第一图书网, tushu007.com

<<Visual C++网络编程>>

图书基本信息

书名：<<Visual C++网络编程>>

13位ISBN编号：9787121140532

10位ISBN编号：7121140535

出版时间：2011-7

出版时间：电子工业

作者：郑阿奇

页数：448

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

第一图书网, tushu007.com

<<Visual C++网络编程>>

内容概要

《Visual C++网络编程》以Visual Studio 2008为平台，介绍Visual C++网络编程。
全书共12章，分上、下两篇共四个部分。
《Visual C++网络编程》上篇为“MFC网络编程与Internet应用开发”，暂不涉及网络协议，而是用现成的MFC类库和API开发人们身边常见的典型应用（主要为客户端程序）。
上篇又分两个部分：第一部分（第1～2章），介绍网络编程背景和MFC Socket编程；第二部分（第3～6章），介绍Internet应用开发，以及典型实例的开发过程。
下篇为“Winsock编程和基于TCP/IP应用开发”，进一步深入到Winsock API和应用层协议，详细介绍套接字接口编程基础、P2P以及网络应用协议主要功能的编程实现。
下篇也分为两个部分：第三部分（第7～8章），介绍Winsock API编程基础和P2P编程；第四部分（第9～12章），介绍基于TCP/IP应用层主要协议（HTTP/FTP/POP3）的程序的实现原理和编程方法。
《Visual C++网络编程》配有光盘，提供同步教学课件和所有源代码文件。
《Visual C++网络编程》可作为计算机及相关专业本、专科网络编程的教材或参考书。
同时，为广大电脑爱好者、网络爱好者、编程爱好者、软件发烧友、电脑网络DIY玩家成为网络高手打好基础。

第一图书网, tushu007.com

<<Visual C++网络编程>>

书籍目录

上篇 MFC网络编程与Internet应用开发第1章 背景知识1.1 计算机网络演化史1.1.1 计算机网络的起源1.1.2 计算机网络的进化1.1.3 Internet时代1.2 Visual C++开发平台1.3 网络编程1.3.1 什么是网络编程1.3.2 网络程序第2章 MFC Socket编程2.1 MFC及其Socket类2.1.1 MFC简介2.1.2 MFC中的Socket类2.2 C/S模式下网络程序的Socket通信实例2.2.1 客户-服务器方式（C/S模式）2.2.2 CAsyncSocket类编程基础2.2.3 CAsyncSocket类程序的指针实现2.2.4 CSocket类编程2.3 与第三方程序的互通及Socket编程的本质2.3.1 用自制程序访问第三方软件2.3.2 进程通信的Socket机制与网络应用的同一性第3章 即时通信：网络聊天软件3.1 聊天软件技术的渊源和演变3.1.1 网络聊天应用的起源3.1.2 从聊天室到ICQ3.1.3 即时通信与P2P3.2 聊天室应用3.2.1 聊天室功能效果展示3.2.2 聊天室的开发3.2.3 从聊天室到腾讯QQ3.3 即时通信新趋势第4章 万维网：浏览器中的Internet4.1 浏览器发展简史4.1.1 浏览器概述4.1.2 浏览器简史4.1.3 主流浏览器4.2 MFC对浏览器应用开发的支持4.2.1 文档/视图结构与CHtmlView类4.2.2 WinInet类与Internet编程4.3 浏览器开发4.3.1 创建基于文档/视图结构的浏览器工程4.3.2 定制开发自己的浏览器4.3.3 通过浏览器看4.4 浏览器中的Internet4.4.1 浏览器与资源管理器4.4.2 统一资源定位符4.4.3 浏览器中的Internet第5章 文件的上传与下载：FTP客户端开发5.1 FTP的基本概念5.1.1 什么是FTP5.1.2 FTP工作原理5.1.3 匿名FTP5.2 FTP网络环境的搭建5.2.1 FTP服务器的架设5.2.2 用FlashFXP测试自己的FTP站点5.3 制作自己的FTP上传下载器5.3.1 MFC WinInet类对FTP的支持5.3.2 创建工程、设计软件界面5.3.3 编程实现5.3.4 本地测试FTP上传下载器5.4 FTP的实用性5.4.1 访问实际的局域网5.4.2 传输大文件的情况5.4.3 FTP与其他下载技术第6章 电子邮件6.1 电子邮件概述6.1.1 第一封电子邮件6.1.2 邮件系统工作过程6.1.3 电子邮件协议6.1.4 邮件服务商与电子邮箱的选择6.2 Outlook Express与邮件客户端环境的配置6.2.1 Outlook Express简介6.2.2 申请免费邮箱6.2.3 Outlook Express的配置和使用6.2.4 邮件收发环境的性质6.3 电子邮件客户端程序开发6.3.1 开发邮件程序的接口MAPI6.3.2 编写电子邮件程序的步骤6.3.3 电子邮件程序开发6.4 网络邮件收发实验下篇 Winsock编程和基于TCP/IP应用开发第7章 Winsock API编程基础7.1 Winsock API原理7.1.1 网络协议栈7.1.2 网络应用编程界面7.1.3 Winsock API编程原理7.2 TCP编程7.2.1 TCP通信流程7.2.2 TCP Socket API程序设计7.2.3 Winsock API程序与MFC Socket类程序的等价性7.3 UDP编程7.3.1 UDP通信流程7.3.2 UCP Socket API程序设计7.3.3 UDP进程通信演示第8章 P2P编程8.1 P2P的发明8.1.1 一个网络音乐发烧友捣鼓出的杰作8.1.2 P2P概述8.1.3 P2P原理8.2 简单P2P软件的开发8.2.1 软件使用效果展示8.2.2 P2P通信规约8.2.3 P2P聊天工具的开发过程8.3 P2P带来的感悟8.3.1 从P2P通信规约看网络协议的本质8.3.2 P2P软件终端的“ 全息性 ”第9章 HTTP编程：Web服务器的开发9.1 HTTP原理9.1.1 万维网的工作过程9.1.2 超文本传输协议9.2 Web服务器的开发9.2.1 项目工程的架构9.2.2 Web服务的界面总控9.2.3 Web服务流程的实现9.2.4 HTTP协议的实现9.2.5 HTTP协议实现辅助代码9.3 自制浏览器访问Web服务器的实验9.3.1 实验准备9.3.2 访问本地计算机上不同类的资源9.3.3 根据相对路径访问特定目录下的资源第10章 FTP编程：FTP服务器实例10.1 FTP原理10.1.1 FTP简介10.1.2 FTP支持的文件类型和结构10.1.3 FTP工作原理10.1.4 FTP命令和应答10.2 FTP服务器的实现10.2.1 项目工程的架构10.2.2 FTP服务的界面总控10.2.3 FTP服务流程的实现10.2.4 FTP的实现10.2.5 FTP实现辅助代码10.3 完整的FTP软件套件10.3.1 FTP上传下载器的改造10.3.2 自制FTP客户端与服务器的对接实验第11章 POP3实现邮件接收程序11.1 POP3原理11.1.1 POP3协议的工作过程11.1.2 POP3会话命令与应答11.1.3 POP3工作实例11.1.4 电子邮件报文格式举例11.2 用POP3协议实现邮件接收11.2.1 项目工程的架构11.2.2 套接字管理功能实现11.2.3 程序界面的控制代码11.2.4 POP3协议的实现11.2.5 POP3协议实现辅助11.3 用自制POP3邮件程序接收信件第12章 网络应用的演变与展望12.1 两大演变趋势12.1.1 永恒的矛盾：分散化与集中化12.1.2 P2P统治因特网12.1.3 网格与云计算12.2 Internet应用模式的变迁12.2.1 从C/S到B/S架构12.2.2 从Web1.0到Web2.0阶段12.3 网络大融合12.3.1 G与手机上网12.3.2 三网融合12.3.3 无线传感器与物联网12.4 网络编程开发的新领域12.4.1 Ajax12.4.2 多核编程12.4.3 C++/CLI编程12.5 未来无限可能

第一图书网, tushu007.com

<<Visual C++网络编程>>

编辑推荐

魅力·实践·发现　展现精英高手发现之旅　站在流行平台开发实践　介绍流行软件神奇魅力

第一图书网, tushu007.com

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