

Wprowadzenie

- Co znajdziesz w tej książce?
- Skorzystaj z dyskietki dołączonej do książki
- Czego będziesz potrzebował

Rozdział 1. Witamy w C++

- Przegląd Visual C++
- Nasz pierwszy przykład
 - o Obszary robocze i projekty
 - o Tworzenie pliku kodu źródłowego
 - o Dodawanie do programu kodu języka C++
 - o Czym są strumienie w C++?
 - o Uruchamianie programu
- Wszystko o klasach i obiektach języka C++
 - o Co to jest obiekt?
 - o Co to jest klasa?
- Pierwszy przykład korzystający z klas i obiektów
 - o Co to są modyfikatory dostępu?
 - o Inicjowanie zmiennych klasy przy pomocy konstruktorów
 - o Korzystanie z klasy DataClass
- Prawdziwy przykład C++: SchoolRoom
 - o Destruktry
- Przechowywanie, pobieranie i uśrednianie danych
 - o Przechowywanie danych metodą AddScore()
 - o Pobieranie danych z użyciem funkcji GetScore()
 - o Uśrednianie danych funkcją AverageScore()
 - o Wykorzystanie klasy SchoolClass w programie
- Co to jest dziedziczenie i unieważnianie?
 - o Wyprowadzanie nowej klasy: dziedziczenie
 - o Zmiana metody: unieważnianie
- Przeciążanie funkcji
- Czy już potrafisz?

Rozdział 2. Rozpoczynamy pracę w pakiecie Visual C++

- Nasz pierwszy prawdziwy program dla Windows
- Elementy składowe programu w Visual C++
 - o Obiekt aplikacji
 - o Obiekt głównego okna
 - o Obiekt widoku
 - o Obiekt dokumentu
- Wyświetlanie komunikatu powitalnego
- Analiza obiektu aplikacji
- Analiza obiektu głównego okna
- Analiza obiektu widoku
 - o Programowanie zorientowane na zdarzenia
 - o Wyświetlenie komunikatu w widoku
 - o Co to jest kontekst urządzenia?

- Analiza obiektu dokumentu
 - o Pobieranie danych z wnętrza widoku
 - o Zapisywanie danych na dysk
- Czy już potrafisz?

Rozdział 3. Odczytywanie znaków z klawiatury

- Korzystanie z klawiatury
 - o Przygotowanie miejsca na odczytane znaki
 - o Odczytywanie znaków
 - o Zapamiętywanie znaków w obiekcie dokumentu
 - o Wyświetlanie naszego tekstu
- Centrowanie tekstu w oknie
 - o Wyznaczanie rozmiarów okna
 - o Wyznaczanie rozmiarów wyświetlanego tekstu
- Czy już potrafisz?

Rozdział 4. Obsługa myszki w Visual C++

- Umieszczanie w oknie punktu wstawiania
 - o Wyznaczanie wymiarów znaków na podstawie metryki tekstu
 - o Ustalanie pozycji punktu wstawiania
 - o Ukrywanie i wyświetlanie punktu wstawiania w momencie utraty lub zyskania ogniska wejściowego
- Korzystanie z myszy
 - o Korzystanie z metod ClassWizard-a związanych z myszką
 - o Wyświetlanie tekstu w miejscu wskazanym myszką
- Czy już potrafisz?

Rozdział 5. Tworzenie menu, przycisków paska narzędzi, zachęt paska stanu (i nie tylko)

- Pierwszy przykład korzystający z menu
 - o Praca z edytorem menu
 - o Dodawanie nowego elementu menu
 - o Wiązanie poleceń menu z kodem programu
- Tworzenie pełnego menu
 - o Dodawanie klawiszy skrótów
 - o Dodawanie komunikatów paska narzędzi
 - o Dodawanie podmenu do menu Demo
 - o Dodawanie akceleratorów
 - o Dodawanie przycisków do paska narzędzi
 - o Wyłączanie pozycji menu
 - o Zaznaczanie elementów menu
 - o Dodawanie kodu do elementów podmenu
- Czy już potrafisz?

Rozdział 6. Okna dialogowe: korzystanie z przycisków i pól tekstowych

- Tworzenie naszego pierwszego okna dialogowego

- o Tworzenie okna dialogowego
- o Dodawanie elementów sterujących do okna dialogowego
- o Zmiana nazw elementów sterujących
- o Tworzenie klasy okna dialogowego
- o Łączenie metod z elementami sterującymi okna dialogowego
- o Łączenie zmiennych z elementami sterującymi
- o Unieważnianie przycisku OK
- o Wyświetlanie okna dialogowego
- Użycie okna dialogowego jako głównego okna programu
- Czy już potrafisz?

Rozdział 7. Tworzenie przycisków opcji i przycisków radiowych

- Przyciski opcji
 - o Dodawanie przycisków opcji do programu
 - o Wyrównywanie elementów w edytorze dialogów
 - o Łączenie przycisków opcji z kodem
- Przyciski radiowe
 - o Łączenie przycisków radiowych z kodem
 - o Koordynacja przycisków radiowych
- Współpraca przycisków opcji i przycisków radiowych
 - o Korzystanie z prostokątów grup
 - o Dodawanie zmiennych składowych do przycisków opcji
- Czy już potrafisz?

Rozdział 8. Listy, rozwijane listy i suwaki

- Obsługa list
 - o Korzystanie z etykiet
 - o Dodawanie obiektu składowego do listy
 - o Inicjacja danych na liście
 - o Obsługa dwukrotnego kliknięcia na elemencie listy
 - o Wyznaczenie elementu listy wybranego przez użytkownika
- Rozwijane listy
 - o Inicjowanie rozwijanej listy
 - o Wyznaczanie elementu wybranego przez użytkownika
- Obsługa suwaków
 - o Inicjowanie suwaka
 - o Obsługa zdarzeń pochodzących od suwaka
 - o Wyświetlanie liczb w polach tekstowych
- Czy już potrafisz?

Rozdział 9. Grafika i kompletny program graficzny obsługiwany myszką

- Projektowanie programu graficznego
- Tworzenie wygodnego interfejsu użytkownika
 - o Ustawianie znaczników programu
 - o Tworzenie menu Narzędzia i przycisków paska narzędzi
 - o Łączenie znaczników z figurami
 - o Włączanie znaczków w menu

- o Obsługa wciśnięcia klawisza myszki
- Rysowanie odcinków
- Rysowanie prostokątów
- Rysowanie elips i okręgów
- Wypełnianie figur kolorem
- Rysowanie myszką dowolnych kształtów
- Zmiana kształtu kursora myszy
- Rozciąganie figur
 - o Co to są operacje rastrowe?
- Odświeżanie zawartości okna
 - o Rejestrowanie operacji graficznych w metapliku
 - o Odtwarzanie zawartości metapliku
- Zapisywanie plików graficznych
- Otwieranie plików graficznych
- Tworzenie nowego dokumentu
 - o Program graficzny jest gotowy
- Czy już potrafisz?

Rozdział 10. Efektywna obsługa plików

- O co chodzi w tej całej serializacji?
 - o Tworzenie programu
 - o Serializacja obiektu StringData
- Serializowanie własnych obiektów
 - o Dodawanie serializacji do klasy
- Codzienna obsługa plików
 - o Podział pliku na rekordy
 - o Inicjowanie danych programu
 - o Zapis danych do pliku
 - o Odczyt danych z pliku
 - o Przesuwanie wskaźnika pliku
- Czy już potrafisz?

Rozdział 11. Korzystanie z wielu dokumentów i wielu widoków

- Nasz pierwszy przykład korzystający z kilku dokumentów i kilku widoków
 - o Czym się różni program MDI?
 - o Dwa typy okien, dwa typy menu
 - o Odczytywanie znaków wprowadzanych z klawiatury
 - o Korzystanie ze wskazówek aktualizacji
 - o Znacznik modyfikacji dokumentu
- Niezależne przewijanie niezależnych widoków
 - o Umożliwienie przewijania widoku
 - o Wyznaczanie rozmiarów dokumentu
 - o Dostosowywanie przesuniętego kontekstu urządzenia
- Wykorzystanie pola tekstowego jako widoku
 - o Sięganie do wewnętrznych danych programu
- Czy już potrafisz?

Rozdział 12. Tworzenie programów Internetowych - łącznie z przeglądarką sieci

- Tworzenie przeglądarki Sieci
- Łączenie z Internetem poprzez HTTP
 - o Ładowanie plików poprzez HTTP łącznie z przeglądarką sieci
- Wykorzystanie protokołu FTP
 - o Łączenie z Internetem poprzez FTP łącznie z przeglądarką sieci
- Obsługa baz danych przy pomocy Visual C++
 - o Projektowanie naszego programu
 - o Odwoływanie się do bieżącego rekordu
- Czy już potrafisz?

Rozdział 13. Tworzenie kontroltek ActiveX

- Nasza pierwsza kontrolka ActiveX
 - o Rysowanie kontrolki ActiveX
 - o Dodawanie metody obsługi do kontrolki ActiveX
 - o Testowanie kontrolki ActiveX
 - o Wykorzystanie kontrolki ActiveX w programie Visual C++
- Tworzenie kontrolki ActiveX opartej na przycisku
 - o Dostosowywanie kontrolki Buttoner
 - o Dodawanie zdarzeń do kontroltek ActiveX
 - o Dodawanie właściwości do kontroltek ActiveX
 - o Dodawanie metod do kontroltek ActiveX
 - o Osadzanie kontrolki w innych programach
 - o Łączenie kontrolki ActiveX z kodem
- Czy już potrafisz?

Rozdział 14. Debuggowanie programów Visual C++

- Błędny program
 - o Ustawianie punktu wstrzymania
 - o Wykonywanie programu do punktu wstrzymania
- Wykonywanie kodu krok po kroku
- Sprawdzanie wartości zmiennych podczas działania programu
 - o Okna Auto i Locals łącznie z przeglądarką sieci
 - o Czy już potrafisz?