

Visual C++6 参考大全（附CD）



[Visual C++6 参考大全（附CD）_下载链接1](#)

著者: (美) Chris H.Pappas

出版者: 北京希望电脑公司/北京希望电子出版社

出版时间: 1999-01

装帧: 平装

isbn: 9787980023182

本书的目的是为了帮助广大Visual C++6的读者快速熟悉和掌握Microsoft Visual C++6编译软件包，使具有不同编程背景的人更加精通C、C++及32位的Windows编程技术。

全书由六大部分即Visual C++快速入门、编程基础、C++面向对象、Windows编程基础、向导、和附录构成；下面又细分为二十七章，主要内容包括：Visual C++编译器版本6、IDE快速入门、编写、编译和调试简单程序、Visual C++高级功能、C和C++编程、使用数据、程序控制、编写、使用函数、数组、使用指针、C的完整I/O、C++的I/O简介、结构、联合及其他、高级编程主题、强力编程：重要的C和C++库、面向对象编程基础、C++的类、C++的完全I/O、在面向对象环境中工作、Windows编程基础、面向过程的Windows应用程序、Microsoft基础类库入门、使用MFC的Windows应用程序、应用程序与类向导、OLE入门、ActiveX控件入门和COM与DHTML。

通过本书的学习，读者不但能快速学习和掌握Microsoft Visual C++6的重要的基础知识，而且还能学会调试程序代码，编写无语法错误的程序，理解面向过程编程与面向对象编程之间的差别，并且学会开发从简单到中高级的面向对象程序的方法。

此外，全书通过实例练习来学习编程。书中提供的范例简洁、完整和无误，读者还可以

对这些范例进行研究、修改和扩展，使其符合自己的需求。

全书结构清晰、合理，范例实用、丰富。本书不但是从事Microsoft Visual C++6开发和应用的广大用户的重要参考书，同时也是大专院校相关专业师生的自学、教学参考用书。

本书配套光盘的内容包括与本书配套的电子书，提供读者长久保存和方便学习。另外还赠送“精通Visual C++ 5.0”多媒体教学软件。

作者介绍:

目录: 第一部分 Visual C++快速入门

第一章 VISUAL C++编译器版本 6

1. 1 VISUAL C++ 6的新增功能
1. 2 推荐硬件配置
1. 3 WINDOWS环境下的典型安装
1. 4 文档
1. 5 开发系统
1. 6 一些新工具和实用程序
1. 7 重要的编译器功能
1. 8 编译器选项

第二章 IDE快速入门

2. 1 启动 VISUAL C++的IDE
2. 2 使用上下文相关帮助
2. 3 理解菜单
2. 4 定位或浮动工具栏
2. 5 文件 (FILE) 菜单
2. 6 EDIT菜单
2. 7 VIEW菜单
2. 8 INSERT菜单
2. 9 PROJECT菜单
2. 10 BUILD菜单
2. 11 TOOLS菜单
2. 12 WINDOW菜单
2. 13 HEIP菜单

第三章 编写、编译和调试简单程序

3. 1 启动 DEVELOPER STUDIO
3. 2 创建第一个程序
3. 3 编辑源代码
3. 4 保存文件
3. 5 创建可执行文件
3. 6 调试程序
3. 7 运行第一个程序
3. 8 高级调试技术
3. 9 下一章提要

第四章 VISUAL C++高级功能

4. 1 创建系统资源
4. 2 联机手册

- 4. 3 诊断工具
- 4. 4 下一章提要

第二部分 编程基础

第五章 C和C++编程

- 5. 1 C和C++基础
- 5. 2 C档案
- 5. 3 美国国家标准协会——ANSI C
- 5. 4 从C到C++和面向对象编程
- 5. 5 C++档案
- 5. 6 C/C++程序基本组成部分

第六章 使用数据

- 6. 1 标识符 (IDENTIFIER)
- 6. 2 关键字
- 6. 3 标准C和C++数据类型
- 6. 4 使用修饰符
- 6. 5 PASCAL, CDECL, NEAR, FAR及HUGE修饰符
- 6. 6 数据类型转换
- 6. 7 存储类
- 6. 7 运算符
- 6. 8 理解运算符的优先级
- 6. 9 标准C和C++的库

第七章 程序控制

- 7. 1 条件控制
- 7. 2 循环控制

第八章 编写、使用函数

- 8. 1 函数原型的概念
- 8. 2 函数参数
- 8. 3 函数返回值类型
- 8. 4 命令行参数
- 8. 5 C和C++函数的区别
- 8. 6 与函数无关的事情

第九章 数组

- 9. 1 数组的概念
- 9. 2 数组的功能
- 9. 3 数组的声明
- 9. 4 初始化数组
- 9. 5 访问数组元素
- 9. 6 计算数组大小
- 9. 7 数组下标越界
- 9. 8 字符串的输入输出
- 9. 9 多维数组
- 9. 10 用数组作为函数参数
- 9. 11 字符串函数和字符数组

第十章 使用指针

- 10. 1 指针变量
- 10. 2 函数指针
- 10. 3 动态内存

- 10. 4 走近指针与数组
- 10. 5 C++引用类型

第十一章 C的完整I/O

- 11. 1 流函数
- 11. 2 C的低级输入输出
- 11. 3 字符的输入输出
- 11. 4 字符串的输入输出
- 11. 5 整数的输入输出
- 11. 6 格式化输出
- 11. 7 使用 PSEEK () , FTELL () 和 REWIND ()
- 11. 8 格式化输入

第十一章 C++的I/O简介

- 12. 1 C++的I/O流
- 12. 2 从STREAM. H到 IOSMAM. H

第十三章 结构、联合及其他

- 13. 1 结构
- 13. 2 联合
- 13. 3 其他

第十四章 高级编程主题

- 14. 1 类型兼容性
- 14. 2 宏
- 14. 3 高级预处理语句
- 14. 4 条件编译
- 14. 5 预处理运算符
- 14. 6 合理使用头文件
- 14. 7 增加头文件的有效性
- 14. 8 预编译头文件
- 14. 9 LIMITS. H和FLOAT. H
- 14. 10 错误处理——PERROR () 函数
- 14. 11 动态内存分配——链表

第十五章 强力编程：重要的C和C++库

- 15. 1 重要的C和C++头文件
- 15. 2 标准库函数 (STDLIB. H)
- 15. 3 字符函数 (CTYPE. H)
- 15. 4 字符串函数 (STRIBG. H)
- 15. 5 数学函数 (MATH. H)
- 15. 6 下一章概要

第三部分 C++面向对象编程基础

第十六章 面向对象编程基础

- 16. 1 不是什么新东西
- 16. 2 传统的结构化编程
- 16. 3 面向对象编程
- 16. 4 C++和面向对象编程
- 16. 5 面向对象术语
- 16. 6 C++类的初步印象

第十七章 C++的类

- 17. 1 类的功能
- 17. 2 运算符重载
- 17. 3 派生类

第十八章 C++的完全I/O

- 18. 1 在C++中使用枚举类型
- 18. 2 引用变量
- 18. 3 缺省参数
- 18. 4 MEMSET () 函数
- 18. 5 格式化输出
- 18. 6 I/O操作
- 18. 7 IOSTREAM类列表
- 18. 8 二进制文件
- 18. 9 组合C和C++代码
- 18. 10 设计唯一的操作符

第十九章 在面向对象环境中工作

- 19. 1 面向对象的栈
- 19. 2 C++中面向对象的链表
- 19. 3 关于面向对象编程的更多内容

第四部分 Windows编程基础

第二十章 WINDOWS应用程序的概念和工具

- 20. 1 WINDOWS入门
- 20. 2 WINDOWS编程概念和词汇
- 20. 3 VISUAL C++中的 WINDOWS开发工具

第二十一章 面向过程的WINDOWS应用程序

- 21. 1 一个应用程序框架
- 21. 2 使用MAKE或项目实用工具
- 21. 3 一个完整的WINDOWS程序
- 21. 4 把SWPC用作模板
- 21. 5 创建饼状图应用程序
- 21. 6 面向过程WINDOWS编程的进一步内容

第二十二章 MICROSOFT 基础类库入门

- 22. 1 对基础类库的需求
- 22. 2 MFC设计考虑
- 22. 3 MFC库的主要功能
- 22. 4 一切从CObject类开始
- 22. 5 主要的MFC类
- 22. 6 一个简化的MFC应用程序
- 22. 7 MFC应用程序易于维护

第二十三章 使用MFC的WINDOWS应用程序

- 23. 1 一个简单的应用程序和模板
- 23. 2 在用户区绘图
- 23. 3 一个使用资源的傅里叶级数应用程序
- 23. 4 使用资源的条状图
- 23. 5 下一章提要

第五部分 向导

第二十四章 应用程序与类向导

24. 1 图表应用程序

24. 2 字处理器应用程序

24. 3 下一章提要

第二十五章 OLE入门

25. 1 OLE的功能和说明

25. 2 创建容器应用程序

25. 3 测试容器应用程序

25. 4 下一章概要

第二十六章 ACTIVEX 控件入门

26. 1 ACTIVEX控件

26. 2 ACTIVEX控件容器

26. 3 使用MFC创建一个简单的ACTIVEX控件

26. 4 定制初始控件

26. 5 测试TDCTRL ACTIVEX控件

26. 6 更多的ACTIVEX控件

第二十七章 COM与DHTML

27. 1 创建 ATL POLYGON对象

27. 2 ATL与ACfivEX的比较

• • • • • ([收起](#))

[Visual C++6 参考大全（附CD）_下载链接1](#)

标签

C++

计算机

编程

CS

评论

不错

[Visual C++6 参考大全（附CD）_下载链接1](#)

书评

[Visual C++6 参考大全（附CD）_下载链接1](#)