

目 录

第1章 欢迎使用Visual C++	1
Visual C++概述	2
第一个例子	2
Visual C++工作区和项目	3
建立源代码文件	4
向程序增加C++代码	6
C++流	6
运行第一个程序	7
C++类和对象	8
对象	8
类	9
第一个C++类和对象例子	10
访问标识符	10
使用构造器初始化类中的数据	12
使用DataClass类	14
一个真正的C++例子: SchoolRoom	17
C++销毁器	18
存储、检索数据以及计算数据的平均值	19
使用AddScore()存储数据	19
使用GetScore()检索数据	20
使用AverageScore()计算数据的平均值	21
在程序中使用SchoolClass	23
继承和替代	27
派生新类: 继承	28
改变方法: 替代	29
C++函数重载	31
本章要点	33
第2章 开始学习Visual C++	34
第一个真正的Windows Visual C++程序	34
Visual C++程序的组成部分	39
应用程序对象	39
主窗口对象	40
视图对象	40
文档对象	40

	显示欢迎消息	40
	应用程序对象剖析	42
	主窗口对象剖析	49
	视图对象剖析	54
	Windows面向事件的程序设计	54
	在视图中显示消息	54
	设备说明表	55
	文档对象剖析	61
	从视图使用文档	61
	把数据存储到磁盘	62
	本章要点	66
第3章	从键盘读取输入	67
	使用键盘	67
	为键盘数据建立存储区	68
	读取击键	68
	在文档中记录字符	70
	显示文本	71
	在窗口中心显示文本	79
	计算窗口的尺寸	81
	计算被显示文本字符串的大小	82
	本章要点	91
第4章	在Visual C++中使用鼠标	92
	向窗口增加光标	92
	利用文本测量术计算文本大小	94
	设定光标位置	96
	当失去或获得焦点时显示和隐藏光标	100
	使用鼠标	108
	使用ClassWizard鼠标方法	109
	在新的鼠标位置绘制文本	112
	本章要点	122
第5章	菜单、工具条按钮及状态条提示	123
	第一个菜单例子	123
	使用菜单编辑器	124
	增加新的菜单项	125
	将菜单选项连接到程序	125
	建立全新菜单的例子	134
	增加快捷键	136
	增加状态条提示	137
	向Demo菜单增加子菜单	137

	增加加速键.....	138
	向工具条增加工具.....	139
	使菜单选项变灰.....	140
	选择菜单选项.....	141
	向子菜单选项增加代码.....	142
	本章要点.....	153
第6章	对话框：使用按钮和文本框	154
	建立第一个对话框.....	154
	建立对话框.....	156
	向对话框增加控件.....	157
	标记控件.....	158
	建立对话框类.....	159
	将方法连接到对话框控件.....	160
	将变量连接到对话框控件.....	162
	替代OK按钮.....	164
	显示对话框.....	165
	使用对话框作为主窗口.....	178
	本章要点.....	187
第7章	建立复选框和单选钮	188
	使用复选框.....	188
	向程序增加复选框.....	190
	在对话框编辑器中进行控件对齐.....	190
	将复选框连接到程序.....	191
	使用单选钮.....	199
	将单选钮连接到程序.....	200
	安排单选钮.....	201
	组合使用复选框和单选钮.....	207
	使用组框.....	208
	向复选框控件增加成员变量.....	210
	本章要点.....	218
第8章	列表框、组合框和滑动条	219
	处理列表框.....	219
	使用标签显示文本.....	221
	向列表框赋予成员对象.....	221
	初始化列表框中的数据.....	223
	处理列表框双击.....	224
	确定选择了列表框中的哪个选项.....	225
	使用组合框.....	231
	初始化组合框.....	231

	确定用户所做的选择	234
	使用滑动条增加滚动功能	240
	初始化滑动条控件	242
	处理滑动条事件	243
	显示文本框中的数字	244
	本章要点	250
第9章	图形和鼠标驱动绘图程序	251
	设计绘图程序	252
	建立Painter程序的用户友好界面	252
	设置Painter标志	253
	建立工具菜单和工具条按钮	255
	将标志连接到绘图工具	256
	在菜单中设置复选标记	257
	处理鼠标按下事件	258
	绘制线段	258
	绘制长方形	260
	绘制椭圆和圆	262
	使用颜色填充图形	263
	使用鼠标自由绘图	265
	改变鼠标光标的外观	267
	缩放图形	268
	二进制光栅运算	269
	刷新Painter程序的显示	271
	在元文件中镜像图形调用	273
	重放元文件	273
	保存图形文件	275
	打开图形文件	276
	建立新文档	277
	Painter程序顺利终结	278
	本章要点	290
第10章	文件处理	291
	Visual C++串行化	291
	建立Writer程序	291
	串行化StringData对象	293
	串行化用户对象	303
	向类增加串行化特性	305
	普通日常文件的处理	315
	将文件分为记录	316
	初始化filer程序的数据	317

写文件	318
读文件	320
移动文件指针	321
本章要点	328
第11章 多文档和多视图	329
第一个多文档、多视图例子	330
MDI程序与其它程序的区别	331
两个窗口类型、两个菜单类型	332
在多视图程序中读取击键	333
使用视图提示	335
文档修改标志	335
滚动互不关联的视图	343
使视图变为可滚动	344
给出文档大小	344
调整被滚动的设备说明表	347
使用文本框作为视图	355
访问Editor程序的内部数据	356
本章要点	360
第12章 建立Internet程序: Web浏览器	361
建立Web浏览器	361
使用HTTP访问Internet	368
通过HTTP下载	370
在Internet上使用FTP	378
使用FTP连接到Internet	379
使用Visual C++处理数据库	387
设计db程序	387
访问当前记录	389
本章要点	394
第13章 创建ActiveX控件	395
方格游戏ActiveX控件	395
绘制ActiveX控件	396
向ActiveX控件增加事件处理器	398
测试ActiveX控件	400
在Visual C++程序中使用ActiveX控件	400
创建基于ActiveX控件的按钮	408
定制Buttoner	408
增加ActiveX控件事件	410
增加ActiveX控件属性	411
增加ActiveX控件方法	412

在其它程序中嵌入Buttoner控件	413
将ActiveX控件连接到代码	414
本章要点	427
第14章 调试Visual C++程序	428
Buggy程序	428
设置断点	432
运行到断点	434
单步执行代码	434
在程序运行时检查变量	436
Auto和Locals窗口	436
本章要点	446