

## <<Visual C++.NET程序设计>>

### 图书基本信息

书名：<<Visual C++.NET程序设计>>

13位ISBN编号：9787302231516

10位ISBN编号：7302231516

出版时间：2010-8

出版时间：清华大学出版社

作者：梁兴柱 编

页数：365

字数：580000

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>

## 前言

借助于Visual Studio强大的开发平台，Visual C++.NET正逐步取代传统的桌面开发工具Visual C++6.0。

Visual C++.NET可用来开发各种类型、不同规模和复杂程度的应用程序，开发效率很高，生成的应用软件代码品质优良。

这一切使得Visual C++.NET成为许多专业程序开发人员的首选。

然而，Visual C++.NET入门学习却异常困难。

究其原因，一方面是因为Visual C++.NET、（包括MFC类库）的规模庞大，结构复杂，难于理出一条循序渐进的学习路线；另一方面是其代码量大。

本书是Visual C++.NET程序设计的入门书籍，为了使初学者也能很快地掌握程序设计方法，作者在编写教程内容时进行了一些探索，以实例作为引导，使Visual C++.NET编程更加浅显易懂。

Visual C++.NET是较难的开发工具，过重阐述理论并不利于初学者，本书所述的理论保证实例的理解即可，重点通过实例来加深Visual C++.NET的编程学习，通过实验来进一步提高读者的编程能力。目前，国内的相关教材介绍原理性的知识较多，多数国外教材的编写思路又不符合国内读者的阅读习惯，且阅读难度较大。

市场中专门针对于应用型院校层次的教材不多，适合这一层次的教材比较匮乏。

本书立足于高等院校特别是应用型本科院校计算机专业，将在程序开发类课程教学改革的探索中提炼的一些有益经验与前沿的开发技术相结合，相信对此类院校中相关课程的教学具有一定的借鉴作用。

## <<Visual C++.NET程序设计>>

### 内容概要

本书重点突出了应用性和实用性两个基本原则，条理清晰、实例精练、语言简洁。

以Visual Studio 2005为平台，由浅入深并结合大量实例，介绍使用Visual C++.NET开发Windows应用程序的原理及方法，带领初学者进入Visual C++.NET程序设计世界。

全书共4个部分：第1~2章介绍Visual Studio 2005开发环境和C++基础知识；第3~9章介绍基础技术，包括Windows例程分析、对话框和资源使用、绘图技术、文档视图结构、动态链接库和多线程技术；第10~13章为综合应用部分，包括网络、数据库、串口编程应用和ActiveX控件；最后，配有各章相应的实验。

为了方便教学，本书每章后配有相应习题，在最后附有实验指导部分。

本书可作为高等院校计算机、软件工程专业高年级本科生的教材，也可作为程序开发人员的参考书。

## &lt;&lt;Visual C++.NET程序设计&gt;&gt;

## 书籍目录

第1章 Visual C++.NET概述 1.1 Visual Studio 2005集成开发环境概述 1.1.1 Visual C++.NET发展历史 1.1.2 项目和解决方案 1.1.3 工具栏、菜单栏和窗口 1.1.4 帮助文档的使用 1.2 NET Framework和MFC 1.2.1 NET Framework 1.2.2 MFC 1.3 第一个Visual C++.NET程序 1.3.1 Visual C++.NET项目类型 1.3.2 交通灯实例 1.3.3 设置解决方案和程序调试 1.4 本章小结 习题1第2章 C++基础知识 2.1 类和对象 2.1.1 面向对象概述 2.1.2 类 2.1.3 对象 2.2 继承机制 2.2.1 继承的概念 2.2.2 单继承 2.3 多态 2.3.1 多态的概念 2.3.2 虚函数 2.4 模板 2.4.1 概述 2.4.2 常用模板的使用 2.5 本章小结 习题2第3章 Windows程序分析 3.1 Windows程序基本概念 3.1.1 API和SDK 3.1.2 窗口和句柄 3.2 Windows程序基本结构 3.2.1 程序框架分析 3.2.2 MFC程序框架分析 3.3 消息映射与消息处理 3.3.1 事件和消息 3.3.2 消息映射 3.3.3 常用消息 3.3.4 自定义消息 3.4 本章小结 习题3第4章 对话框及Windows常用控件 4.1 对话框 4.1.1 概述 4.1.2 对话框程序创建和分析 4.1.3 CDialog 4.2 模态和非模态对话框 4.2.1 模态对话框 4.2.2 非模态对话框 4.3 属性对话框 4.3.1 概述 4.3.2 属性页 4.3.3 属性表单 4.4 通用对话框 4.4.1 颜色对话框 4.4.2 字体对话框 4.4.3 文件对话框 4.5 Windows常用控件 4.5.1 控件编程方法 4.5.2 基本控件 4.5.3 高级控件 4.6 综合实例 4.7 本章小结 习题4第5章 资源的使用第6章 图形绘制第7章 文档与视图第8章 动态链接库第9章 多线程编程第10章 网络编程第11章 串行通信编程第12章 数据库编程第13章 ActiveX控件附录A 实验参考文献

## 章节摘录

面向对象技术是一种与传统软件项目的设计方法完全不同的、以对象为中心的方法，它不仅是一种程序设计技术，更重要的是体现了一种思维方法。

下面从认知方法学和程序设计方法学两个方面来了解面向对象技术。

从认知方法学角度来看，面向对象技术是属于思维科学中的一项项目技术，面向对象方法学是属于思维科学中的一项技术科学。

面向对象方法学认为：客观世界是由各种“对象”组成的，任何事物都是对象，每一个对象都有自己的运动规律和内部状态，每个对象都属于某个对象类，是该对象类的一个元素。

复杂的对象可以由相对简单的对象以某种方式构成，不同的组合及相互作用就构成了要研究、分析和构造的客观世界。

面向对象方法学认为：通过类比发现对象间的相似性，即对象间的共同属性，并以此为基础形成对象类。

这些对象类按“类”、“子类”和“父类”的概念构成树型层次关系，处于下一层次上的对象类可自然继承位于上一层次上的对象属性，对已分成类的各个对象，可以通过定义一组“方法”来说明该对象的功能。

对象间的相互联系通过传递“消息”来完成，消息就是通知对象去完成一个允许作用于该对象的操作。

对象完成这个操作的细节封装在相应类的定义中，对于外界是隐蔽的。

从程序设计方法学角度来看，面向对象方法是一种与传统软件项目的设计方法完全不同的，以对象为中心的方法。

对象是数据和有关操作的封装体，每个对象都是某一对象类的实例。

一个类实质上定义的是一种对象类型，描述了属于该类型的所有对象的性质。

面向对象方法已经发展到计算机科学技术的许多领域，所以很难从一般意义上给出“面向对象方法”的严格定义，使之在这些领域都能适用，本书不涉及计算机其他领域的内容，只是从计算机程序设计方法的角度来理解和看待面向对象方法和技术。

## <<Visual C++.NET程序设计>>

### 编辑推荐

融入作者多年的教学与工程经验，符合本科层次教学要求，突出应用特色；内容涵盖Visual C++.NET多个应用领域。结构清晰，知识讲解循序渐进；教学案例丰富、由浅入深，具有很强的操作性和实用性；配套上机实验，实验操作步骤详细，贴近实践教学需要。

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>