

图书基本信息

书名：<<Windows 程序设计:第5版(英文影印版)>>

13位ISBN编号：9787115193155

10位ISBN编号：7115193150

出版时间：2009.2

出版时间：人民邮电出版社

作者：Charles Petzold

页数：全2册

字数：1824000

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

有经验的Windows程序员都知道，如果在工作中遇到了技术难题。最好的解决办法就是去查Petzold的书。

是的，《Windows程序设计》内容博大精深。

阐述透彻流畅，是毋庸置疑的Windows程序设计的权威著作，也是享誉世界的微软技术大师、Windows先驱奖得主Charles Petzold的代表作。

多少年来，一代又一代Windows程序员受惠于《Windows程序设计》，无数在Windows上运行的程序都不同程度地受到了《Windows程序设计》的影响。

今天，Win32 API之上已经有了各种框架使我们的开发工作更加方便。

但是Petzold著作的魅力不减。

仍然在不断重印。

原因很简单。

正如一位读者说的，Win32 API依旧是Windows的基础。

不经过《Windows程序设计》的洗礼，你很难说自己已经真正进入Windows程序设计技术的圣殿。

《Windows程序设计》分上下两册装订。

本册讲述了Windows编程中较高级的主题。

包括图形、打印机、声音和音乐、动态链接库、多任务和多线程、多文档界面等内容，为开发人员提供了更全面的编程指导。

书中代码可以在图灵网站www.turingbook.com《Windows程序设计》网页免费注册下载。

作者简介

Charles Petzold，微软技术领域的大师级专家。

他的著作和文章为Windows程序设计技术的推广和普及作出了巨大贡献。

1994年被微软公司授予“Windows先驱奖”，是全球唯一获此殊荣的技术作家。

他也是资格最老的微软MVP之一。

除本书外，他撰写的The Annotated Tunng（中文版将由

书籍目录

上册	Section I	The Basics	Chapter 1	Getting Started	The Windows Environment
		A History of Windows		Aspects of Windows	Dynamic Linking
		Programming Options		APIs and Memory Models	Windows
		Programming Environment		API Documentation	Language Options
		A Character-Mode Model		The Windows Equivalent	The
		Program Entry Point		The MessageBox Function	Your First Windows Program
		Chapter 2	An Introduction to Unicode	A Brief History of Character Sets	The Header Files
		Standards	The World Beyond	Extending ASCII	Compile, Link, and Run
			Unicode to the Rescue	Wide Characters and C	American
		Wider Characters	Wide-Character Library Functions	Windows Header File Types	Double-Byte Character Sets
		Wide Characters and Windows	Windows?String Functions	Using printf in Windows	The char Data Type
		Function Calls	Internationalization and This Book	Chapter 3	Maintaining a Single Source
		Formatting Message Box	A Window of One's Own	An Architectural Overview	The Windows
		Messages	Thinking Globally	Registering the Window Class	A
		HELLOWIN Program	Displaying the Window	The Message Loop	Chapter 3
		Creating the Window	Processing the Messages	Playing a Sound File	Windows and
		Window Procedure	The WM_DESTROY Message	The Windows Programming Hurdles	The
		WM_PAINT Message	Don ' t Call Me, I'll Call You	Queued and Nonqueued Messages	The
		Out Fast	Chapter 4	An Exercise in Text Output	Painting and Repainting
		WM_PAINT Message		Valid and Invalid Rectangles	An Introduction to GDI
		Device Context		Getting a Device Context Handle: Method One	The Paint Information
		Structure		Getting a Device Context Handle: Method Two	TextOut: The Details
		The System Font		The Size of a Character	Text Metrics: The Details
		Formatting Text		Putting It All Together	The SYSMETS1.C Window Procedure
		Not Enough Room		The Size of the Client Area	Scroll Bars
		and Position		Scroll Bar Messages	Scroll Bar Range
		Program for Painting		Scrolling SYSMETS	Structuring Your
		Chapter 5	Basic Drawing	Chapter 6	The Keyboard
		Chapter 9	Child Window Controls	Chapter 10	Menus and Other Resources
		Chapter 12	The Clipboard	下册	

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>