

<<Windows系统编程>>

图书基本信息

书名：<<Windows系统编程>>

13位ISBN编号：9787115103222

10位ISBN编号：7115103224

出版时间：2002-7-1

出版单位：人民邮电出版社

作者：徐丙立,马小亮,周金萍,姜小光

页数：690

字数：1080

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系统编程>>

内容概要

本书讲解了Windows系统编程方面的内容。

按照"由浅入深"、"相互贯穿"、"重点突出"、"文字叙述与典型代码实例相结合"的原则，本书首先介绍了不同版本的Windows系统的内核和编程环境，接着介绍了Windows程序设计的特点和程序员所应掌握的基础知识，然后详细讲述了Windows的基本构件（如进程、线程、系统信息、内存管理和动态链接库等）以及它们在Windows系统中和在实际的应用程序中是如何使用的，此外书中的各章配以丰富而恰当的实例，帮助读者深入理解系统编程的内容。

对于Windows编程人员来说，本书极具参考价值，是一本不可多得的参考书。

书籍目录

第1章 Windows编程开发环境

1.1 Windows操作系统及其内核

1.1.1 已有的Windows平台

1.1.2 新一代Windows平台--Windows XP

1.1.3 未来的Windows平台--64位Windows

1.2 集成性开发环境Developer Studio

1.2.1 Microsoft Visual C++和Developer Studio

1.2.2 新一代集成性开发环境Visual Studio.net

1.3 使用编程帮助

1.3.1 为什么需要帮助

1.3.2 如何使用帮助

1.4 自定义Developer Studio

1.4.1 自定义工具条和菜单栏

1.4.2 自定义快捷键

第2章 Win32程序设计

2.1 Windows程序设计的特点

2.1.1 消息驱动机制

2.1.2 图形输出及设备无关性

2.1.3 标准的用户界面对象

2.1.4 Windows资源的共享

2.2 Windows应用程序组成

2.3 用SDK进行Win32程序设计

2.3.1 Win32 API和SDK 27

2.3.2 Win32程序设计的特点

2.3.3 实例--禁止进程的多个实例存在

2.4 初识进程、线程和内存分配

2.4.1 进程与线程的问题

2.4.2 32位应用程序的内存分配

2.4.3 32位应用程序的内存管理模式

2.5 本章实例--消息监视专家Spy

第3章 Windows用户界面

3.1 控件

3.1.1 按钮

3.1.2 组合框

3.1.3 编辑控件

3.1.4 列表框

3.1.5 滚动条

3.1.6 静态控件

3.2 资源

3.2.1 光标

3.2.2 图标

3.2.3 菜单

3.2.4 字符串

3.3 用户输入

3.3.1 通用对话框

<<Windows系统编程>>

- 3.3.2 鼠标输入
- 3.3.3 键盘输入
- 3.4 窗口
- 3.5 实例1--迷你视频终端VideoTerminal
- 3.6 实例2--自定义资源的程序WinMainSample
- 第4章 Windows程序员基础
 - 4.1 Windows对错误的处理
 - 4.1.1 错误代码表
 - 4.1.2 获取错误信息--GetLastError()
 - 4.1.3 错误代码转换工具
 - 4.1.4 自定义错误代码
 - 4.2 Unicode编程与软件本地化
 - 4.2.1 为什么要选择Unicode
 - 4.2.2 如何编写Unicode源代码
 - 4.2.3 使自己的应用程序符合Unicode规范
 - 4.2.4 如何区分ANSI文本和Unicode文本
 - 4.2.5 在多字节字符与宽字节字符之间转换
 - 4.3 内核对象的概念
 - 4.3.1 什么是内核对象
 - 4.3.2 管理和操作内核对象
 - 4.3.3 进程间共享内核对象
 - 4.4 本章实例--Unicode转换大师UConvert
- 第5章 进程
 - 5.1 进程的实例句柄
 - 5.2 进程的命令行和环境变量
 - 5.2.1 进程的命令行
 - 5.2.2 进程的环境变量
 - 5.3 进程的当前驱动器和当前目录
 - 5.4 进程的亲缘性
 - 5.5 进程的错误模式
 - 5.6 创建进程与终止进程
 - 5.6.1 创建进程函数CreateProcess()
 - 5.6.2 终止进程
 - 5.7 子进程
 - 5.8 本章实例1--进程查看器ProcessView
 - 5.9 本章实例2--事件调试浏览器Debug Event Browser
- 第6章 进程的作业
 - 6.1 对作业进程的限制
 - 6.2 将进程放入作业和终止作业
 - 6.2.1 将进程放入作业
 - 6.2.2 终止作业中的进程
 - 6.3 查询作业信息
 - 6.4 作业通知信息
- 第7章 线程基础
 - 7.1 由进程到线程
 - 7.2 线程的使用条件
 - 7.2.1 何时能够使用线程

<<Windows系统编程>>

- 7.2.2 何时不能使用线程
- 7.3 线程的创建与终止
 - 7.3.1 线程函数的编写
 - 7.3.2 线程的创建
 - 7.3.3 线程的终止
 - 7.3.4 深入了解线程本质
- 7.4 C/C++运行时库与线程
 - 7.4.1 C/C++运行时库的问题
 - 7.4.2 C/C++运行时库函数与局部数据块tiddata
 - 7.4.3 为什么不调用CreateThread()创建线程
 - 7.4.4 不应该调用的C/C++运行时库函数
- 7.5 线程在系统中的ID
 - 7.5.1 通过ID操作线程
 - 7.5.2 将伪句柄转换为实句柄
- 7.6 线程分类
 - 7.6.1 工作线程
 - 7.6.2 用户界面线程
- 7.7 本章实例--文件比较工具WinDiff
- 第8章 线程的调度、优先级和亲缘性
 - 8.1 线程的调度
 - 8.1.1 系统对线程的调度过程
 - 8.1.2 暂停和恢复线程的运行
 - 8.1.3 睡眠方式
 - 8.1.4 转换到另一个线程
 - 8.1.5 线程的运行时间
 - 8.1.6 CONTEXT结构
 - 8.2 优先级
 - 8.2.1 线程的优先级
 - 8.2.2 优先级的抽象理解
 - 8.2.3 使用优先级编程
 - 8.3 亲缘性
 - 8.3.1 软亲缘性和硬亲缘性
 - 8.3.2 进程的亲缘性屏蔽
 - 8.3.3 进程中线程的亲缘性屏蔽
 - 8.4 本章实例--一个多线程程序MThread
- 第9章 线程的同步
 - 9.1 用户模式中的线程同步
 - 9.1.1 原子访问与互锁函数
 - 9.1.2 高级线程同步
 - 9.1.3 高速缓存行
 - 9.1.4 临界代码区
 - 9.2 线程与内核对象的同步
 - 9.2.1 已通知状态与未通知状态
 - 9.2.2 等待函数
 - 9.2.3 事件 (Event)
 - 9.2.4 等待定时器 (WaitableTimer)
 - 9.2.5 信号量 (Semaphore)

<<Windows系统编程>>

- 9.2.6 互斥对象 (Mutex)
- 9.2.7 线程同步对象速查表
- 9.2.8 其他线程同步函数
- 9.3 线程池
- 9.4 本章实例--声音的获取与回放 (AudioLoop)
- 第10章 线程的堆栈与纤程
 - 10.1 线程的堆栈
 - 10.1.1 Windows 2000下的线程堆栈
 - 10.1.2 Windows 98下的线程堆栈
 - 10.2 纤程
 - 10.2.1 纤程的意义
 - 10.2.2 纤程的使用
 - 10.3 本章实例--基于纤程的文件拷贝器Fibers
- 第11章 系统信息与注册表
 - 11.1 系统信息
 - 11.1.1 硬件配置
 - 11.1.2 操作系统版本
 - 11.1.3 计算机名
 - 11.1.4 操作系统配置
 - 11.1.5 系统参数
 - 11.1.6 系统尺寸
 - 11.2 注册表
 - 11.2.1 注册表结构
 - 11.2.2 注册表存储空间
 - 11.2.3 预定义的关键字
 - 11.2.4 数据分类
 - 11.2.5 关键字的打开、创建与关闭
 - 11.2.6 注册表数据的添加和删除
 - 11.2.7 注册表关键字的安全属性与访问权限
 - 11.2.8 从注册表中检索数据
 - 11.2.9 注册表文件
 - 11.2.10 注册表的使用
 - 11.3 本章实例--注册表读取专家Registry
- 第12章 虚拟内存
 - 12.1 进程的虚拟地址空间
 - 12.1.1 虚拟地址空间的分区
 - 12.1.2 地址空间中区域的管理
 - 12.1.3 地址空间区域中物理内存的占用
 - 12.1.4 实例--创建保护页面
 - 12.1.5 CPU的数据对齐特性
 - 12.2 虚拟内存的状态
 - 12.2.1 内存的使用状态
 - 12.2.2 虚拟地址空间的状态
 - 12.3 地址窗口扩展
 - 12.4 本章实例--虚拟内存的管理员Walker
- 第13章 文件映射
 - 13.1 关于文件映射

<<Windows系统编程>>

- 13.1.1 文件视图的数据一致性
- 13.1.2 文件映射的优势
- 13.2 使用文件映射
 - 13.2.1 创建或打开文件内核对象
 - 13.2.2 创建文件映射内核对象
 - 13.2.3 创建文件视图
 - 13.2.4 撤销文件视图
 - 13.2.5 关闭文件映射对象和文件对象
 - 13.2.6 两个文件映射的例子
- 13.3 几个不同类型文件的内存映射
 - 13.3.1 EXE文件和DLL文件的映射
 - 13.3.2 数据文件的映射
- 13.4 共享文件和内存
- 13.5 本章实例--实现命名共享内存的程序Memory
- 第14章 内存堆栈
 - 14.1 关于内存堆栈
 - 14.1.1 堆栈的概念
 - 14.1.2 进程的默认堆栈
 - 14.2 创建与使用内存堆栈
 - 14.2.1 为什么要创建内存堆栈
 - 14.2.2 如何使用内存堆栈
 - 14.2.3 C++程序中如何使用堆栈
 - 14.3 其他堆栈函数的使用
 - 14.4 本章实例--多线程的堆栈管理器MpHeap
- 第15章 动态链接库
 - 15.1 为什么要使用DLL
 - 15.2 DLL在进程的地址空间
 - 15.3 DLL的隐式链接
 - 15.3.1 DLL模块的创建
 - 15.3.2 EXE模块的创建
 - 15.3.3 EXE模块的运行
 - 15.4 DLL的显式链接
 - 15.4.1 显式加载DLL模块
 - 15.4.2 显式卸载DLL模块
 - 15.4.3 DLL的使用计数
 - 15.4.4 获得输出符号地址
 - 15.5 DLL的进入点函数
 - 15.5.1DllMain()函数
 - 15.5.2 C/C++运行时库的情况
 - 15.6 DLL的高级使用
 - 15.6.1 延迟加载DLL
 - 15.6.2 操作系统的DLL
 - 15.6.3 DLL的转移
 - 15.6.4 模块的移位
 - 15.6.5 模块的绑定
 - 15.6.6 线程本地存储器
 - 15.7 本章实例1--一个简单的动态链接库程序dll

15.8 本章实例2--标准DLL的创建实例SpinCube

第16章 结构化异常处理

16.1 关于结构化异常处理

16.1.1 异常处理

16.1.2 基于帧的异常处理

16.1.3 结束处理

16.1.4 处理器的文法结构

16.2 结构化异常处理的使用

16.2.1 使用异常处理器

16.2.2 使用结束处理器

16.3 结构化异常与C++异常的对比

16.4 本章实例--模式匹配查找工具Asyncio 654

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>