

## <<Windows下的C/C++高级编程>>

### 图书基本信息

书名：<<Windows下的C/C++高级编程>>

13位ISBN编号：9787115101822

10位ISBN编号：7115101825

出版时间：2004-2-1

出版时间：人民邮电出版社

作者：周彬,朱磊

页数：350

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：<http://www.tushu007.com>

## <<Windows下的C/C++高级编程>>

### 内容概要

本书讲述WINDOWS环境下的C/C++语言编程。

其中第1章介绍WINDOWS下C语言编程的基本知识，第2章到第8章是基础的部分，分别介绍窗口和消息、文本显示、图形显示、键盘操作、鼠标操作、子窗口控制与常用控件和对话框，第9章到第13章是提高的部分，分别讲述内存管理、文件系统、多文档界面、多任务和多线程以及WINDOWS SOCKET编程等内容。

阅读本书使程序员了解WINDOWS内部的奥秘，知道WINDOWS程序的来龙去脉，实现“知其然更知其所以然”。

## &lt;&lt;Windows下的C/C++高级编程&gt;&gt;

## 书籍目录

第1章 Windows基础	1
1.1 Windows的简单历史	1
1.2 第一个Windows程序	2
1.2.1 关于Windows API编程	2
1.2.2 编写第一个Windows程序	2
1.2.3 对FirstProgram.c的分析	3
1.3 Windows与Unicode	5
1.3.1 字符集	5
1.3.2 C运行库对Unicode的支持	6
1.3.3 Windows与Unicode	7
第2章 窗口和消息	11
2.1 HELLOWIN程序	11
2.2 一些新概念	14
2.2.1 Windows API函数调用说明	14
2.2.2 新的数据类型	15
2.2.3 匈牙利表示法	16
2.3 注册窗口类	17
2.4 创建窗口	21
2.5 显示窗口	22
2.6 消息循环	23
2.7 窗口函数与消息处理	25
2.8 WM_PAINT消息	26
2.9 WM_DESTROY消息	27
2.10 Windows编程的关键	27
第3章 文本显示	29
3.1 显示的时机	29
3.1.1 发送WM_PAINT消息	29
3.1.2 重绘的范围	30
3.2 简单的文本显示	33
3.2.1 窗口坐标	33
3.2.2 文本和背景的颜色	34
3.2.3 设置背景显示模式	35
3.2.4 选择字体	35
3.2.5 字符大小	40
3.2.6 显示文本的例子	41
3.3 滚动条的应用	45
3.3.1 滚动条基础	45
3.3.2 滚动条的范围和位置	46
3.3.3 滚动条消息	47
3.3.4 添加滚动条	49
3.3.5 改善滚动条	55
3.4 关于文本显示的更多内容	65
3.4.1 更多的文本输出函数	66
3.4.2 Windows中的字体	70
3.4.3 逻辑字体	71

## &lt;&lt;Windows下的C/C++高级编程&gt;&gt;

第4章 图形显示	79
4.1 图形设备接口	79
4.2 设备描述表	80
4.2.1 获取设备描述表句柄	80
4.2.2 设备描述表属性	82
4.2.3 保存设备描述表	83
4.3 设备坐标系和逻辑坐标系	85
4.4 映射模式	90
4.4.1 窗口和视图	90
4.4.2 Windows的映射模式	91
4.4.3 设备描述表信息	102
4.5 关于色彩	106
4.6 画笔、刷子和空隙的填充	109
4.6.1 画笔的使用	109
4.6.2 刷子的使用	111
4.6.3 填充空隙	113
4.7 画点和线条	114
4.7.1 绘制像素点	114
4.7.2 绘制线条	114
4.7.3 绘制线条的示例程序	117
4.8 绘制填充图形	121
4.9 矩形函数、区域和裁剪	132
4.9.1 矩形函数	132
4.9.2 区域	133
4.9.3 区域和裁剪	136
4.9.4 区域和裁剪的示例程序	137
4.10 绘图模式	140
第5章 键盘	143
5.1 键盘基础	143
5.2 键盘消息	145
5.2.1 击键消息	145
5.2.2 击键消息示例程序	148
5.2.3 字符消息	156
5.2.4 字符消息示例程序	158
5.3 活动窗口和输入焦点	164
5.4 插入标记和输入焦点	164
5.4.1 插入标记的概念	164
5.4.2 插入标记示例程序	166
第6章 鼠标	173
6.1 鼠标基础	173
6.2 鼠标消息	173
6.2.1 鼠标的客户区消息	173
6.2.2 非客户区消息	177
6.3 来自鼠标消息的附加消息	178
6.3.1 用户区的信息细节	178
6.3.2 非用户区的信息细节	182
6.4 鼠标光标形状	183

## &lt;&lt;Windows下的C/C++高级编程&gt;&gt;

6.5 一个鼠标的例子程序	183
第7章 子窗口与常用控件	187
7.1 子窗口	187
7.1.1 创建子窗口	188
7.1.2 一般子窗口的示例程序	192
7.2 常用控件	204
7.2.1 常用控件的一般操作	204
7.2.2 几种常用控件	206
7.2.3 常用控件的示例程序	216
第8章 对话框	227
8.1 模态对话框和非模态对话框	227
8.2 通用对话框库	228
8.3 通用对话框	231
8.3.1 颜色对话框	231
8.3.2 字体对话框	234
8.3.3 查找和替换对话框	237
8.3.4 打开文件和另存为对话框	241
8.3.5 页面设置对话框	245
第9章 内存管理	253
9.1 Windows内存的结构	253
9.2 虚拟内存	255
9.2.1 虚拟内存的检测	255
9.2.2 虚拟内存操作	259
9.3 应用程序堆	260
9.3.1 堆的生命周期	261
9.3.2 堆的内部情况	265
9.4 内存扩展	268
9.4.1 实用函数	268
9.4.2 文件映射	268
第10章 文件系统	271
10.1 创建和打开文件	272
10.2 读出和写入文件	273
10.3 创建和使用临时文件	275
10.4 搜索文件	276
10.5 监控目录中的变化	278
10.6 异步读写文件	282
第11章 多文档界面	285
11.1 MDI概述	285
11.2 MDI应用程序结构	286
11.3 MDI支持	287
11.3.1 MDI函数	287
11.3.2 MDI消息	289
11.4 MDI示例程序	290
11.4.1 程序	290
11.4.2 资源	304
11.4.3 程序初始化	305
11.4.4 框架窗口消息处理	305

<<Windows下的C/C++高级编程>>

11.4.5 文档窗口消息处理	307
第12章 多任务和多线程	309
12.1 线程与进程	309
12.1.1 进程的描述	309
12.1.2 线程的基本概念	310
12.1.3 线程和进程的比较	310
12.2 多任务的各种模式	311
12.2.1 DOS下的多任务	311
12.2.2 单用户多任务	311
12.2.3 多用户多任务	312
12.3 Windows多线程	312
12.3.1 多线程的基本知识	312
12.3.2 线程对象	314
12.4 线程局部存储	328
第13章 Windows Sockets编程	333
13.1 TCP/IP与Windows Sockets	333
13.1.1 TCP/IP	333
13.1.2 Sockets	334
13.2 WinSock示例程序	339
13.2.1 一个简单的聊天程序	339
13.2.2 对Windows Sockets的更多了解	349

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:<http://www.tushu007.com>