第一图书网, tushu007.com

<<精通Windows Sockets网络>>

图书基本信息

书名：<<精通Windows Sockets网络开发>>

13位ISBN编号：9787115179111

10位ISBN编号：7115179115

出版时间：2008-7

出版时间：人民邮电出版社

作者：孙海民

页数：462

字数：727000

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

内容概要

Windows Sockets是当前主要的网络开发技术之一。
本书由浅入深、循序渐进地讲解如何使用Windows Sockets开发网络应用程序。
全书内容包括准备开发环境、TCP/IP基本介绍、Windows套接字基础、协议特征、基本TCP套接字编程、基本UDP套接字编程、套接字选项、套接字阻塞模式开发、套接字非阻塞模式开发、Select模型开发、WSAAsyncSelect模型开发、WSAEventSelect模型开发、重叠I/O模型开发和完成端口模型开发。
为使读者深入理解套接字的理论知识，增加实践项目经验，本书最后7章，每章讲解一个具有实践意义的网络应用程序。
在这些实例中包含许多软件开发技术知识，如STL、ADO、多线程、MFC、软件设计模式等。
本书适合广大的网络应用程序设计初学者、Windows网络应用程序开发人员、VC++开发工程师、网络游戏开发人员、软件培训机构学员和高等学校的学生阅读。

第一图书网, tushu007.com

<<精通Windows Sockets网络>>

书籍目录

第1篇　网络开发基础篇　第1章　准备开发环境　1.1　Windows Sockets开发概述　1.1.1　网络程序开发应用　1.1.2　网络程序结构——C/S、B/S　1.1.3　网络程序通信基础——网络协议　1.1.4　网络程序通信技术——Windows Sockets介绍　1.2　连接网络　1.2.1　TCP/IP设置　1.2.2　TCP/IP是否工作正常　1.2.3　系统与网络适配器间的通信　1.2.4　默认网关　1.2.5　ping其他计算机IP地址　1.3　创建应用程序　1.3.1　控制台程序　1.3.2　MFC应用程序　1.4　调试两个应用程序　1.4.1　启动两个工程　1.4.2　将一个工程加入到另一个工程空间　1.5　配置开发环境　1.6　小结　第2章　TCP/IP简介　2.1　开放系统互连参考模型　2.2　TCP/IP协议概述　2.2.1　TCP/IP模型　2.2.2　UDP　2.2.3　TCP　2.2.4　端口　2.3　小结　第3章　Windows Sockets基础　3.1　Windows Sockets　3.1.1　应用程序与Windows Sockets的关系　3.1.2　套接字　3.2　协议特征　3.2.1　面向连接与面向无连接　3.2.2　可靠性与次序性　3.2.3　面向消息　3.2.4　部分消息　3.2.5　从容关闭　3.2.6　路由选择　3.2.7　广播数据　3.3　IP定址　3.3.1　IP定址　3.3.2　字节顺序问题　3.4　基本TCP套接字编程　3.4.1　WSAStartup（）函数　3.4.2　socket（）函数　3.4.3　bind（）函数　3.4.4　listen（）函数　3.4.5　accept（）函数　3.4.6　recv（）函数　3.4.7　send（）函数　3.4.8　closesocket（）函数　3.4.9　shutdown（）函数　3.4.10　connect（）函数　3.5　TCP示例程序　3.5.1　服务器实现　3.5.2　客户端实现　3.6　基本UDP套接字编程　3.6.1　recvfrom（）函数　3.6.2　sendto（）函数　3.7　UDP示例程序　3.7.1　服务器实现　3.7.2　客户端实现　3.8　套接字选项　41　3.8.1　getsockopt（）函数　3.8.2　setsockopt（）函数　3.8.3　SOL_SOCKET选项级别　3.9　小结　第2篇　Visual C++网络模式开发篇　第4章　阻塞模式开发　第5章　非阻塞模式开发　第6章　Select模型开发　第7章　WSAAsyncSelect模型开发　第8章　WSAEventSelect模型开发　第9章　重叠I/O模型开发　第10章　完成端口模型开发

章节摘录

第1篇 网络开发基础篇　　第1章 准备开发环境　　本章讲解开发WindowsSockets应用程序的前期准备知识。
首先简述了开发WindowsSockets应用程序的背景知识，然后讲解开发人员应该具备的一些技术。
技术包括如何检查网络连接，确保主机能够正常访问网络中其他计算机；如何利用MircosofiVisualStudio6.0开发工具创建两种类型工程；如何调试两个Windows应用程序；如何配置Windowssockets应用程序的开发环境。
1.1 WindowsSockets开发概述　　本节简述开发Windows网络程序的背景知识，内容包括什么是网络程序开发、网络软件结构、网络协议、WindowsSockes的历史和开发人员应该具备的技术。
1.1.1 网络程序开发应用　　网络程序开发可以简单地被理解为：基于局域网或互联网，利用网络开发技术，开发能够运行在网络上的软件（系统）。
例如，开发常用的IM工具QQ，使用该网络程序用户可以和朋友在线聊天、视频等。
不论朋友身处何方，只要双方的主机连接到互联网上就可以实现通信。
在QQ上我们还可以建立或者加入QQ群。
将兴趣相同的朋友聚集在一起，研究和讨论问题。
IM工具仅仅是网络程序开发的一个应用而已。
随着网络技术的迅速发展，各种各样的网络软件（系统）应运而生，例如文件传输系统、电子邮件系统、网络电视、网络游戏、P2P软件、网络聊天工具等。
特别是P2P（peer-to-peer）技术，被普遍认为在加强网络上人与人之间交流、实现文件交换和分布计算等方面大有前途。
1.1.2 网络程序结构——C/S、B/S　　虽然网络应用程序很多，但是软件结构基本类似。
网络软件可以分为C/S和B/S两种结构。
C/S（Client/Server），即客户端与服务器结构。
客户端和服务器分别承担不同的任务。
Client将用户的需求提交给Server，再将Server返回的结果以一定的形式提供给用户。
Server的任务是接收Client提出的服务请求，进行相应的处理，并将结果返回给Client。

编辑推荐

《精通Windows Sockets网络开发：基于Visual C++实现》适合广大的网络应用程序设计初学者、Windows网络应用程序开发人员、VC++开发工程师、网络游戏开发人员、软件培训机构学员和高等学校的学生阅读。

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