

万水计算机编程技术与应用系列

Visual C++ 6.0 编程与实践

吴金平 等编著



中国水利水电出版社
www.waterpub.com.cn

万水计算机编程技术与应用系列

Visual C++ 6.0 编程与实践

吴金平 等编著

中国水利水电出版社

内 容 提 要

Visual C++ 6.0 是 Microsoft 公司推出的功能强大的软件开发平台, 是“真正的程序员”首选的开发工具之一。Visual C++ 6.0 以 ANSI C++ 为基础, 并在此基础上进行了大量的扩展, 以适应开发各种 Windows 应用程序的需要。到目前为止, 绝大多数 Windows 应用程序都是用 Visual C++ 6.0 或其早期版本开发而成的, Visual C++ 6.0 已成为在 Windows 环境下进行大型软件开发的首选。

本书由易到难、循序渐进地详细介绍了 Visual C++ 6.0 开发平台的安装、语言特色以及各项功能等, 具体内容包括 Visual C++ 6.0 的安装、集成开发环境、类的基本知识、MFC 窗口消息传递及映射机制、文档/视图和框架结构、对话框和控件、文件操作、绘图、动态链接库、多线程、ActiveX 控件、数据库开发等。

本书主要面向初学者和具有一定编程基础的用户, 尤其是使用 Visual C++ 6.0 开发平台的初中级用户。本书既可作为相关专业的培训教材, 也可作为软件开发人员的参考用书。

图书在版编目 (CIP) 数据

Visual C++ 6.0 编程与实践 / 吴金平等编著. —北京: 中国水利水电出版社, 2004

(万水计算机编程技术与应用系列)

ISBN 7-5084-2083-7

I. V… II. 吴… III. C 语言—程序设计 IV. TP312

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2004) 第 034164 号

书 名	Visual C++ 6.0 编程与实践
作 者	吴金平 等编著
出版 发行	中国水利水电出版社 (北京市三里河路 6 号 100044) 网址: www.waterpub.com.cn E-mail: mchannel@263.net (万水) sales@waterpub.com.cn 电话: (010) 63202266 (总机) 68331835 (营销中心) 全国各地新华书店和相关出版物销售网点
经 售	
排 版	北京万水电子信息有限公司
印 刷	北京蓝空印刷厂
规 格	787mm×1092mm 16 开本 22.25 印张 498 千字
版 次	2004 年 6 月第 1 版 2004 年 6 月第 1 次印刷
印 数	0001—5000 册
定 价	36.00 元



凡购买我社图书, 如有缺页、倒页、脱页的, 本社营销中心负责调换

版权所有·侵权必究

前 言

Visual C++ 6.0 是 Microsoft 公司推出的功能强大的软件开发平台，是“真正的程序员”首选的开发工具之一，也是有志于程序设计的程序员、大中专院校学生进入高级程序设计领域的首选软件之一。

全书共分为 12 章，由易到难、循序渐进地详细地介绍了 Visual C++ 6.0 开发平台的安装、语言特色以及各项功能等。

第 1 章 Visual C++ 6.0 入门。详细地介绍了 Visual C++ 6.0 开发工具的语言特色及其软件安装方法，然后介绍了 MSDN 联机帮助系统的安装方法，最后创建“Hello”工程，使初学者对 Visual C++ 6.0 有一个更加直观的印象。

第 2 章 Visual C++ 6.0 集成开发环境 (IDE)。详细地介绍了 Visual C++ 6.0 软件平台集成开发环境的组成，并在“调试器”这一节中全面探讨了 Visual C++ 6.0 的调试技术，最后详细介绍了 MFC AppWizard 应用程序向导和 MFC ClassWizard 类向导的使用方法。

第 3 章 MFC 概述。简要介绍了面向对象程序设计编程方法和 MFC 类的基本概念，详细介绍了 MFC 类库和 MFC 通用类及 MFC 程序运行过程。

第 4 章 MFC 窗口消息。介绍了窗口消息的分类和传递机制，以及消息的处理方式。

第 5 章 文档/视图和窗口框架。介绍了文档/视图结构，以及文档和视图的详细知识，对菜单条、工具条和状态条也进行了较为详细的介绍。

第 6 章 对话框和控件。详细地介绍了各类对话框及控件的创建和使用方法。

第 7 章 文件操作。介绍了与文件输入/输出有关的各种操作方法。

第 8 章 绘图。介绍了颜色、绘图设备类、坐标映射方式、设备上下文、绘图模式以及窗口和视口的转换方法等。

第 9 章 动态链接库。介绍了动态链接库 (DLL) 的类型、导出方法、链接方式等。

第 10 章 多线程。介绍了线程与进程的基本概念、用户界面线程和工作线程的创建、启动、使用和终止方法，以及线程的同步、通信等内容。

第 11 章 ActiveX 控件。结合实例详细介绍了创建和使用 ActiveX 控件的方法。

第 12 章 数据库开发与管理。介绍了 ODBC 数据库和 DAO 数据库应用程序的创建、操作等知识。

本书主要面向初学者和具有一定编程基础的用户，尤其是 Visual C++ 6.0 开发平台的初、中级用户，既可作为相关专业的培训教材，也可作为软件开发人员的参考用书。同时，为了方便初学者入门，第 1, 2, 3 章较为详细地介绍了基础知识，中级用户可跳过这三章内容直接进入后面学习。

参加本书编写的有吴金平、孙珠峰、薛昌友、唐耀、高国兴、黄继海、孙涛、路汇仁等。由于作者水平有限，书中错误和疏漏之处在所难免，望读者和各位专家不吝赐教。

编者

2004 年 3 月

目 录

前言

第 1 章 Visual C++ 6.0 入门..... 1

1.1 Visual C++ 6.0 概述..... 1

1.2 Visual C++ 6.0 安装..... 2

1.3 MSDN 安装..... 6

1.4 Hello World!实例..... 10

1.4.1 启动 Visual C++ 6.0..... 10

1.4.2 利用 MFC AppWizard 生成框架..... 10

1.4.3 显示 Hello World!..... 14

1.5 小结..... 15

第 2 章 Visual C++ 6.0 集成开发环境 16

2.1 Visual C++ 6.0 主界面..... 16

2.2 菜单..... 17

2.2.1 File 菜单..... 17

2.2.2 Edit 菜单..... 18

2.2.3 View 菜单..... 18

2.2.4 Insert 菜单..... 18

2.2.5 Project 菜单..... 19

2.2.6 Build 菜单..... 19

2.2.7 Debug 菜单..... 20

2.2.8 Layout 菜单..... 21

2.2.9 Tools 菜单..... 21

2.2.10 Window 菜单..... 21

2.2.11 Help 菜单..... 22

2.3 工具栏..... 23

2.3.1 Standard 工具栏..... 24

2.3.2 Build 工具栏..... 24

2.3.3 WizardBar 工具栏..... 25

2.4 New 对话框..... 26

2.5 工作区窗口..... 27

2.5.1 ClassView 窗口..... 27

2.5.2 ResourceView 窗口..... 28

2.5.3 FileView 窗口..... 32

2.6 输出窗口..... 32

2.7 编辑窗口..... 33

2.8 调试器..... 34

2.8.1 调试命令组..... 35

2.8.2 调试器观察窗口..... 35

2.8.3 调试环境的建立..... 38

2.8.4 断点的设置..... 39

2.9 MFC AppWizard 应用程序向导..... 41

2.10 MFC ClassWizard 类向导..... 45

2.10.1 MFC ClassWizard 对话框..... 46

2.10.2 使用 MFC ClassWizard 添加新类..... 49

2.10.3 使用 MFC ClassWizard 添加成员函数..... 50

2.11 小结..... 51

第 3 章 MFC 概述..... 52

3.1 面向对象程序设计方法..... 52

3.1.1 程序设计语言..... 52

3.1.2 面向对象的基本概念..... 53

3.1.3 面向对象程序设计方法 的优点..... 55

3.2 MFC 类的基本概念..... 56

3.2.1 C++类的定义..... 56

3.2.2 C++类的使用方法..... 57

3.2.3 类的派生..... 58

3.2.4 重载..... 59

3.2.5 虚拟函数与多态性..... 61

3.3 MFC 类库..... 62

3.3.1 MFC 类库结构..... 62

3.3.2	CObject 类	62	5.1	文档/视图结构	98
3.3.3	应用程序结构类	64	5.1.1	文档/视图的关系	98
3.3.4	Windows 支持类	65	5.1.2	创建文档/视图应用程序	98
3.3.5	例外类、文件类、图形类及 数据库类	68	5.2	窗口框架	99
3.3.6	非 CObject 派生类	69	5.3	文档	101
3.4	MFC 通用类	71	5.3.1	文档类	102
3.4.1	CString 类	71	5.3.2	文档类中的重载函数	102
3.4.2	CPoint 类	74	5.3.3	其他常用函数	103
3.4.3	CSize 类	75	5.3.4	文档的访问	104
3.4.4	CRect 类	75	5.3.5	文档模板	105
3.4.5	CFont 类	77	5.4	视图	105
3.4.6	CArray 类	78	5.4.1	视图类	106
3.4.7	CList 类	79	5.4.2	视图与文档的数据交互	107
3.4.8	CTime 类	80	5.4.3	常用视图类	107
3.4.9	CFile 类	82	5.5	菜单	108
3.4.10	CArchive 类	84	5.5.1	标准菜单的创建	108
3.5	MFC 程序运行过程	85	5.5.2	弹出式菜单的创建	111
3.5.1	Windows SDK 程序运行过程	85	5.6	工具条和状态栏	112
3.5.2	MFC 程序运行过程	86	5.6.1	工具条	112
3.5.3	应用类	87	5.6.2	状态栏	114
3.6	小结	89	5.7	综合实例一	117
第 4 章	MFC 窗口消息	90	5.8	综合实例二	128
4.1	消息的分类	90	5.9	小结	134
4.2	MFC 的消息传递机制	90	第 6 章	对话框和控件	135
4.2.1	消息映射	90	6.1	对话框的创建与使用	135
4.2.2	消息映射的形式	92	6.1.1	对话框创建与使用流程	135
4.3	预定义消息	94	6.1.2	对话框创建与使用实例	136
4.3.1	常用的预定义消息	94	6.1.3	数据交换和校验	140
4.3.2	MFC ClassWizard	95	6.2	模式对话框和无模式对话框	141
4.4	手工处理消息	95	6.2.1	模式对话框	141
4.4.1	添加消息处理函数	95	6.2.2	无模式对话框	141
4.4.2	处理自定义消息	96	6.3	Windows 的通用对话框	143
4.4.3	处理 MFC ClassWizard 不能处理的消息	97	6.3.1	消息对话框	143
4.5	小结	97	6.3.2	CFileDialog 对话框	145
第 5 章	文档/视图和窗口框架	98	6.3.3	CColorDialog 对话框	146
			6.3.4	属性页对话框	147
			6.4	基于对话框的应用程序	154

6.5 控件	155	8.2 绘图类	205
6.5.1 静态控件	156	8.2.1 典型绘图类及其使用方法	205
6.5.2 编辑控件	156	8.2.2 绘图类的主要区别	206
6.5.3 按钮类控件	159	8.3 绘图设备类	207
6.5.4 滚动条控件	161	8.3.1 CGdiObject 类	207
6.5.5 进度条控件	164	8.3.2 CPen 类	207
6.5.6 滑块控件	166	8.3.3 CBrush 类	209
6.5.7 上下控件	168	8.3.4 CFont 类	210
6.5.8 动画控件	168	8.3.5 CRgn 类	213
6.5.9 树形控件	169	8.3.6 CPalette 类	214
6.5.10 列表控件	172	8.3.7 CBitmap 类	215
6.6 小结	175	8.3.8 对象保存	216
第 7 章 文件操作	176	8.4 坐标映射方式	217
7.1 文件的基本概念	176	8.4.1 Windows 映射方式及其设置	217
7.1.1 文件的种类	176	8.4.2 逻辑坐标和设备坐标的转换	218
7.1.2 文件的操作	177	8.5 设备上下文和绘图模式	218
7.2 CFile 类	177	8.5.1 设备上下文	218
7.2.1 成员函数	177	8.5.2 绘图模式	219
7.2.2 打开、创建和关闭文件	181	8.6 窗口和视口	220
7.2.3 读写文件	186	8.6.1 操作函数	221
7.2.4 CFile 类的主要操作	187	8.6.2 逻辑坐标和设备坐标的转换	221
7.3 CArchive 类	190	8.7 综合实例一	222
7.3.1 CArchive 类的常用操作	190	8.8 综合实例二	238
7.3.2 串行化	191	8.9 小结	241
7.3.3 一个简单的例子	193	第 9 章 动态链接库	242
7.4 文件输入/输出流	200	9.1 DLL 的优点	242
7.5 内存文件	201	9.2 DLL 的类型	242
7.5.1 CMemFile 类	201	9.2.1 Win32 DLL	242
7.5.2 CSharedFile 类	202	9.2.2 MFC DLL	243
7.6 小结	202	9.3 DLL 的导出	245
第 8 章 绘图	203	9.3.1 DllMain() 函数	246
8.1 颜色的基本知识	203	9.3.2 导出函数	246
8.1.1 RGB 颜色	203	9.3.3 导出数据	248
8.1.2 颜色空间	203	9.3.4 导出类	248
8.1.3 设备色阶	204	9.4 DLL 的链接	248
8.1.4 颜色转换与匹配	205	9.4.1 隐式链接	249
8.1.5 颜色管理	205	9.4.2 显式链接	249

9.5 综合实例.....	250	10.7.7 使用事件对象.....	277
9.5.1 建立 Win32 DLL.....	251	10.7.8 使用全局变量进行通信.....	277
9.5.2 建立 MFC Regular DLL.....	252	10.7.9 使用用户自定义消息 进行通信.....	278
9.5.3 建立 MFC Extension DLL.....	252	10.8 小结.....	280
9.5.4 DLL 的使用.....	253	第 11 章 ActiveX 控件.....	281
9.6 小结.....	256	11.1 建立 MFC ActiveX 控件程序.....	281
第 10 章 多线程.....	257	11.2 为 Clock 控件添加属性.....	284
10.1 进程与线程.....	257	11.2.1 添加标准属性.....	285
10.1.1 进程.....	257	11.2.2 添加定制属性.....	287
10.1.2 线程.....	259	11.3 为 Clock 控件添加方法.....	288
10.2 用户界面线程.....	260	11.3.1 添加标准方法.....	289
10.2.1 创建用户界面线程.....	260	11.3.2 添加定制方法.....	290
10.2.2 启动用户界面线程.....	262	11.4 为 Clock 控件添加事件.....	291
10.2.3 终止用户界面线程.....	263	11.4.1 添加标准事件.....	292
10.3 工作者线程.....	263	11.4.2 添加定制事件.....	293
10.3.1 创建工作者线程.....	263	11.5 为 Clock 控件添加代码.....	295
10.3.2 启动工作者线程.....	263	11.5.1 添加 OnCreate()消息 响应函数.....	295
10.3.3 终止工作者线程.....	264	11.5.2 添加绘制时钟面盘函数.....	298
10.4 线程的优先级.....	264	11.5.3 添加 OnTimer 消息 响应函数.....	300
10.4.1 优先级的分类.....	264	11.5.4 添加 OnSize 消息响应函数.....	300
10.4.2 优先级的操作.....	265	11.5.5 添加属性处理函数.....	302
10.5 线程的同步.....	265	11.5.6 添加方法处理函数.....	303
10.5.1 信号量.....	266	11.5.7 添加激发事件函数.....	303
10.5.2 临界区.....	267	11.5.8 属性页.....	303
10.5.3 互斥量.....	267	11.5.9 编译和链接.....	305
10.5.4 事件对象.....	267	11.6 Clock 控件注册和测试.....	305
10.6 线程的通信.....	268	11.6.1 控件注册.....	306
10.6.1 使用全局变量通信.....	268	11.6.2 编写注册代码.....	307
10.6.2 使用用户自定义的 消息通信.....	269	11.6.3 测试属性.....	308
10.7 综合实例.....	269	11.6.4 测试方法.....	309
10.7.1 建立工程及编辑资源.....	269	11.6.5 测试事件.....	310
10.7.2 创建用户界面线程.....	270	11.6.6 撤销注册.....	310
10.7.3 创建工作者线程.....	272	11.7 在容器程序中添加 Clock 控件.....	311
10.7.4 使用信号量.....	272	11.7.1 创建容器程序.....	311
10.7.5 使用临界区.....	274		
10.7.6 使用互斥量.....	276		

11.7.2 调试运行.....	313	12.4.1 CDaoDatabase 类.....	325
11.8 小结.....	313	12.4.2 数据源的创建.....	325
第 12 章 数据库开发与管理.....	314	12.4.3 数据库异常处理.....	326
12.1 Visual C++ 6.0 数据库访问技术	314	12.4.4 数据库对象操作.....	327
12.2 Visual C++ 6.0 数据库开发的优势	315	12.4.5 表定义对象操作.....	328
12.3 ODBC 技术.....	315	12.4.6 记录集对象操作.....	330
12.3.1 ODBC 的组成.....	316	12.5 综合实例一.....	333
12.3.2 ODBC 数据库类.....	316	12.5.1 创建数据库应用程序.....	333
12.3.3 ODBC 数据源的创建.....	317	12.5.2 数据显示.....	336
12.3.4 数据源的连接.....	320	12.5.3 默认数据源和 SQL 语句.....	338
12.3.5 结果集的创建.....	321	12.5.4 数据库操作.....	339
12.3.6 数据库的操作.....	322	12.6 综合实例二.....	341
12.4 DAO 技术.....	324	12.7 小结.....	345

第 1 章 Visual C++ 6.0 入门

1.1 Visual C++ 6.0 概述

Visual C++ 6.0 是 Microsoft 公司推出的功能最强大、最复杂的语言产品之一，它是目前为止在 Windows 环境下进行大型软件开发的首选。Visual C++ 6.0 以标准 C++ 为基础，并在此基础上进行了大量的扩展，以适应开发各种 Windows 应用程序的需要。目前，绝大多数 Windows 应用程序都是用 Visual C++ 6.0 或其早期版本开发而成的。

Windows 编程是一种新的编程方式，无论其程序控制、资源使用，还是程序的调试运行，都与 DOS 程序的开发有很大的不同。DOS 程序是单线程、顺序执行的，其程序在运行时独占系统资源，其输入和输出完全由程序本身控制；而 Windows 程序则是多线程、事件驱动、消息循环的，在程序运行时，单个程序不能独占系统资源，系统资源被多个同时运行的程序所共享，其输入和输出必须通过 Windows 的输入/输出功能实现。这些差异导致 Windows 程序设计及运行依赖于 Windows 所提供的编程机制和系统功能。而且，Windows 还为用户提供了大量的可以直接使用的基础类库的支持，用户可以使用这些基础类库方便地完成程序的设计和代码的实现。

Visual C++ 6.0 不仅全面继承了 C 语言的优点，使 C 语言编程技术发展到一个新的高度，而且兼容了其早期版本的绝大多数优点。与早期的 Visual C++ 相比，Visual C++ 6.0 新增以下的一些特点和功能。

(1) Visual C++ 6.0 应用向导。使用应用向导是 Visual C++ 6.0 的重要特点。Visual C++ 6.0 封装了多种类型、界面友好的向导。用户只需要根据程序设计的目的，选择不同的操作选项，向导即可以建立与用户需求相适应的工程，并为所创建的工程提供框架文件。由此用户不需要再从头做起，而只需添加相应的代码和实现相应的控制即可。

(2) 增强的 ActiveX 支持。为方便统一和显示技术的变革，在 Visual C++ 6.0 中，OLE (Object Linking and Embedding) 已经正式更名为 ActiveX。ActiveX 技术大部分都封装在 MFC (Microsoft Foundation Classes) 库中，MFC 库管理了很多 ActiveX 的详细资料，且客户与服务器之间的交互封装得非常安全。

(3) 强大的数据库支持功能。在 Visual C++ 6.0 软件包中，数据库编程变得更容易。一方面在于 Visual C++ 6.0 本身提供了多种数据库文件，用户可以调用标准的数据库函数；另一方面，用户也可以通过数据库软件包或第三方提供的 API 函数进行机制转换。

(4) 强大的 Internet 支持功能。Visual C++ 6.0 提供了强大的网络支持功能，这些功能使得应用程序与外界的通信变得更加快捷和方便。用户可以通过 Internet 服务器类 API (ISAPI) 实现增强或扩展 HTTP 功能；也可以使用 WinInet 类建立高层次的 Internet 客户

应用程序。

(5) MSDN 库。Visual C++ 6.0 软件包还提供了一个功能强大的帮助，即 MSDN 库 (Microsoft Developer Network Library)。MSDN 库是可以共享的支持库，为所有包括 Visual C++ 6.0 在内的 Microsoft Developer Studio 开发平台提供在线帮助。用户可以方便地查阅库文件中相应的内容，还可通过超文本链接查阅网络上的资源。

1.2 Visual C++ 6.0 安装

本节以在 Windows 2000 操作系统环境下安装 Visual Studio 6.0 Enterprise Edition 为例来说明 Visual C++ 6.0 的安装。

(1) 将 Visual Studio 6.0 Enterprise Edition 版安装光盘放入光驱，安装程序自动运行，或直接运行光盘上的 Setup.exe 文件。安装程序显示如图 1-1 所示的启动界面。

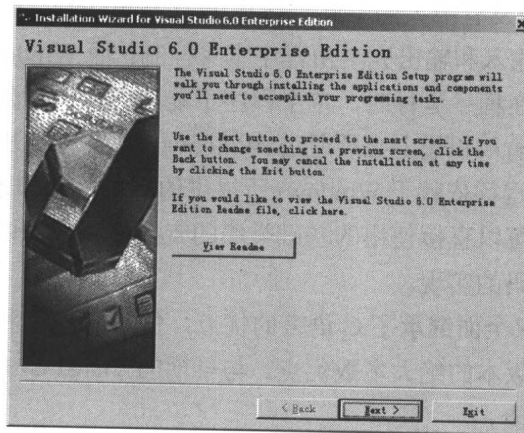


图 1-1 Visual C++ 6.0 安装启动界面

(2) 单击 Next 按钮，程序自动显示如图 1-2 所示的 End User License Agreement (用户许可协议) 对话框。

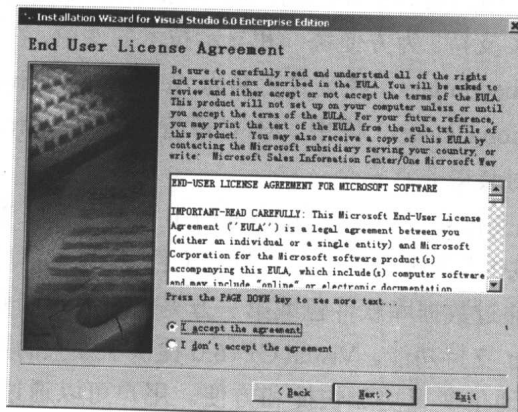


图 1-2 用户许可协议对话框

(3) 点选 I accept the agreement 选项后, 单击 Next 按钮, 弹出如图 1-3 所示的 Product Number and User ID (产品序列号) 对话框。

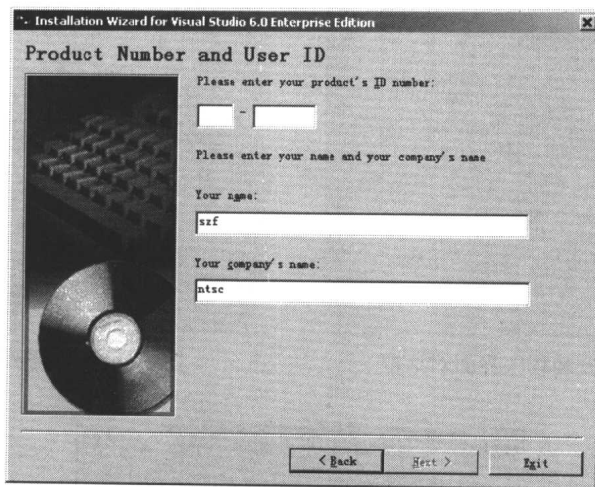


图 1-3 产品序列号对话框

(4) 输入正确的 ID 号后, 单击 Next 按钮, 若 ID 号输入错误, 程序会要求重新输入 ID 号。若 ID 号输入正确, 弹出如图 1-4 所示的 Enterprise Setup Options (安装选项) 对话框。

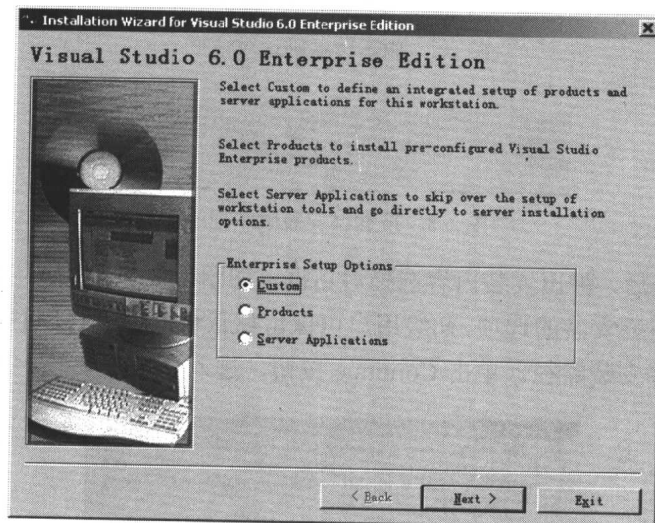


图 1-4 安装选项对话框

(5) 点选 Custom 选项, 然后单击 Next 按钮, 弹出如图 1-5 所示的界面。

(6) 单击 Continue 按钮, 弹出如图 1-6 所示的对话框, 单击 OK 按钮, 确认各选项。

(7) 若以前系统安装有 Visual SourceSafe 之类的软件, 程序会弹出如图 1-7 所示的版本覆盖确认对话框, 要求确认覆盖以前的安装程序, 建议单击 Yes 按钮。

(8) 程序进入安装拷贝过程, 安装程序自动搜索以前曾安装过的旧版本的程序, 如图 1-8 所示。

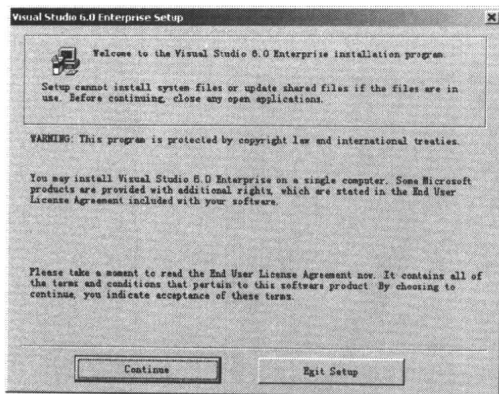


图 1-5 企业版安装程序界面对话框

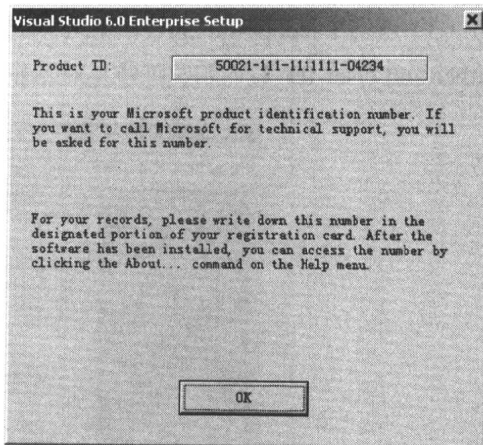


图 1-6 产品序列号确认对话框

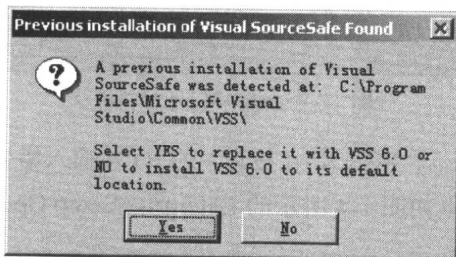


图 1-7 版本覆盖确认对话框

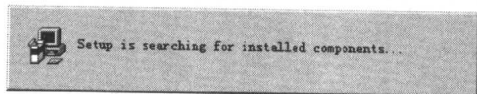


图 1-8 搜索已安装版本程序

(9) 搜索完毕后, 弹出安装内容选择对话框, 如图 1-9 所示。中、高级用户可以根据自己的需要, 选择所要安装的选项, 初级用户可保留默认设置, 用户还可以通过单击 Change Folder... 按钮, 选择安装路径。单击 Continue 按钮, 进入下一步安装。

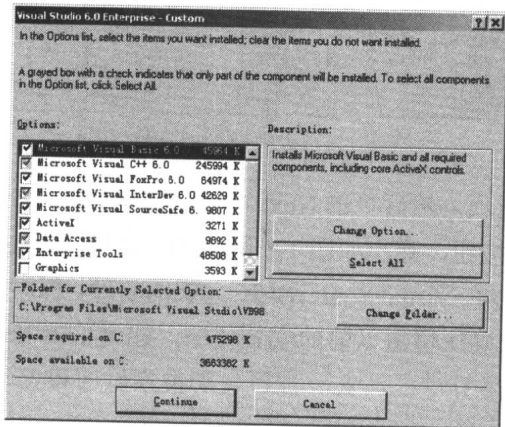


图 1-9 安装内容选择对话框

(10) 安装程序弹出注册环境变量的对话框, 如图 1-10 所示。一般用户不需要进行该项注册。即不需选中 Register Environment Variables 选项, 单击 OK 按钮, 进入下一步安装。

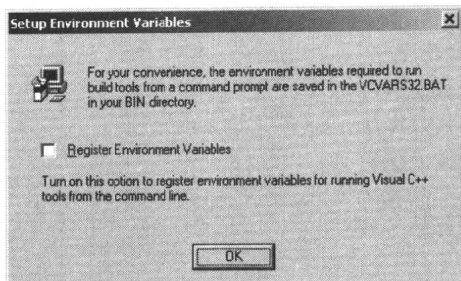


图 1-10 注册环境变量对话框

(11) 安装程序会检查硬盘的存储空间, 存储空间检查通过后, 程序将安装文件拷贝到所选择安装的目录下, 如图 1-11 所示。拷贝过程时间比较长, 可以通过窗口中的滚动条估计所需拷贝时间。

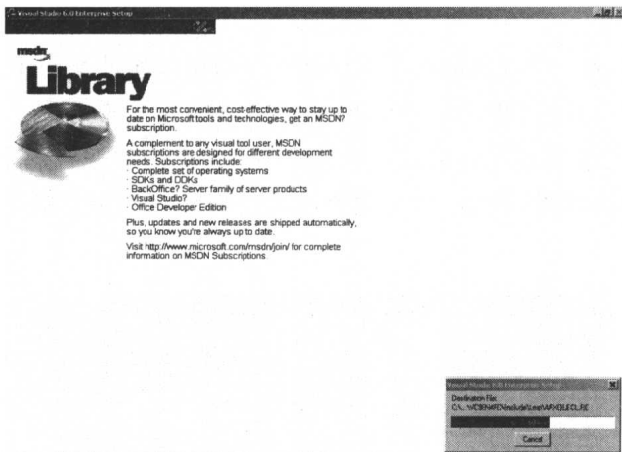


图 1-11 文件拷贝过程界面

(12) 拷贝完成后, 弹出的 Windows NT Debug Symbols 对话框, 如图 1-12 所示。单击“确定”按钮, 继续安装程序。

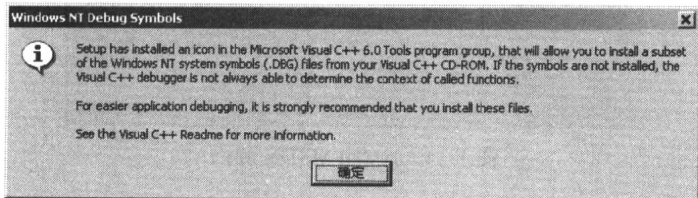


图 1-12 Windows NT Debug Symbols 对话框

(13) 安装程序将软件包全部拷贝到硬盘后, 会进行有关的注册。最后弹出如图 1-13 所示的 Restart Windows (重新启动系统) 对话框。关闭所有打开的程序后, 单击 Restart Windows 按钮, 重新启动计算机。

(14) 系统重新启动后, Visual C++ 6.0 软件程序安装完毕。

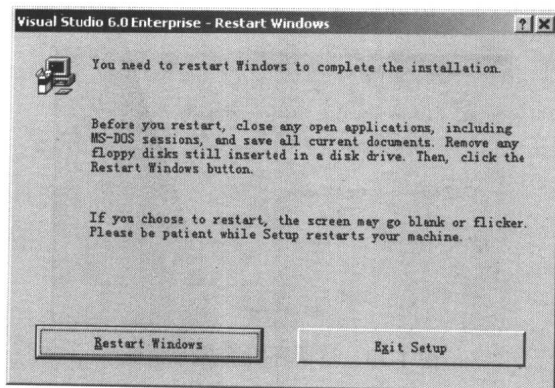


图 1-13 Restart Windows 对话框

1.3 MSDN 安装

MSDN 库可以作为一个独立的应用程序运行, 也可以通过 Visual C++ 6.0 的帮助系统启动, 或在 Visual C++ 6.0 开发环境中按 F1 键进入 MSDN 联机帮助。

Visual C++ 6.0 的安装过程完成后, 安装程序会自动启动 MSDN 的安装提示, 弹出如图 1-14 所示的 Install MSDN 界面。也可以通过运行 MSDN 安装光盘上的 Setup.exe 文件启动 MSDN 安装过程。

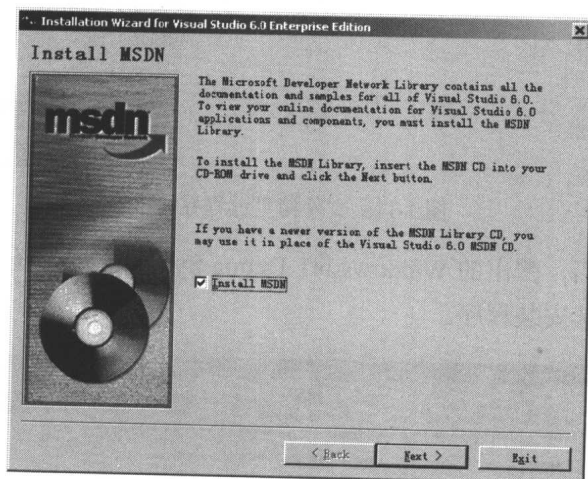


图 1-14 Install MSDN 界面

(1) 点选 Install MSDN 选项, 然后单击 Next 按钮, 弹出 Install MSDN 安装启动等待界面, 如图 1-15 所示。

(2) 完成启动后, 弹出 MSDN 帮助库的“用户许可协议”提示, 如图 1-16 所示。单击“继续”按钮, 程序开始检查 MSDN 安装盘的序列号。

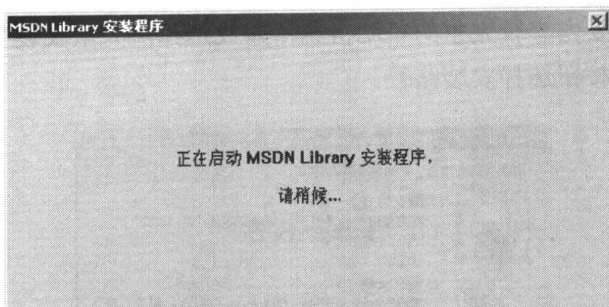


图 1-15 MSDN 安装启动等待界面

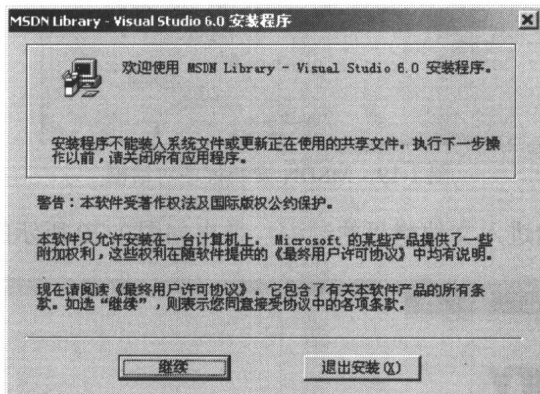


图 1-16 MSDN 安装协议

(3) 序列号检查正确后, 弹出“序列号”信息对话框, 单击“继续”按钮, 进入下一步。安装程序开始搜索以前安装过的相关组件。如图 1-17 所示。

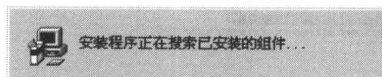


图 1-17 搜索已安装组件

(4) 完成搜索后, 程序弹出用户许可协议对话框, 如图 1-18 所示。

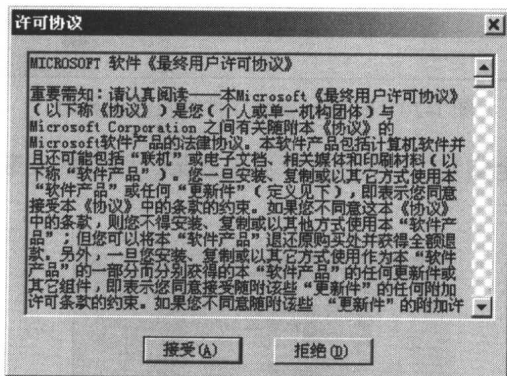


图 1-18 用户许可协议对话框

(5) 单击“接受”按钮, 弹出“MSDN 安装选项”对话框, 如图 1-19 所示。若本地

硬盘空间较大，且需要内容较完整的帮助信息，建议选择“完全安装”选项。用户还可以单击“更改文件夹”按钮选择安装路径。

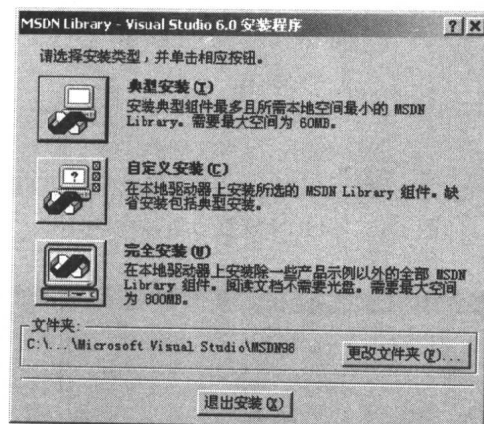


图 1-19 MSDN 安装程序对话框

(6) 安装程序开始进入文件拷贝的过程，弹出如图 1-20 所示的界面。

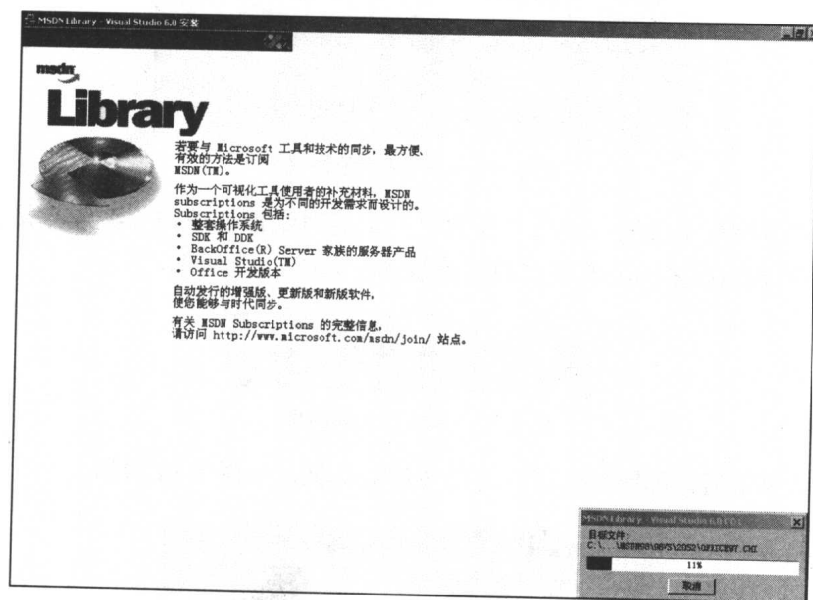


图 1-20 MSDN 安装文件拷贝过程界面

(7) 若选择了“完全安装”，程序在拷贝完成第一张盘的安装后，提示放入第二张安装盘。如图 1-21 所示。

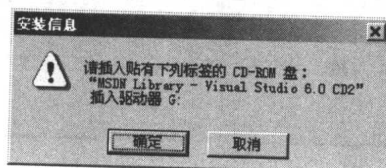


图 1-21 插入第二张安装盘信息对话框