

<<Visual C++.NET程序设计实用>>

图书基本信息

书名：<<Visual C++.NET程序设计实用教程>>

13位ISBN编号：9787302202561

10位ISBN编号：7302202567

出版时间：2009-10

出版时间：清华大学出版社

作者：曾宪权

页数：313

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++.NET程序设计实用>>

前言

VisualC++ .NET是Microsoft的下一代VisualC++语言。

VisualC++一直是用于创建高性能的Windows和Web应用程序与Web服务的最佳语言。

微软公司将VisualC++与其他开发语言及工具相比后,将其比喻成“旗舰”语言,因此,学习利用VisualC++ .NET进行windows程序开发是很有必要的。

对掌握VisualC++ .NET程序设计方法而言,选择一本合适的教材是非常关键的。

由于VisualC++ .NET的内容非常丰富,如果教材的内容大而全,就会使读者产生恐惧情绪,从而降低学习的积极性。

反之,如果内容过少,又不能为读者提供足够的应用程序知识,因此,作者根据多年的程序设计课程教学的经验以及从事软件开发的经历,在选材和组织上进行了精心安排,按照由浅入深、循序渐进的原则,系统地介绍了与VisualC++ .NET编程相关的知识。

本书具有以下两个明显的特点。

(1) 内容安排合理,强调应用。

本书在内容的选择和安排上,突出了对应用能力的培养。

例如,为了让读者能够应用所学的知识进行程序设计,把数据库编程的内容放在前面,有利于提高读者的学习兴趣,迅速掌握所学知识。

(2) 知识点与案例相结合,强调模块开发。

本书强调案例为内容服务,在介绍相关知识点之后,都给出了相应的案例,读者只要按照案例的步骤,就可以完成这一知识点程序的开发。

此外,本书将宾馆管理系统的开发贯穿在整个教材中,在每一章后面的综合实例中,结合所学的知识,给出宾馆管理系统某些模块的开发方法。

这样做,既是对本章内容的总结和巩固,又提高了读者的阅读兴趣,使学习和应用有机地结合起来。

<<Visual C++.NET程序设计实用>>

内容概要

本书根据作者多年计算机程序设计课程教学和应用软件开发的经验，并借鉴其他相关教材的优点，从应用和实战的角度出发，以Visual C++.NET 2003为平台，以一个典型的宾馆管理系统的开发为主线，从全新的角度介绍了Visual C++.NET编程的相关知识。

全书共分10章，第1章介绍了Visual C++.NET的集成开发环境以及开发和调试程序的知识和技巧，第2章介绍了进行Windows应用程序开发的一些基础知识，第3章通过实例介绍了菜单、工具栏以及状态栏设计的知识，第4章给出了对话框设计的步骤以及如何向对话框添加控件以实现特定任务的方法和技巧，第5章介绍了利用ADO编写数据库应用程序的知识和方法，第6章给出了图形图像和文字处理的相关知识以及编程技术，第7章和第8章分别讨论了Visual C++.NET的文档视图结构、网络编程的知识及其应用，第9章讨论了利用托管c++进行Windows应用程序开发的基础知识，第10章通过一个具体的例子说明了如何制作Windows安装程序的理论和技术。

内容基本涵盖利用Visual C++.NET进行Windows程序开发的基础知识，结构清晰、案例丰富。

本书适合作为高等院校计算机及其相关专业Windows程序设计的教程，也可以作为Windows软件工程师培训教材或从事Windows下系统开发人员的参考书。

为方便教师教学和读者自学，本书配有电子教案，读者可到相应的网站下载，也可以直接与作者联系。

书籍目录

第1章 走进Visual C++.NET世界 1.1 Visual C++.NET编程基础 1.1.1 认识.NET框架 1.1.2 Visual C++.NET探秘 1.2 Visual C++.NET集成开发环境 (IDE) 1.2.1 开发界面 1.2.2 解决方案资源管理器 1.2.3 对象浏览器 1.2.4 类视图 1.2.5 编辑器窗口 1.2.6 工具箱 1.2.7 服务器资源管理器 1.2.8 属性窗口 1.2.9 菜单栏和工具栏 1.3 Visual C++.NET应用程序开发过程 1.3.1 生成应用程序框架 1.3.2 在文件中添加代码 1.4 应用程序的调试 1.4.1 语法错误的修正 1.4.2 断点的设置和执行 1.4.3 查看和更改变量的值 1.5 小结 思考与练习第2章 Windows程序设计基础 2.1 Windows编程基础 2.1.1 Windows编程基本概念 2.1.2 Windows应用程序的结构 2.1.3 Windows程序示例 2.2 MFC程序设计基础 2.2.1 MFC类库的层次结构 2.2.2 MFC定义的宏、全局函数及全局变量 2.2.3 MFC命名规则 2.3 应用程序框架 2.3.1 构架Windows应用程序框架 2.3.2 文档和视图 2.3.3 消息映射机制 2.4 综合实例——创建宾馆管理系统的框架 2.5 小结 思考与练习第3章 菜单、工具栏和状态栏 3.1 菜单 3.1.1 Windows的菜单 3.1.2 用编辑器设计菜单 3.1.3 定义菜单项的快捷键 3.1.4 菜单创建示例程序 3.1.5 动态菜单设计 3.1.6 快捷菜单的实现 3.2 工具栏的设计和使用 3.2.1 工具栏位图 3.2.2 工具栏和命令消息 3.2.3 工具栏更新命令UI消息控制函数 3.2.4 寻找主框架窗口 3.2.5 工具栏示例程序ToolBarExample 3.3 状态栏的设计与使用 3.3.1 状态栏的定义 3.3.2 状态栏的常用操作 3.3.3 状态栏示例程序StatusBar 3.4 综合实例——宾馆管理系统菜单、工具栏和状态栏设计 3.4.1 系统功能分析 3.4.2 宾馆管理系统的菜单设计 3.4.3 宾馆管理系统的工具栏设计 3.4.4 宾馆管理系统的状态栏设计 3.5 小结 思考与练习第4章 对话框设计和编程 4.1 对话框基础知识第5章 数据库编程第6章 多媒体应用程序设计第7章 文档视图结构第8章 网络编程第9章 托管C++编程第10章 应用程序的安装和部署参考文献

章节摘录

插图：2.1.1 windows编程基本概念1. 窗口窗口是windows应用程序中的一个非常重要的元素。

一个Windows应用程序至少要有有一个窗口，被称为主窗口。

从用户的角度讲，窗口是屏幕上与一个应用程序相对应的矩形区域，是用户与应用程序之间的图形化的接口。

每当用户打开一个应用程序时，应用程序就会创建并显示一个窗口；当用户操作窗口中的对象时，窗口就会做出反映；关闭主窗口时就会终止应用程序的运行；通过选择应用程序窗口，就会选择与窗口对应的应用程序。

从程序员的角度讲，窗口是windows应用程序的基本操作单元，是系统管理应用程序的基本单位，是应用程序与用户之间交互的接口。

应用程序的运行过程就是窗口内部、窗口与窗口之间、窗口与系统之间进行数据处理和数据交换的过程。

因此，编写应用程序就是要创建一个或多个窗口，管理多个窗口之间的数据处理与交换。

一个完整的窗口具有许多特征，包括光标（鼠标进入该窗口时的形状）、图标、菜单、背景色等。

产生窗口的过程类似汽车的生产过程，在生产汽车前，必须先图纸上设计好该车型（选择搭配汽车的各个部件），并要为这种新设计好的车型起个名称，如“奔驰S600”。

以后，便可以生产“奔驰S600”这款汽车了，可以按照这个型号生产若干辆汽车，同一型号的车，可以具有不同的颜色。

创建一个窗口前，也必须设计好窗口（指定窗口的那些特性）。

窗口的特性是由一个wNDCLASS结构体进行定义的。

wNDCLASS的定义如下所示。

编辑推荐

《Visual C++.NET程序设计实用教程》：丛书特点：案例驱动的教学模式一线优秀教师担纲编写立体化教学资源解决方案

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>