 在Visual C++中应用ADO技术	17.2 ADO对象
17.1.2 在Visual C++中应用ADO技术	17.2 ADO对象	17.2.1 ADO连接对象
17.2 ADO对象	17.2.1 ADO连接对象	17.2.2 ADO记录集对象
17.2.1 ADO连接对象	17.2.2 ADO记录集对象	17.2.3 ADO命令对象
17.2.2 ADO记录集对象	17.2.3 ADO命令对象	17.2.4 ADO参数对象
17.2.3 ADO命令对象	17.2.4 ADO参数对象	17.3 ADO对象应用
17.2.4 ADO参数对象	17.3 ADO对象应用	17.3.1 封装ADO对象
17.3 ADO对象应用	17.3.1 封装ADO对象	

<<Visual C++从入门到精通>>

17.3.2 使用ADO对象添加、修改、删除数据	17.3.3 使用ADO对象检索数据	17.4 小结
17.5 实践与练习	第18章 动态链接库 教学录像：24分钟	18.1 动态链接库基础 18.1.1
动态链接库特点	18.1.2 动态链接库的访问	18.1.3 查看动态链接库
用Win32动态链接库	18.2.1 创建动态链接库	18.2 创建和使用 18.2.3 向动态链
接库中添加C++类和资源	18.2.2 调用动态链接库	18.2.5 使用动态链接库
设计多国语言的应用程序	18.2.4 访问动态链接库中的C++类和资源	第19章 多线程程序设计 教学录像
：31分钟	18.3 小结	18.4 实践与练习
19.1 线程概述	19.1.1 理解Windows内核对象	19.1.2 理解进程和线程
线程的创建	19.1.2 理解进程和线程	19.2
19.2.1 使用CreateThread函数创建线程	19.2.2 使用_beginthreadex函数创建线程	19.2.3 使用AfxBeginThread函数创建线程
19.2.3 使用AfxBeginThread函数创建线程	19.2.4 应用MFC类库创建线程	19.3 线程的挂
起、唤醒与终止	19.4 线程同步	19.4.1 多线程潜在的危险
19.4 线程同步	19.4.1 多线程潜在的危险	19.4.2 使用事件对象实现线程
线程同步	19.4.3 使用信号量对象实现线程同步	19.4.4 使用临界区对象实现线程同步
19.4.5 使用互斥对象实现线程同步	19.5 小结	19.6 实践与练习
教学录像：49分钟	20.1 计算机网络基础	第20章 网络套接字编程
地址解析	20.1.1 OSI参考模型	20.1.2 IP地址
20.1.4 域名系统	20.1.5 TCP/IP协议	20.1.6 端口
20.2.1 套接字概述	20.2.2 网络字节顺序	20.2 套接字概述
20.3.1 套接字函数介绍	20.3.2 基于套接字函数的网络聊天系统	20.3 套接字函数
20.4.1 CAsyncSocket类	20.4.2 CSocket类	20.4 MFC套接字编程
20.4.3 基于TCP协议的网络聊天室系统	20.5	20.5
小结	20.6 实践与练习	第4篇 项目实战
系统分析	21.1.1 需求分析	第21章 图书管理系统 教学录像：1小时30分钟
21.1.1 需求分析	21.1.2 可行性分析	21.1.3 编写项目计划书
21.2.1 系统目标	21.2.2 系统功能结构	21.2 系统
21.3.1 数据库分析	21.3.2 创建数据库	21.2.3 业务流程图
21.3.2 创建数据库	21.3.3 创建数据表	21.3 数据库设计
21.5.1 自绘菜单类CMyCoolMenu	21.5.2 自定义编辑框类CKeyEdit	21.5 公
21.6 启动界面的设计	21.6.1 启动界面设计	21.5.3 自
21.7 登录对话框设计	21.7.1 登录对话框的界面设计	21.6.2 启动界
21.7.3 设置按回车键移动焦点	21.7.4 设置“登录”按钮功能	21.7.2 设置按
21.8.1 菜单设计	21.8.2 工具栏设计	21.8 主窗体
21.9.1 “基本信息管理模块”界面设计	21.9.2 设置选项卡	21.9 “基本信
21.9.4 设置按钮功能	21.10 “库存信息管理”模块设计	21.9.3 初
21.10.2 设置选项卡	21.11 “查询管理”模块设计	21.10.1 “库存
21.11.2 设置选项卡	21.12 运行项目	21.11.1 “
21.13.1 书写错误的函数名	21.13.2 使用自定义类时导入头文件	21.12 运行项目
21.13.4 截获回车后的潜在问题	21.13.5 数据添加时字段大小越界	21.13 开发常见问题与解决
21.14 小结		21.13.1 书写错误的函数名
		21.13.2 使用自定义类时导入头文件
		21.13.3 屏蔽按回车键关
		21.13.4 截获回车后的潜在问题
		21.13.5 数据添加时字段大小越界
		21.13.6

章节摘录

第1章 Visual C++6.0集成开发环境 1.1 Visual C++6.0概述 Visual C++6.0是由Microsoft公司推出的基于Windows系统的可视化集成开发环境。同其他的可视化集成开发环境一样，Visual C++6.0集程序的代码编辑、编译、连接和调试等功能于一体，再加上Microsoft公司为Visual c++6.0开发的功能强大的MFC（Microsoft Foundation Class，微软基础类库），使Visual C++6.0成为开发Windows应用程序的最佳选择。

Visual C++6.0提供了对面向对象技术的支持，利用类将与用户界面设计有关的Windows API函数封装起来，通过MFC类库的方式提供给开发人员，大大提高了程序代码的可重用性；Visual C++6.0还提供了功能强大的应用程序生成向导（AppWizard），能够帮助用户自动生成一个应用程序框架，用户只要在该框架的适当位置添加代码就可以得到一个满意的应用程序。

<<Visual C++从入门到精通>>

编辑推荐

本书以通俗易懂的语言，配合丰富多彩的实例，提供了从入门到编程高手所必备的各类知识。全书共分4篇21章，具体包括Visual C++ 6.0集成开发环境、面向过程程序设计、面向对象程序设计、对话框应用程序设计、文档/视图应用程序设计等。

该书可供各大专院校作为教材使用，也可供从事相关工作的人员作为参考用书使用。

DVD语音视频教学光盘：13小时教学视频录像，全程语音讲解，本书实例源程序、相关素材

本书特色：基础知识核心技术 高级应用 项目实战，188个应用实例，36个典型应用，1个项目案例，内容极为详尽，实例典型丰富 全程跟踪服务。

<<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>