

<<Visual C++面向对象程序设计>>

图书基本信息

书名：<<Visual C++面向对象程序设计>>

13位ISBN编号：9787307090354

10位ISBN编号：730709035X

出版时间：2011-8

出版时间：武汉大学出版社

作者：彭玉华 编

页数：402

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++面向对象程序设计>>

内容概要

彭玉华主编的《Visual C++面向对象程序设计》主要介绍了C++面向对象程序设计的相关知识和如何使用Visual C++6.0集成开发环境进行Windows程序设计的基本原理和方法。

主要内容包括：C++语言基础，面向对象程序设计的类、对象、继承、重载、多态、虚函数以及流等，MFC编程、对话框、菜单、工具栏和状态栏、常用控件、图形和文本处理、文档视图、ODBC和ADO数据库编程以及项目开发实例。

《Visual C++面向对象程序设计》通俗易懂，重点突出，并注重实际应用，主要培养学生程序设计应用能力和项目开发综合能力。

本书不仅可作为高等院校计算机专业或相关专业的教材，也可作为Visual C++用户的自学及参考用书。

<<Visual C++面向对象程序设计>>

书籍目录

第1章 C++基本知识

1.1 C++概述

1.1.1 C++的起源

1.1.2 C++程序的特点

1.1.3 C++程序与C程序的比较

1.1.4 C++程序的基本结构

1.2 C++的输入与输出

1.2.1 C语言中的printf和scanf的缺陷

1.2.2 标准输入 / 输出(I, O)流类

1.2.3 I / O格式控制符

1.2.4 输入输出操作的成员函数

1.2.5 文件流

1.2.6 顺序文件

1.2.7 随机文件

1.3 C++的函数

1.3.1 函数的定义

1.3.2 函数的调用

1.3.3 内联函数

1.3.4 带默认参数的函数

1.3.5 重载函数

1.4 指针和引用

1.4.1 指针变量

1.4.2 指针和数组

1.4.3 引用

1.5 C++新增运算符

1.5.1 C++语言中的动态内存管理运算符

1.5.2 作用域限定运算符

1.6 Visual C++6.0开发环境

1.6.1 Visual C++6.0集成开发环境简介

1.6.2 工具栏的显示或隐藏

1.6.3 创建一个控制台应用程序

习题

第2章 面向对象的C++程序设计

2.1 类和对象

2.1.1 类的定义

2.1.2 对象

2.1.3 构造函数

2.1.4 析构函数

2.1.5 对象数组

2.1.6 对象指针

2.2 类的共享

2.2.1 静态成员变量

2.2.2 静态成员函数

2.2.3 友元函数

2.2.4 友元类

<<Visual C++面向对象程序设计>>

2.3 类的继承和派生

2.3.1 单继承

2.3.2 多继承

2.3.3 派生类的构造函数与析构函数

习题

第3章 多态性与虚函数

3.1 类的多重继承

3.1.1 二义性问题

3.1.2 虚基类

3.2 类的多态性

3.2.1 虚函数

3.2.2 纯虚函数与抽象类

3.3 运算符的重载

3.3.1 运算符重载的形式

3.3.2 赋值运算符的重载

3.3.3 插入符和提取符运算符的重载

3.3.4 增1或减1运算符的重载

3.4 模板

3.4.1 函数模板

3.4.2 类模板

习题

第4章 对话框

4.1 从C++到Windows编程

4.1.1 简单的windows应用程序

4.1.2 Windows编程特点

4.1.3 Windows基本数据类型

4.2 MFC应用程序

4.2.1 MFC概述

4.2.2 简单的MFC应用程序

4.2.3 MFC应用程序的分析

4.3 MFC应用程序类型

4.3.1 MFC应用程序框架类型

4.3.2 创建一个单文档应用程序

4.3.3 项目管理

4.4 消息和消息映射

4.4.1 消息分类

4.4.2 ClassWizard映射消息

4.5 VisualC++常用操作

4.5.1 类的添加和删除

4.5.2 类成员函数和变量的添加

4.5.3 文件打开和成员定位

4.5.4 使用向导工具栏

4.6 对话框的使用

4.6.1 对话框的概述

4.6.2 创建基于对话框的应用程序

4.6.3 对话框编辑器的使用

4.6.4 添加并使用对话框

<<Visual C++面向对象程序设计>>

4.6.5 模式对话框和非模式对话框

4.6.6 消息对话框

4.6.7 通用对话框

习题

第5章 菜单、工具栏和状态栏设计

5.1 菜单设计

5.1.1 菜单资源编辑器

5.1.2 设置菜单项属性

5.1.3 菜单的命令消息

5.1.4 设置菜单项加速键

5.1.5 在程序中改变菜单的属性

5.1.6 动态添加菜单

5.1.7 动态删除菜单

5.2 工具栏

5.2.1 工具栏编辑器

5.2.2 工具栏和菜单项的关联

5.2.3 用户界面更新消息的处理

5.3 状态栏

5.3.1 状态栏的定义

5.3.2 状态栏的常用操作

5.4 菜单和工具栏综合实例

5.5 设计学生管理信息系统用户主界面

5.5.1 设计主界面中主菜单

5.5.2 设计主界面中背景

习题

第6章 常用控件

6.1 控件概述

6.1.1 控件

6.1.2 在对话框模板上创建控件

6.1.3 控件的属性

6.1.4 控件的数据交换和数据校验

6.2 静态控件和按钮

6.2.1 静态控件

6.2.2 按钮

6.3 编辑框和旋转按钮

6.3.1 编辑框

6.3.2 旋转按钮

6.4 列表框

6.5 组名框

6.6 滚动条

6.7 滑动条

6.8 进度条

6.9 日期时间控件、图像列表和标签控件

6.9.1 日期时间控件

6.9.2 图像列表

6.9.3 标签控件

6.10 文件系统控件

<<Visual C++面向对象程序设计>>

习题

第7章 图形和文本处理

7.1 图形设备接口(GDI)概述

7.1.1 图形设备接口

7.1.2 设备环境类

7.1.3 坐标映射

7.1.4 GDI图形对象

7.2 简单图形绘制

7.2.1 画点、线

7.2.2 画矩形和多边形

7.2.3 画曲线

7.3 文本处理

7.3.1 创建字体

7.3.2 文本输出

7.3.3 文本对齐

7.3.4 文本输出颜色的设置

习题

第8章 文档视图

8.1 文档视图体系结构

8.1.1 文档类

8.1.2 视图类

8.1.3 文档视图之间的相互作用

8.2 文档和视图应用示例

习题

第9章 数据库应用及项目开发实例

9.1 数据库应用开发概述

9.1.1 ODBC技术

9.1.2 DAO技术

9.1.3 OLE DB技术

9.1.4 ADO技术

9.2 使用ODBC编程

9.2.1 创建数据库

9.2.2 创建ODBC数据源

9.2.3 编写一个简单的支持数据库的应用程序

9.2.4 实现数据库的显示功能

9.2.5 实现数据库的查询功能

9.2.6 实现数据库的编辑功能

9.3 数据库相关的ActiveX控件

9.3.1 ADO Data控件和DataGrid控件

9.3.2 DataList控件和DataCombo控件

9.4 使用ADO访问数据库

9.4.1 ADO的内置对象

9.4.2 ADO的对象指针

9.4.3 ADO编程

9.5 学生信息管理系统项目开发实例

9.5.1 用户登录模块设计

9.5.2 使用ADO连接数据库

<<Visual C++面向对象程序设计>>

9.5.3 学生基本信息模块设计

9.5.4 履历信息模块设计

9.5.5 成绩管理模块设计

9.5.6 院系设置模块设计

9.5.7 课程设置模块设计

9.5.8 用户管理模块设计

习题

附录A C / C++主要关键字及其用途

附录B C / C++运算符的优先级别

参考文献

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>