

## <<Visual C++6.0程序设计>>

### 图书基本信息

书名：<<Visual C++6.0程序设计>>

13位ISBN编号：9787560622194

10位ISBN编号：7560622194

出版时间：2009-6

出版时间：西安电子科技大学出版社

作者：詹红霞 等编著

页数：270

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++6.0程序设计>>

### 前言

VisualC++6.0是Microsoft公司推出的一种可视化、面向对象的高级程序设计语言，可作为各种系统软件、应用软件、游戏软件、网络软件等的开发平台。

由Visualc++开发出来的应用程序具有与Windows操作系统结合紧密、可执行代码效率高等特点。多年来的经验告诉我们，一门计算机高级语言，只有与其开发环境相结合，才能很好地将语言学习应用到实际中。

本书在内容的编排上由浅入深。

书中提供的实例可供读者练习，提供的例程可帮助读者更深入地理解每章内容，提供的思考题可检验读者对所学内容的掌握程度。

最后，书中用一章的内容，详细讲解了一个综合型的设计案例，配合各章讲述的内容，让读者能在最短的时间内以最快捷的方式掌握最实际的知识。

本书在内容编排上有一定的灵活性，在保证教学基本要求的前提下，各院校在安排教学时，可结合自己学校的情况来决定。

本书由西华大学詹红霞担任主编，西华大学侯思颖、陶永红担任副主编。

其中第1、5、7、10章由詹红霞编写，第3、6、8、9章由侯思颖编写，第2、4章由陶永红编写。

另外，西华大学李茜也参加了部分文稿的整理和修改工作。

## <<Visual C++6.0程序设计>>

### 内容概要

本书根据教育部电子与通信类课程教学指导委员会有关精神，在认真总结近几年各高校教学改革经验的基础上，结合作者多年的理论和实践教学经验编写而成。

本书深入浅出，使读者可以在一个较低的编程起点上掌握Visual C++6.0的程序设计方法和基本程序设计思想。

全书共10章，内容包括Visual C++6.0概述、C++语言基础、面向对象编程、文件操作、文档视图结构、非客户区界面设计、对话框及常用控件、绘图、数据库编程及综合应用。

本书从实际应用的角度出发，结构严谨，各主题内容的讲解都与具体的实例相结合。

本书可作为高等学校电子与通信类专业的教学用书，也可作为有关领域工程技术人员的参考用书。

## &lt;&lt;Visual C++6.0程序设计&gt;&gt;

## 书籍目录

第1章 Visual C++6.0概述 1.1 C++程序设计语言与Visual C++ 1.1.1 C++程序设计语言 1.1.2 Visual C++6.0的特点 1.2 Visual C++6.0的运行环境 1.3 Visual C++6.0的不同版本 1.4 Visual C++6.0的菜单栏 1.4.1 “文件”菜单 1.4.2 “编辑”菜单 1.4.3 “查看”菜单 1.4.4 “插入”菜单 1.4.5 “工程”菜单 1.4.6 “编译”菜单 1.4.7 “工具”菜单 1.4.8 “窗口”菜单 1.4.9 “帮助”菜单 1.5 第一个Visual C++程序 1.6 开发环境的初步实践 思考题第2章 C++语言基础 2.1 编码基础 2.1.1 基本组成 2.1.2 基本符号 2.1.3 关键字 2.1.4 标识符 2.2 数据类型 2.2.1 基本数据类型 2.2.2 自定义数据类型 2.3 常量与变量 2.3.1 常量 2.3.2 变量 2.4 运算符和表达式 2.4.1 算术运算符 2.4.2 赋值运算符 2.4.3 关系运算符 2.4.4 逻辑运算符 2.4.5 条件运算符 2.4.6 逗号运算符 2.4.7 sizeof运算符 2.5 基本语句 2.5.1 顺序语句 2.5.2 选择语句 2.5.3 循环语句 2.5.4 转向语句 2.6 构造类型 2.6.1 数组 2.6.2 结构 2.6.3 联合 2.6.4 typedef 2.7 函数 2.7.1 函数的定义与调用 2.7.2 函数的参数传递 2.7.3 函数中的局部变量与静态变量 2.7.4 函数的嵌套和递归 2.7.5 函数的重载 2.7.6 系统函数 2.8 指针 2.8.1 指针的概念 2.8.2 指针的定义与引用 2.8.3 指针与动态内存分配 思考题第3章 面向对象编程 3.1 综述 3.2 类与对象 3.2.1 类和对象的含义 3.2.2 对象 3.2.3 构造函数和析构函数 3.2.4 类的对象成员 3.2.5 成员函数 3.2.6 \*this指针 3.2.7 类与对象建立举例 3.3 继承与派生 3.3.1 继承与派生的概念 3.3.2 继承与派生的实例 3.4 多态性 3.4.1 函数重载 3.4.2 静态联编与动态联编 3.5 类、继承与派生、多态性综合实例 思考题第4章 文件操作 4.1 文件的基本概念 4.1.1 文件与流的概念 4.1.2 文件及其结构 4.2 顺序文件操作 4.2.1 顺序文件的打开和关闭 4.2.2 文件的读写 4.3 随机文件操作 4.3.1 随机写 4.3.2 随机读 4.4 二进制文件操作 思考题第5章 文档视图结构 5.1 文档视图结构概述 5.1.1 文档和视图 5.1.2 基本程序结构 5.1.3 框架窗口 5.2 创建文档/视图应用程序 5.2.1 创建单文档程序 5.2.2 创建多文档程序 5.2.3 文档程序分析 5.2.4 创建文档视图类应用程序 5.2.5 添加菜单 思考题第6章 非客户区界面设计 6.1 菜单 6.1.1 菜单简介 6.1.2 CMenu类介绍 6.1.3 菜单的操作 6.1.4 菜单操作实例 6.2 工具栏 6.2.1 向工具栏添加按钮 6.2.2 工具栏操作实例 6.3 状态栏 思考题第7章 对话框及常用控件 7.1 对话框的使用 7.1.1 模式和无模式对话框 7.1.2 创建对话框 7.2 常用控件 7.2.1 静态控件 7.2.2 按钮 7.2.3 编辑框 7.2.4 单选框 7.2.5 复选框 7.2.6 组合框 7.2.7 常用控件的应用例程 7.2.8 对话框的编程 思考题第8章 绘图 8.1 综述 8.1.1 设备环境和CDC类 8.1.2 GDI对象 8.1.3 绘图相关函数介绍 8.2 绘图实例 8.2.1 CDC类函数的应用 8.2.2 画笔、画刷应用实例 8.2.3 文本输出应用实例 思考题第9章 数据库编程 9.1 综述 9.1.1 常见数据库访问技术简介 9.1.2 ODBC介绍 9.2 数据库应用实例 9.2.1 利用Access创建一个数据库 9.2.2 为ODBC数据源管理器添加ODBC数据库源 9.2.3 建立一个带有ODBC数据库支持功能的单文档界面工程文件 9.2.4 设计用户操作主界面 9.2.5 实现学生信息浏览功能 9.2.6 实现学生信息添加功能 9.2.7 实现学生信息删除功能 9.2.8 实现学生信息修改功能 思考题第10章 综合应用 题目：学生成绩信息管理系统应用程序的设计参考文献

章节摘录

插图：1.1 C++程序设计语言与Visual C++1.1.1 C++程序设计语言C++程序设计语言是从C语言发展而来的。

C语言具有许多优点，但它是一种面向过程的编程语言，已不能满足运用面向对象方法开发软件的需要。

因此，1980年AT&T贝尔实验室在C语言的基础上开发出了C++语言。

C++支持面向对象的程序设计，其引入了类的机制，因此最初的C++语言被称为“带类的C语言”。

以后经过不断完善，成为目前的C++语言。

C++语言的主要特点表现在两个方面：一是全面兼容C语言；二是支持面向对象的方法。

C++语言既保持了C语言的简洁、高效和接近汇编语言等特点，又对C语言的类型系统进行了改革和扩充，因此C++语言比C语言更安全，它的编译系统能检查出更多的类型错误。

## <<Visual C++6.0程序设计>>

### 编辑推荐

《Visual C++6.0程序设计》为高等学校电子与通信类专业“十一五”规划教材之一。

<<Visual C++6.0程序设计>>

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>