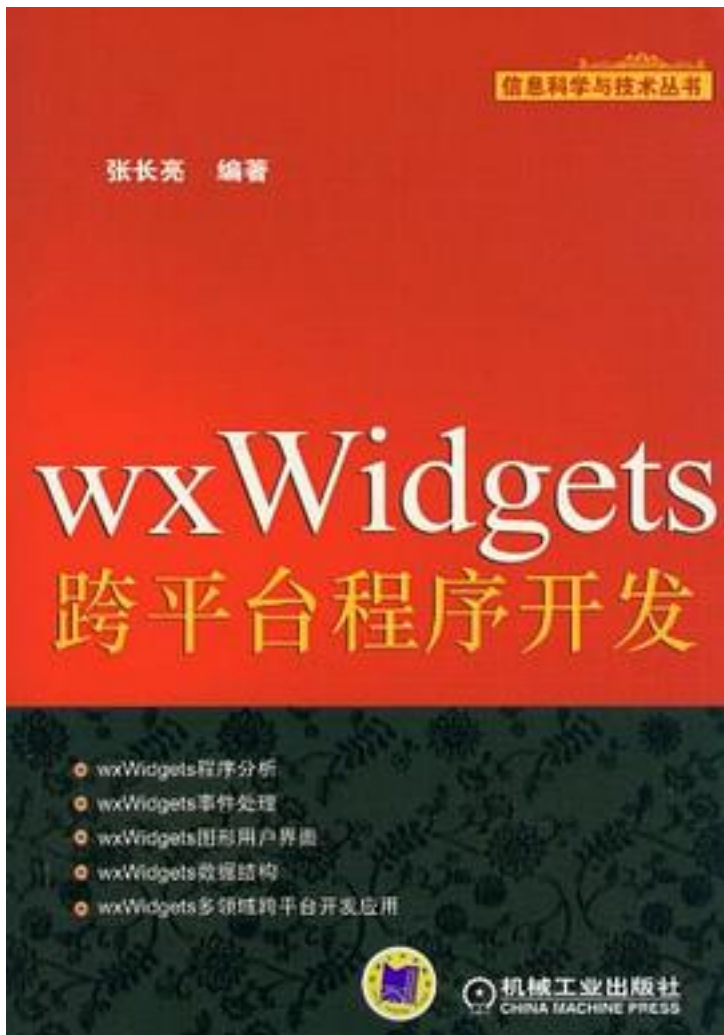


wxWidgets跨平台程序开发



[wxWidgets跨平台程序开发_下载链接1](#)

著者:张长亮

出版者:机械工业出版社

出版时间:2012-11

装帧:

isbn:9787111396550

《wxWidgets跨平台程序开发》系统地介绍了、wxWidgets及其跨平台程序开发。全书

共有11章，第1章简要介绍了wxwidgets的发展历史和框架结构，第2章介绍了wxWidgets的程序框架及其实现，第3章深入剖析了wxWidgets的事件处理机制，第4~11章详细讲述了wxWidgets的图形用户界面、数据结构及wxWidgets在图像与绘图、多媒体、打印处理、多线程、网络通信和数据库方面的编程。

《wxWidgets跨平台程序开发》的目的是帮助读者全面、深入地认识wxWidgets，既适合wxWidgets程序员和编程爱好者阅读，也可作为高校计算机及相关专业的教材。本书由张长亮编著。

作者介绍:

目录: 出版说明

前言

第1章 概述

1.1 跨平台开发

1.1.1 什么是跨平台开发

1.1.2 跨平台开发方式

1.2 wxWidgets简介

1.2.1 wxWidgets历史

1.2.2 wxWidgets评述

1.2.3 wxWidgets框架结构

1.3 wxWidgets开发环境的搭建

1.3.1 安装

1.3.2 配置

第2章 wxWidgets程序分析

2.1 编写Hello World程序

2.1.1 用Win32 SDK编写程序

2.1.2 用GTK+编写程序

2.1.3 用wxWidgets编写程序

2.2 wxwidgets程序框架分析

2.3 wxWidgets程序框架实现

2.3.1 程序入口

2.3.2 程序初始化

2.3.3 主窗口的创建

2.3.4 消息循环

2.3.5 程序退出

第3章 wxWidgets事件处理

3.1 事件机制

3.1.1 事件

3.1.2 静态事件表

3.1.3 动态事件表

3.1.4 事件处理器

3.2 输入事件

3.2.1 鼠标事件

3.2.2 键盘事件

3.2.3 其他设备输入事件

3.3 自定义事件

3.3.1 应用已经存在的事件类定义事件

3.3.2 定义全新的事件

第4章 wxWidgets图形用户界面

4.1 窗口

4.1.1 基本窗口

- 4.1.2 框架窗口
- 4.1.3 对话框窗口
- 4.1.4 容器窗口
- 4.1.5 其他窗口
- 4.2 菜单
- 4.3 控件
 - 4.3.1 静态控件
 - 4.3.2 非静态控件
 - 4.3.3 容器控件
 - 4.3.4 高级控件
 - 4.3.5 自定义控件
- 4.4 高级用户界面
- 4.5 界面布局
 - 4.5.1 使用布局器
 - 4.5.2 使用XRC资源文件
- 第5章 wxWidgets数据结构
 - 5.1 数据类型
 - 5.1.1 基本类型
 - 5.1.2 抽象类型
 - 5.2 数据结构
 - 5.2.1 wxVector
 - 5.2.2 wxString
 - 5.2.3 wxArray
 - 5.2.4 wxList
 - 5.2.5 wxHashMap
- 第6章 wxWidgets图像和绘图操作
 - 6.1 图像
 - 6.1.1 wxBitmap
 - 6.1.2 wxImage
 - 6.1.3 wxIcon
 - 6.1.4 wxCursor
 - 6.1.5 图像容器
 - 6.2 绘图
 - 6.2.1 wxColour和wxFont
 - 6.2.2 wxPen和wxBrush
 - 6.2.3 wxDC
 - 6.2.4 绘图应用
 - 6.2.5 绘制三维图形
- 第7章 wxWidgets多媒体编程
 - 7.1 多媒体编程接口
 - 7.2 音频
 - 7.2.1 音频抽象
 - 7.2.2 播放音频文件
 - 7.2.3 播放CD
 - 7.3 视频
 - 7.3.1 视频驱动
 - 7.3.2 播放视频文件
 - 7.4 多媒体
 - 7.4.1 多媒体控件
 - 7.4.2 播放多媒体
- 第8章 wxWidgets打印
 - 8.1 使用打印设备上下文打印
 - 8.2 使用打印框架打印
 - 8.2.1 实现打印框架

- 8.2.2 应用打印框架
- 8.3 类UNIX系统下的打印
- 第9章 wxWidgets并发编程
 - 9.1 并发编程
 - 9.2 基于进程的并发编程
 - 9.2.1 进程的创建
 - 9.2.2 进程的终止
 - 9.2.3 进程间通信
 - 9.3 基于线程的并发编程
 - 9.3.1 线程的创建
 - 9.3.2 线程的启动
 - 9.3.3 线程的暂停
 - 9.3.4 线程的同步
 - 9.3.5 线程的通信
 - 9.3.6 线程的终止
 - 9.4 并发编程的替代方案
 - 9.4.1 多控制流切换
 - 9.4.2 使用定时器
 - 9.4.3 利用空闲事件
- 第10章 wxWidgets网络编程
 - 10.1 客户端—服务器模型
 - 10.2 套接字基础
 - 10.2.1 套接字接口
 - 10.2.2 服务器和客户端
 - 10.2.3 套接字地址
 - 10.3 套接字编程
 - 10.3.1 基于事件
 - 10.3.2 基于线程
 - 10.4 访问因特网
- 第11章 wxWidgets数据库编程
 - 11.1 数据库简介
 - 11.1.1 数据库发展历史
 - 11.1.2 主流数据库
 - 11.1.3 开放数据库互连
 - 11.2 数据库编程
 - 11.2.1 准备工作
 - 11.2.2 操作数据库
- 参考文献
 - • • • • (收起)

[wxWidgets跨平台程序开发 下载链接1](#)

标签

C/C++

GUI

跨平台

实体书

web开发

CPlusPlusDevelop

评论

其实本来是在找wxPython,不过图书馆有这本书顺便把代码浏览了一遍。其实这本书可以说是官方手册的再组织版本，不过C++的wx还是没有wxPythonAPI定义的好。

实体书

跨平台的界面库，配合Codeblocks或者codelite使用，很不错

[wxWidgets跨平台程序开发 下载链接1](#)

书评

[wxWidgets跨平台程序开发 下载链接1](#)