

# 《Windows 程序设计--用Micros》

## 图书基本信息

书名：《Windows 程序设计--用MicrosoftC/C++和VISUAL C++》

13位ISBN编号：9787810125697

10位ISBN编号：7810125699

出版时间：1995-05

出版社：北京航空航天大学出版社

作者：章生立,等

页数：681

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介以及在线试读，请支持正版图书。

更多资源请访问：[www.tushu111.com](http://www.tushu111.com)

# 《Windows 程序设计--用Micros》

## 内容概要

### 内容简介

本书介绍利用Microsoft C/C++和Visual C++进行Windows程序设计的技术和参考信息。首先介绍Windows的历史，Windows的概念和术语，如何控制Windows环境与用C和C++编写简单的应用程序；然后讨论如何控制Windows窗口，如何设计图标、光标和位图，如何开发菜单和键加速器，如何编写使用对话框和字体的代码，如何绘制图形包括科学图、数学图、饼形图、条形图和线图，如何设计多媒体的程序；最后阐述使用Microsoft基础类库（MFC）开发Windows应用程序的基本概念和技巧；书后列表了Windows API，Microsoft基础类库参考和Visual Workbench参考与WINDOWS.H头文件参考。供青年学生、初级程序员和中级程序员阅读使用。

## 书籍目录

### 目录

#### 编者前言

#### 第一章 Windows 入门

##### 1.1什么是Windows

##### 1.2历史展望

##### 1.2.1从BIOS10H软件到Windows软件

##### 1.3Windows是什么

##### 1.3.1标准用户界面

##### 1.3.2多任务

##### 1.3.3内存管理

##### 1.3.4队列输入

##### 1.3.5消息

##### 1.3.6设备的独立性

##### 1.3.7动态连接库

##### 1.3.8“新可执行”格式

##### 1.3.9MS - DOS的应用程序

##### 1.4对窗口的增强

##### 1.5必备的条件

##### 1.5.1Windows工具

#### 第二章 Windows的概念和术语

##### 2.1什么是窗口

##### 2.2可视界面

##### 2.2.1边界

##### 2.2.2标题条

##### 2.2.3控制框

##### 2.2.4系统菜单

##### 2.2.5最小化框

##### 2.2.6最大化框

##### 2.2.7垂直滚动条

##### 2.2.8水平滚动条

##### 2.2.9菜单条

##### 2.2.10客户区

##### 2.3Windows类

##### 2.4面向对象式程序设计

##### 2.4.1图标

##### 2.4.2光标

##### 2.4.3插入记号

##### 2.4.4消息框

##### 2.4.5对话框

##### 2.4.6字体

##### 2.4.7位图

##### 2.4.8画笔

##### 2.4.9画刷

##### 2.5获取消息

##### 2.5.1消息格式

##### 2.5.2消息的来源

##### 2.5.3消息的处理

2.5.4消息循环

2.6什么是资源

2.7访问Windows函数

2.7.1PASCAL调用规程

2.8什么是WINDOWS.H

2.9WINDOWS的标识

2.10Windows应用程序的组成

2.10.1C编译器

2.10.2资源编辑器

2.10.3资源编译器

2.10.4连接器

2.10.5NMAKE工具

第三章 访问Windows环境

3.1坐标系统

3.1.18种映像模式

3.1.2设备坐标

3.1.3视口

3.1.4MM\_\_ISOTROPIC和MM\_\_ANISOTROPIC的说明

3.1.5改变缺省坐标

3.2选择初始窗口大小、位置、光标、图标和风格

3.3ShowWindnow函数

3.4SetClassWord函数

3.5虚拟键

3.6控制和对话框

3.6.1静态控制

3.6.2按式按钮控制

3.6.3单选按钮控制

3.6.4复选框控制

3.6.5编辑框

3.6.6列表框

3.6.7滚动条

3.7系统计时器

3.7.1使用定时器

3.8内存

3.8.1内存分配

3.8.2内存管理

第四章 编写简单的Windows程序

4.1入门

4.1.1句柄的进一步说明

4.2Windows应用程序的基本组成

4.2.1WinMain函数

4.2.2注册窗口类

4.2.3创建窗口

4.2.4显示及更新窗口

4.2.5消息循环

4.3窗口函数

4.3.1WM\_\_PAINT消息

4.4创建模块定义文件

4.5创建NMAKE文件

- 4.6联编
- 4.7怎样使用SWA创建其它的Windows应用程序
- 4.8创建Include文件
- 4.9资源文件
  - 4.9.1资源编译器
- 4.10MAKE的回顾
- 第五章 控制Windows窗口
  - 5.1什么是滚动条
    - 5.1.1向下的含义
    - 5.1.2滚动条范围
    - 5.1.3滚动条位置
    - 5.1.4滚动条类型
  - 5.2怎样使用滚动条编写应用程序
    - 5.2.1Make文件 ( SCROL )
    - 5.2.2定义文件 ( SCROL.DEF )
    - 5.2.3文档文件 ( SCROL.DOC )
    - 5.2.4应用程序文件 ( SCROL.CPP )
  - 5.3如何使用系统计时器
    - 5.3.1Make文件 ( TICK )
    - 5.3.2定义文件 ( TICK.DEF )
    - 5.3.3消息文件 ( TICK.DOC )
    - 5.3.4应用程序文件 ( TICK.CPP )
  - 5.4如何创建一个抵押偿还表
    - 5.4.1LOANMake文件
    - 5.4.2LOAN.DEF模块定义文件
    - 5.4.3LOAN.CPP应用程序文件
- 第六章 设计图标、光标和位图
  - 6.1使用Windows工具创建图标、光标和位图
    - 6.1.1MicrosoftImageEditor的启动
  - 6.2使用图标
    - 6.2.1Make文件 ( ICON )
    - 6.2.2定义文件 ( ICON.DEF )
    - 6.2.3资源文件 ( ICON.RC )
    - 6.2.4应用程序文件 ( ICON.CPP )
  - 6.3使用光标
    - 6.3.1Make文件及定义文件 ( CUR及CUR.DEF )
    - 6.3.2资源文件 ( CUR.RC )
    - 6.3.3应用程序文件 ( CUR.CPP )
  - 6.4使用MicrosoftNMAKE
    - 6.4.1NMAKEMake文件的创建
    - 6.4.2NMAKE选项
    - 6.4.3NMAKE的调用
  - 6.5使用资源编译器
    - 6.5.1资源编译器语句
    - 6.5.2使用资源编译器编译
- 第七章 开发菜单和键加速器
  - 7.1菜单机制
    - 7.1.1什么是菜单
    - 7.1.2菜单关键字和选项

## 7.2随时创建菜单

### 7.2.1创建菜单来改变图形的尺寸

### 7.2.2用菜单改变背景颜色

### 7.2.3用菜单决定系统信息

### 7.2.4用菜单查看目录表列

## 7.3总结

## 第八章 数据输入对话框

### 8.1对话框简介

### 8.2对话框编辑器

#### 8.2.1为何要使用对话框编辑器

#### 8.2.2使用Microsoft对话框编辑器

#### 8.2.3使用编辑器进行编辑

#### 8.2.4创建一个对话框

#### 8.2.5检查.DLG文件

### 8.3为各种需要创建对话框

#### 8.3.1创建一个简单的About对话框

#### 8.3.2用一个对话框改变图形形状

#### 8.3.3通过对话框输入文本

#### 8.3.4用对话框输入整型数

#### 8.3.5用对话框输入实型的数字

### 8.4创建消息框

## 第九章 字体的使用

### 9.1字体的结构和定义

#### 9.1.1逻辑字体常数

#### 9.1.2TEXTMETRIC结构

#### 9.1.3LOGFONT结构

#### 9.1.4字符单元

### 9.2字体附加的特性

#### 9.2.1字体宽度

#### 9.2.2自动引导和压缩字距磅

#### 9.2.3OEM与ANSI字符集相比较

#### 9.2.4逻辑字体与物理字体

#### 9.2.5向量字体与光栅字体

#### 9.2.6生成字体

### 9.3字体的类型

#### 9.3.1缺省字体

#### 9.3.2打印机字体和显示字体

#### 9.3.3Cust0m字体

### 9.4字体映射方法

### 9.5字体编辑器的使用

#### 9.5.1如何装入字体编辑器

#### 9.5.2基本的字体编辑器窗口

#### 9.5.3如何改变字体头

#### 9.5.4如何定制字体

#### 9.5.5如何存储Custom字体设计

#### 9.5.6如何生成一个字体源文件

### 9.6字体程序

#### 9.6.1CreateFont函数

#### 9.6.2CreateFontIndirect函数

- 9.6.3FONT1程序
- 9.6.4FONT1文件
- 9.6.5FONT1.DEF文件
- 9.6.6FONT1.CPP文件
- 9.6.7FONT2程序
- 9.6.8FONT2和FONT2.DEF文件
- 9.6.9FONT2.CPP文件
- 9.6.10FONT3程序
- 9.6.11FONT3及FONT3.DEF文件
- 9.6.12FONT3.CPP文件
- 9.6.13FONT4程序
- 9.6.14FONT4及FONT4.DEF文件
- 9.6.15FONT4.CPP文件
- 9.7更好的字体

## 第十章 图形概念和绘图元语

- 10.1图形设备接口
  - 10.1.1GDI的用途
  - 10.1.2像素操作
  - 10.1.3设备信息
  - 10.1.4设备场境句柄
  - 10.1.5映射方式
- 10.2GDI绘图元语
  - 10.2.1图形元语
  - 10.2.2GDI绘图元语的使用
  - 10.2.3简单的条形图
- 10.3GDI工具
  - 10.3.1画笔
  - 10.3.2画刷
  - 10.3.3简单的条形图再述
  - 10.3.4颜色
  - 10.3.5位图

## 第十一章 科学图和数学图的绘制

- 11.1正弦波
- 11.2衰减正弦波
- 11.3一个傅立叶级数

## 第十二章 饼形图、条形图和线图的设计

- 12.1调色板管理程序
  - 12.1.1逻辑调色板的开销
- 12.2饼形图
  - 12.2.1PIE文件和PIE.DEF文件
  - 12.2.2PIE.H头文件
  - 12.2.3PIE.RC资源文件
  - 12.2.4PIE.CPP程序
- 12.3条形图
  - 12.3.1BAR文件和BAR.DEF文件
  - 12.3.2BAR.H头文件
  - 12.3.3BAR.RC资源文件
  - 12.3.4BAR.CPP程序
- 12.4线图

12.4.1LINE文件和LILNE.DEF文件

12.4.2LINE.H头文件

12.4.3LINE.RC资源文件

12.4.4LINE.CPP程序

12.5关于三大程序的变化

第十三章 专用应用程序：带多媒体声音的草图、动画和屏幕保存程序

13.1草图绘制：带多媒体声音的鼠标速写

13.1.1SKCH文件

13.1.2SKCH.CPP代码

13.2动画：火车1

13.3动画：带多媒体声音的火车2

13.4屏幕保存程序：一个带多媒体声音的屏幕保存程序

13.4.1SAVER文件

13.4.2SAVER应用程序代码

13.5重要的是实践

第十四章 为面向对象窗口程序开发，MICROSOFT基础类库简述

14.1类库合理性

14.2考虑MICROSOFT基础类库的设计

14.3重要的Microsoft基础类库特性

14.4COBJECT：全部类库应用程序的基础

14.5重要的Microsoft基础类库类

14.6简单的基础类例子

14.6.1使用EASY.CPP 建立一个窗口

14.6.2AFXWIN.H头文件

14.6.3CWinApp：派生的CTheApp类

14.6.4CFrameWnd：应用程序窗口

14.6.5InitInstance：使用一个成员函数

14.6.6构造函数

14.6.7测试EASY应用程序

14.7一个简单的Microsoft基础类库应用程序

14.7.1MFCA.Make文件说明

14.7.2MFCA.DEF模块定义文件说明

14.7.3MFCA.H头文件说明

14.7.4MFCA.CPP说明

14.7.5MFCA应用程序说明

14.8图形元语

14.8.1GDIMake文件、GDI.DEF模块定义文件和GDI.H头文件

14.8.2GDI.CPP说明

14.8.3GDI应用程序说明

第十五章 用资源开发MicrosoftC++基础类库应用程序

15.1给科学图表添加资源：菜单、对话框和多媒体声音

15.1.1FOUR.Make文件和FOUR.DEF模块定义文件

15.1.2FOUR.H头文件

15.1.3FOURR.H资源头文件，FOUR.RC资源脚本文件和FOUR.DLG对话脚本文件

15.1.4FOUR.CPP应用程序文件

15.1.5创建定制的CMainWnd类

15.1.6获得Windows的当前大小

15.1.7绘制傅立叶波形

15.1.8创建“关于”对话框



15.1.9数据输入对话框

15.1.10 响应OnExit

15.1.11消息映射处理

15.1.12 运行FOUR应用程序

15.2给条形图添加资源：一个菜单和一个对话框

15.2.1BAR命令行Make文件，BAR.MAK工程Make文件，BAR.DEF模块定义文件

15.2.2BAR.H头文件

15.2.3BARR.H资源头文件.BAR.RC资源脚本文件.BAR.DLG对话脚本文件

15.2.4BAR.CPP应用程序文件

15.2.5测试BAR应用程序

附录A WindowsAPI函数和Microsoft基础类库项目

附录B VisualC++集成环境用法

B.1进入VisualWorkbench环境

B.1.1主菜单分类

B.1.2书写新的应用程序

B.1.3编辑应用程序

B.1.4拷贝、剪切和粘贴（Copying，Cutting和Pasting）

B.2编译和连接

B.2.1在VisualWorkbench内工作

B.2.2在DOS命令行下工作

B.3使用Microsoft帮助系统

B.3.1程序语句帮助

B.3.2其他帮助特性

B.3.3打印帮助信息

B.4设置重要的Options选项

B.4.1Project...（工程选项）

B.4.2调试选项

B.4.3目录选项

B.4.4编辑器选项

B.4.5Workspace选项

B.4.6工具选项

B.4.7颜色选项

B.4.8字体选项

B.4.9TOOLS.INI文件

附录C WINDOWS.H头文件

## 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:[www.tushu111.com](http://www.tushu111.com)