

# 《C++项目开发全程实录》

## 图书基本信息

书名：《C++项目开发全程实录》

13位ISBN编号：9787302337446

出版时间：2013-10

作者：刘志铭,隋光宇

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)

# 《C++项目开发全程实录》

## 内容概要

《C++项目开发全程实录》以图书管理系统、商品销售系统、吃豆子游戏、餐饮管理系统、客房管理系统、工资管理系统、人事考勤管理系统、快乐五子棋、文档管理系统和商品采购管理系统10个实际项目开发程序为案例，从软件工程的角度出发，按照项目的开发顺序，系统、全面地介绍了程序开发流程。从开发背景、需求分析、系统功能分析、数据库分析、数据库建模到系统开发，每一过程都作了详细的介绍。

本书及光盘特色还有：12套项目开发完整案例，项目开发案例的同步视频和其源程序。登录网站还可获取各类资源库（模块库、题库、素材库）等项目案例常用资源，网站还提供技术论坛支持等。

本书案例涉及的行业广泛，实用性非常强。通过本书的学习，读者可以了解各个行业的特点，能够针对某一行业进行软件开发，也可以通过光盘中提供的案例源代码和数据库进行二次开发，以减少开发系统所需要的时间。

## 书籍目录

### 第1章 图书管理系统（Visual C++ 6.0实现）

1

视频讲解：42分钟

#### 1.1 开发背景

2

#### 1.2 需求分析

2

#### 1.3 系统设计

2

##### 1.3.1 系统目标

2

##### 1.3.2 系统功能结构

2

##### 1.3.3 系统预览

3

#### 1.4 公共类设计

4

#### 1.5 主窗体模块设计

8

##### 1.5.1 主窗体模块概述

8

##### 1.5.2 主窗体模块技术分析

8

##### 1.5.3 主窗体模块实现过程

9

#### 1.6 添加新书模块设计

11

##### 1.6.1 添加新书模块概述

11

##### 1.6.2 添加新书模块技术分析

12

##### 1.6.3 添加新书模块实现过程

12

#### 1.7 浏览全部模块设计

13

##### 1.7.1 浏览全部模块概述

13

##### 1.7.2 浏览全部模块技术分析

13

##### 1.7.3 浏览全部模块实现过程

13

#### 1.8 删除图书模块设计

15

##### 1.8.1 删除图书模块概述

15

##### 1.8.2 删除图书模块技术分析

16	
1.8.3	删除图书模块实现过程
16	
1.9	项目文件清单
16	
1.10	本章总结
17	
第2章	商品销售系统（ Visual C++ 6.0 实现 ）
18	
	视频讲解：5分钟
2.1	开发背景
19	
2.2	需求分析
19	
2.3	系统设计
19	
2.3.1	系统目标
19	
2.3.2	系统功能结构
19	
2.3.3	系统预览
19	
2.4	公共类设计
20	
2.5	主窗体模块设计
21	
2.5.1	主窗体模块概述
21	
2.5.2	主窗体模块技术分析
21	
2.5.3	主窗体模块实现过程
22	
2.6	购进/卖出商品模块设计
25	
2.6.1	购进/卖出商品模块概述
25	
2.6.2	购进/卖出商品模块技术分析
25	
2.6.3	购进/卖出商品模块实现过程
25	
2.7	添加新品模块设计
26	
2.7.1	添加新品模块概述
26	
2.7.2	添加新品模块技术分析
26	
2.7.3	添加新品模块实现过程
27	

2.8 查看商品信息模块设计	27
2.8.1 查看商品信息模块概述	27
2.8.2 查看商品信息模块技术分析	28
2.8.3 查看商品信息模块实现过程	29
2.9 查看采购与销售记录模块设计	34
2.9.1 查看采购与销售记录模块概述	34
2.9.2 查看采购与销售记录模块技术分析	35
2.9.3 查看采购与销售记录模块实现过程	35
2.10 项目文件清单	39
2.11 本章总结	39
第3章 吃豆子游戏 ( Visual Studio 2010 实现 )	40
视频讲解：6分钟	
3.1 开发背景	41
3.2 需求分析	41
3.3 系统设计	41
3.3.1 系统目标	41
3.3.2 系统预览	41
3.4 技术准备	41
3.4.1 建立Windows窗口应用程序	42
3.4.2 _tWinMain函数	43
3.4.3 Windows消息循环	46
3.4.4 常用绘图GDI	49
3.5 制作PacMan	52
3.5.1 PacMan程序框架初步分析	52
3.5.2 碰撞检测的实现	

53	
3.5.3	地图类的设计
58	
3.5.4	数据更新
60	
3.5.5	绘图
68	
3.5.6	客户端设计
73	
3.6	项目文件清单
80	
3.7	本章总结
80	
第4章 餐饮管理系统 ( Visual C++ 6.0 +Microsoft Access 2003实现 )	
81	
视频讲解：1小时2分钟	
4.1	开发背景
82	
4.2	需求分析
82	
4.3	系统设计
82	
4.3.1	系统目标
82	
4.3.2	系统功能结构
82	
4.3.3	系统预览
83	
4.3.4	业务流程图
84	
4.3.5	数据库设计
84	
4.4	公共类设计
87	
4.5	主窗体设计
89	
4.6	注册模块设计
91	
4.6.1	注册模块概述
91	
4.6.2	注册模块技术分析
91	
4.6.3	注册模块实现过程
92	
4.7	登录模块设计
93	
4.7.1	登录模块概述
93	

4.7.2 登录模块技术分析	94
4.7.3 登录模块实现过程	94
4.8 开台模块设计	96
4.8.1 开台模块概述	96
4.8.2 开台模块技术分析	96
4.8.3 开台模块实现过程	96
4.9 点菜模块设计	99
4.9.1 点菜模块概述	99
4.9.2 点菜模块技术分析	99
4.9.3 点菜模块实现过程	100
4.9.4 单元测试	107
4.10 结账模块设计	107
4.10.1 结账模块概述	107
4.10.2 结账模块技术分析	108
4.10.3 结账模块实现过程	108
4.10.4 单元测试	113
4.11 数据库维护模块设计	114
4.11.1 数据库维护模块概述	114
4.11.2 数据库维护模块技术分析	114
4.11.3 数据库维护模块实现过程	114
4.11.4 单元测试	117
4.12 打包发行	117
4.12.1 选择合适的打包工具	117
4.12.2 InstallShield打包方案	118
4.12.3 设置工程文件	

120	
4.12.4	程序发布
121	
4.13	开发问题解析
122	
4.14	项目文件清单
124	
4.15	本章总结
124	
第5章	客房管理系统 ( Visual C++ 6.0+ SQL Server 2008实现 )
125	
	视频讲解：30分钟
5.1	开发背景
126	
5.2	需求分析
126	
5.3	系统设计
126	
5.3.1	系统目标
126	
5.3.2	系统功能结构
127	
5.3.3	系统预览
127	
5.3.4	数据库设计
128	
5.4	主窗体设计
129	
5.4.1	主窗体概述
129	
5.4.2	主窗体实现过程
130	
5.5	登录模块设计
134	
5.5.1	登录模块概述
134	
5.5.2	登录模块技术分析
134	
5.5.3	登录模块设计过程
134	
5.6	客房预订模块设计
138	
5.6.1	客房预订模块概述
138	
5.6.2	客房预订模块技术分析
138	
5.6.3	客房预订模块实现过程
138	

5.7 追加押金模块设计	142
5.7.1 追加押金模块概述	142
5.7.2 追加押金模块技术分析	142
5.7.3 追加押金模块实现过程	142
5.8 调房登记模块设计	145
5.8.1 调房登记模块概述	145
5.8.2 调房登记模块技术分析	145
5.8.3 调房登记模块实现过程	146
5.9 客房销售报表模块设计	149
5.9.1 客房销售报表模块概述	149
5.9.2 客房销售报表模块技术分析	149
5.9.3 客房销售报表模块实现过程	150
5.10 项目文件清单	155
5.11 本章总结	156
第6章 工资管理系统 ( Visual C++ 6.0+ SQL Server 2008实现 )	157
视频讲解：45分钟	
6.1 开发背景	158
6.2 需求分析	158
6.2.1 系统需求分析	158
6.2.2 可行性分析	158
6.3 系统设计	159
6.3.1 项目规划	159
6.3.2 系统功能图	159
6.3.3 设计目标	159
6.3.4 系统预览	

160	
6.3.5	数据库设计
161	
6.4	公共类设计
162	
6.5	主窗体设计
169	
6.6	登录模块设计
170	
6.6.1	登录模块概述
170	
6.6.2	登录模块技术分析
171	
6.6.3	登录模块实现过程
171	
6.7	员工录入模块设计
172	
6.7.1	员工录入模块概述
172	
6.7.2	员工录入模块技术分析
173	
6.7.3	员工录入模块实现过程
173	
6.7.4	单元测试
175	
6.8	总体查询模块设计
176	
6.8.1	总体查询模块概述
176	
6.8.2	总体查询模块技术分析
176	
6.8.3	总体查询模块实现过程
176	
6.8.4	单元测试
182	
6.9	员工工资添加模块设计
183	
6.9.1	员工工资添加模块概述
183	
6.9.2	员工工资添加模块技术分析
183	
6.9.3	员工工资添加模块实现过程
183	
6.10	用户管理模块设计
187	
6.10.1	用户管理模块概述
187	
6.10.2	用户管理模块实现过程
187	

6.11 开发问题解析	190
6.11.1 如何添加ADO Data等控件	190
6.11.2 DataGrid控件的应用	191
6.12 项目文件清单	191
6.13 本章总结	192
第7章 人事考勤管理系统 ( Visual C++ 6.0+ SQL Server 2008实现 )	193
视频讲解：1小时32分钟	
7.1 开发背景	194
7.2 需求分析	194
7.3 系统设计	194
7.3.1 系统目标	194
7.3.2 系统功能结构	195
7.3.3 系统预览	195
7.3.4 业务流程图	195
7.3.5 数据库设计	196
7.4 公共模块设计	198
7.5 主窗体设计	203
7.6 用户登录模块设计	205
7.6.1 用户登录模块概述	205
7.6.2 用户登录模块技术分析	206
7.6.3 用户登录模块实现过程	206
7.7 用户管理模块设计	207
7.7.1 用户管理模块概述	207
7.7.2 用户管理模块技术分析	208
7.7.3 用户管理模块实现过程	

208
7.7.4 单元测试
210
7.8 部门管理模块设计
211
7.8.1 部门管理模块概述
211
7.8.2 部门管理模块技术分析
211
7.8.3 部门管理模块实现过程
212
7.9 人员信息管理模块设计
215
7.9.1 人员信息管理模块概述
215
7.9.2 人员信息管理模块技术分析
215
7.9.3 人员信息管理模块实现过程
216
7.10 考勤管理模块设计
221
7.10.1 考勤管理模块概述
221
7.10.2 考勤管理模块技术分析
222
7.10.3 考勤管理模块实现过程
223
7.11 考勤汇总查询模块设计
228
7.11.1 考勤汇总查询模块概述
228
7.11.2 考勤汇总查询模块技术分析
228
7.11.3 考勤汇总查询模块实现过程
229
7.12 开发技巧与难点分析
232
7.12.1 调用动态链接库设计界面
232
7.12.2 主窗口的界面显示
233
7.13 本章总结
233
第8章 快乐五子棋 ( Visual C++ 6.0+ Socket套接字实现 )
234
视频讲解：1小时22分钟
8.1 开发背景
235

8.2 需求分析	235
8.3 系统设计	235
8.3.1 系统功能结构	235
8.3.2 系统预览	236
8.3.3 程序运行环境	236
8.4 关键技术分析与实现	237
8.4.1 使用TCP进行网络通信	237
8.4.2 定义网络通信协议	238
8.4.3 实现动态调整棋盘大小	240
8.4.4 在棋盘中绘制棋子	241
8.4.5 五子棋赢棋判断	244
8.4.6 设计游戏悔棋功能	247
8.4.7 设计游戏回放功能	251
8.4.8 对方网络状态测试	254
8.5 服务器端主窗体设计	256
8.5.1 服务器端主窗体概述	256
8.5.2 服务器端主窗体实现过程	257
8.6 棋盘窗体模块设计	259
8.6.1 棋盘窗体模块概述	259
8.6.2 棋盘窗体模块界面布局	259
8.6.3 棋盘窗体模块实现过程	259
8.7 游戏控制窗体模块设计	277
8.7.1 游戏控制窗体模块概述	277
8.7.2 游戏控制窗体模块界面布局	278
8.7.3 游戏控制窗体模块实现过程	

278	
8.8	对方信息窗体模块设计
280	
8.8.1	对方信息窗体模块概述
280	
8.8.2	对方信息窗体模块界面布局
280	
8.8.3	对方信息窗体模块实现过程
281	
8.9	客户端主窗体模块设计
282	
8.9.1	客户端主窗体模块概述
282	
8.9.2	客户端主窗体模块实现过程
283	
8.10	项目文件清单
285	
8.11	本章总结
286	
第9章	文档管理系统（Visual C++ 6.0+ SQL Server 2008实现）
287	
	视频讲解：55分钟
9.1	开发背景
288	
9.2	需求分析
288	
9.3	系统设计
288	
9.3.1	系统目标
288	
9.3.2	系统功能结构
288	
9.3.3	系统预览
289	
9.3.4	业务流程图
289	
9.3.5	数据库设计
290	
9.4	技术准备
291	
9.4.1	添加ADO连接类
291	
9.4.2	添加数据库表的类
293	
9.5	主窗体设计
298	
9.5.1	主窗体模块概述
298	

9.5.2 主窗体模块实现过程	299
9.6 登录管理模块设计	303
9.6.1 登录管理模块概述	303
9.6.2 登录管理模块技术分析	304
9.6.3 登录管理模块实现过程	304
9.7 单位档案模块设计	306
9.7.1 单位档案模块概述	306
9.7.2 单位档案模块技术分析	307
9.7.3 单位档案模块实现过程	307
9.8 文档类别模块设计	313
9.8.1 文档类别模块概述	313
9.8.2 文档类别模块实现过程	313
9.9 文档管理模块设计	316
9.9.1 文档管理模块概述	316
9.9.2 文档管理模块技术分析	316
9.9.3 文档管理模块实现过程	316
9.10 口令修改模块设计	324
9.10.1 口令修改模块概述	324
9.10.2 口令修改模块实现过程	324
9.11 开发问题解析	326
9.11.1 怎样将数据表中的数据添加到 ListControl控件中	326
9.11.2 怎样取得文件的完整路径	327
9.12 项目文件清单	327
9.13 本章总结	327

## 第10章 商品采购管理系统 ( Visual C++ 6.0 +SQL Server 2008实现 )

328

视频讲解：15分钟

### 10.1 开发背景

329

### 10.2 需求分析

329

### 10.3 系统设计

329

#### 10.3.1 系统目标

329

#### 10.3.2 系统功能结构

329

#### 10.3.3 系统预览

329

#### 10.3.4 数据库设计

330

### 10.4 数据库封装类说明

332

#### 10.4.1 数据库封装类概述

332

#### 10.4.2 数据库封装类步骤

332

#### 10.4.3 数据库封装类实现过程

333

### 10.5 主窗体设计

339

#### 10.5.1 主窗体概述

339

#### 10.5.2 主窗体实现过程

339

### 10.6 采购管理模块设计

342

#### 10.6.1 采购申请模块概述

342

#### 10.6.2 采购申请模块技术分析

342

#### 10.6.3 采购申请模块实现过程

342

#### 10.6.4 单元测试

348

### 10.7 项目文件清单

350

### 10.8 本章总结

350

# 《C++项目开发全程实录》

## 精彩短评

1、没有完整的代码，初学者还是换个考虑。代码有的得自己填充，个人认为既然是工具书就应该像个保姆一样各种情况都存在。代码有错误，都不是逻辑问题了，直接出语法错误。编译器太旧，拖后腿。

2、光盘太水了

# 《C++项目开发全程实录》

## 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)