

<<Visual C++串口通信技术与>>

图书基本信息

书名：<<Visual C++串口通信技术与工程实践>>

13位ISBN编号：9787115123442

10位ISBN编号：7115123446

出版时间：2004-7-1

出版时间：人民邮电出版社

作者：求是科技

页数：502

字数：786000

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>

## <<Visual C++串口通信技术与>>

### 内容概要

本书详细介绍了利用Visual C++进行串口通信编程的各种方法和技巧，并力图通过生动的讲解和丰富的应用实例让读者进一步学习并掌握这一技术。

本书共分10章，内容主要包括数据通信的基本概念、串口通信的RS-232C/RS-485/RS-422标准、并口通信的IEEE 1284 1994标准、Modem的基础知识和AT命令集、传真机的传真协议、PLC（可编程逻辑控制器）和单片机等。

本书详细介绍了MSComm控件的使用、利用API编程控制串口、TAPI编程及其应用，并通过一系列应用实例，详细阐明了串并口通信技术与Visual C++其他技术结合解决实际问题的基本思路和方法；通过串口编程调试精灵的设计实现和封装发布，从整个项目的角度给读者以启示；最后一章给出串并口编程在工程实践中的诸多方案与用法。

本书中诸多串口编程的技术方案和API调用可供广大Visual Basic和Delphi程序员阅读参考。

本书专业性和实用性较强，对于利用Visual C++进行通信项目开发具有较高的参考价值。本书适合中高级程序员、软件开发人员和系统分析人员阅读和参考。

## &lt;&lt;Visual C++串口通信技术与&gt;&gt;

## 书籍目录

第1章 接口 1 1.1 计算机接口技术简介 1 1.2 RS-232-C串口标准 5 1.3 RS-485/422串口标准 12 1.4 IEEE 1284 1994并口标准 17 1.5 端口结构与端口资源 22 1.6 典型外设介绍 28 1.7 端口技术应用展望 33 1.8 本章小结 34 第2章 端口通信编程基础 35 2.1 基本概念 35 2.2 模数/数模转换 43 2.3 端口参数 45 2.4 端口编程概述 52 2.5 本章小结 54 第3章 用MSComm控件进行串口编程 55 3.1 MSComm控件介绍 55 3.2 MSComm控件串口编程--基本流程 63 3.3 MSComm控件串口数据通信--字符传输 65 3.4 MSComm控件串口数据通信--高级应用 77 3.5 本章小结 87 第4章 Windows API编程控制串口 88 4.1 Windows API串口通信编程概述 88 4.2 Windows串口通信相关API函数 89 4.3 Windows API串口编程实例 TTY终端仿真程序 115 4.4 本章小结 144 第5章 TAPI编程 145 5.1 TAPI简介 145 5.2 辅助TAPI及其应用 146 5.3 Windows完整TAPI 150 5.4 编程实例 利用TAPI拨打电话 183 5.5 本章小结 224 第6章 与典型外设通信 225 6.1 串口与Modem 225 6.2 串口与传真机 259 6.3 串口与PLC通信 299 6.4 串口与射频卡读写单元 308 6.5 串口与单片机通信 310 6.6 并口外设通信简介 314 6.7 本章小结 318 第7章 串口和Modem拨号应用实例 319 7.1 对Modem的简单控制技术 319 7.2 电子邮件自动寻呼系统 334 7.3 串口编程与ODBC/DAO技术相结合 350 7.4 串行通信协议的软件侦测方法 369 7.5 获取Modem信息的Visual C++类 386 7.6 串口数据实时采集的解决方案和例程 390 7.7 本章小结 394 第8章 串口编程调试精灵 396 8.1 串口编程调试精灵的设计实现 396 8.2 串口编程调试精灵的发布 416 8.3 本章小结 420 第9章 云台控制系统与智能安防报警系统 421 9.1 云台控制系统 421 9.2 智能安防报警系统 426 第10章 串口操纵IC卡实现餐饮收费系统 433 10.1 案例目标 433 10.2 系统介绍 433 10.3 设计思路 437 10.4 关键技术和算法 440 10.5 具体实现本系统 448 10.6 本章小结 502

#### 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>