

<<Windows 2000编程>>

图书基本信息

书名：<<Windows 2000编程>>

13位ISBN编号：9787115089830

10位ISBN编号：7115089833

出版时间：2000年12月1日

出版时间：第1版 (2000年12月1日)

作者：李多多

页数：927

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 2000编程>>

内容概要

全书共分为19章：前两章概述相关的基本知识；第2-7章介绍用户界面的设计方法；第8-17章介绍Windows2000系统与数据库编程以及ActiveX技术；第18-19章介绍Windows2000下的网络编程。

<<Windows 2000编程>>

书籍目录

| | |
|---|----|
| 第1章 Windows 2000特点及编程基础 | 1 |
| 1.1 Windows 2000特点 | 1 |
| 1.1.1 Windows 2000家族介绍 | 1 |
| 1.1.2 Windows 2000平台概览 | 3 |
| 1.1.3 Windows 2000的设计思想 | 4 |
| 1.1.4 Windows 2000系统性能 | 5 |
| 1.2 Windows程序工作原理 | 6 |
| 1.2.1 理解Windows消息机制 | 7 |
| 1.2.2 协同式多任务与抢先式多任务系统 | 8 |
| 1.3 Windows 2000应用程序设计特点 | 9 |
| 1.4 Windows API和SDK | 10 |
| 1.4.1 Windows API | 10 |
| 1.4.2 Windows SDK | 11 |
| 1.4.3 使用SDK编写Windows应用程序 | 11 |
| 1.5 Windows编程基础知识 | 13 |
| 1.6 面向对象的编程 | 15 |
| 1.7 本章小结 | 17 |
| 第2章 Visual C和MFC | 19 |
| 2.1 Visual C++编程简介 | 19 |
| 2.1.1 Windows应用程序的开发工具 | 19 |
| 2.1.2 选用Visual C++作为Windows 2000编程工具的原因 | 19 |
| 2.1.3 VC 6.0的3种不同版本特性比较 | 20 |
| 2.2 Visual C++可视化集成开发环境 | 21 |
| 2.2.1 项目工作区 | 22 |
| 2.2.2 应用程序向导AppWizard | 24 |
| 2.2.3 类向导ClassWizard | 25 |
| 2.2.4 WizardBar | 25 |
| 2.2.5 组件画廊Componet Gallery | 26 |
| 2.3 MFC简介 | 26 |
| 2.3.1 MFC历史 | 26 |
| 2.3.2 MFC类库概念和组成 | 27 |
| 2.3.3 MFC的优点 | 33 |
| 2.3.4 用MFC方法实现Hello World程序 | 33 |
| 2.4 消息映射 | 35 |
| 2.4.1 为什么使用消息映射 | 35 |
| 2.4.2 MFC对消息的管理 | 35 |
| 2.5 Windows 2000应用程序组成 | 39 |
| 2.5.1 编写Windows应用程序需要的文件 | 39 |
| 2.5.2 在Windows 2000应用程序中引入资源的好处 | 40 |
| 2.6 本章小结 | 41 |
| 第3章 图形设备接口 | 43 |
| 3.1 图形设备接口GDI概述 | 43 |
| 3.2 设备描述表 | 44 |
| 3.2.1 CDC类 | 46 |
| 3.2.2 CClientDC类 | 49 |

<<Windows 2000编程>>

| | | |
|-------|------------------|-----|
| 3.2.3 | CPaintDC | 50 |
| 3.2.4 | CWindowDC类 | 51 |
| 3.3 | 几个与图形绘制有关的简单数据类型 | 52 |
| 3.3.1 | CPoint类 | 52 |
| 3.3.2 | CSize类 | 52 |
| 3.3.3 | CRect类 | 52 |
| 3.4 | MFC图形对象 | 54 |
| 3.4.1 | 画笔对象 | 54 |
| 3.4.2 | 画刷对象 | 59 |
| 3.4.3 | 字体对象 | 64 |
| 3.4.4 | 位图对象CBitmap | 76 |
| 3.4.5 | 调色板对象 | 80 |
| 3.4.6 | 区域对象 | 87 |
| 3.5 | 坐标与映射 | 93 |
| 3.5.1 | 设备坐标与逻辑坐标 | 93 |
| 3.5.2 | 坐标模式 | 96 |
| 3.6 | 本章小结 | 98 |
| 第4章 | Windows窗口与对话框 | 99 |
| 4.1 | Windows窗口概述 | 99 |
| 4.1.1 | 窗口类简介 | 99 |
| 4.1.2 | 常见窗口类型 | 100 |
| 4.1.3 | CWnd类数据成员及成员函数 | 101 |
| 4.2 | Windows窗口操作 | 107 |
| 4.2.1 | 窗口的创建 | 107 |
| 4.2.2 | 窗口的显示 | 108 |
| 4.2.3 | 窗口的注册 | 109 |
| 4.2.4 | 激活窗口 | 110 |
| 4.2.5 | 关闭和销毁窗口 | 110 |
| 4.2.6 | 创建一个不规则形状的窗口 | 111 |
| 4.3 | Windows对话框概述 | 112 |
| 4.4 | 对话框操作 | 113 |
| 4.4.1 | 对话框模板设计 | 113 |
| 4.4.2 | 对话框类的设计 | 115 |
| 4.4.3 | 对话框的初始化 | 117 |
| 4.5 | 对话框的数据交换机制 | 118 |
| 4.6 | 模态对话框的运行机制 | 119 |
| 4.7 | 非模态对话框 | 120 |
| 4.7.1 | 非模态对话框的特点 | 120 |
| 4.7.2 | 非显式删除非模态对话框对象 | 120 |
| 4.7.3 | 非模态对话框对象的打开状态 | 121 |
| 4.8 | Windows公用对话框 | 121 |
| 4.8.1 | 文件选择对话框 | 122 |
| 4.8.2 | 颜色选择对话框 | 124 |
| 4.8.3 | 字体选择对话框 | 127 |
| 4.8.4 | 打印及打印设置对话框 | 130 |
| 4.8.5 | 查找及替换对话框 | 135 |
| 4.9 | 属性表 | 138 |

<<Windows 2000编程>>

| | |
|----------------------|-----|
| 4.9.1 属性表的创建 | 139 |
| 4.9.2 属性表的运行机制 | 140 |
| 4.10 本章小结 | 142 |
| 第5章 Windows新型通用控件 | 143 |
| 5.1 新型通用控件的消息机制 | 144 |
| 5.2 新型通用控件详解 | 146 |
| 5.2.1 进度条控件 | 146 |
| 5.2.2 滑块控件 | 149 |
| 5.2.3 调节按钮控件 | 154 |
| 5.2.4 多功能编辑控件 | 159 |
| 5.2.5 图像列表控件 | 162 |
| 5.2.6 表头控件 | 166 |
| 5.2.7 列表控件和列表视图 | 169 |
| 5.2.8 树形控件和树形视图 | 177 |
| 5.2.9 标签控件 | 185 |
| 5.3 控件栏 | 188 |
| 5.3.1 工具栏 | 188 |
| 5.3.2 状态栏 | 192 |
| 5.4 本章小结 | 194 |
| 第6章 Windows传统通用控件 | 197 |
| 6.1 传统通用控件的消息机制 | 197 |
| 6.2 静态控件 | 198 |
| 6.3 编辑框 | 201 |
| 6.4 列表框 | 207 |
| 6.5 组合框 | 214 |
| 6.6 按钮类控件 | 216 |
| 6.6.1 命令按钮 | 221 |
| 6.6.2 组框 | 225 |
| 6.6.3 单选按钮 | 226 |
| 6.6.4 复选框 | 227 |
| 6.6.5 位图按钮 | 227 |
| 6.7 滚动条 | 229 |
| 6.8 本章小结 | 233 |
| 第7章 文档与视图 | 235 |
| 7.1 文档/视图结构概述 | 235 |
| 7.2 使用文档/视图结构的优点 | 236 |
| 7.3 SDI与MDI | 236 |
| 7.4 框架、文档模板、文档与视图 | 237 |
| 7.4.1 框架窗口 | 237 |
| 7.4.2 文档模板 | 237 |
| 7.4.3 文档 | 238 |
| 7.4.4 视图 | 242 |
| 7.4.5 文档、视图与框架间的具体关系 | 244 |
| 7.5 使用集合类管理数据 | 244 |
| 7.6 打印 | 247 |
| 7.6.1 屏幕输出与打印 | 247 |
| 7.6.2 实现打印 | 248 |

<<Windows 2000编程>>

| | |
|-----------------------|-----|
| 7.7 文档/视图/框架综合程序示例 | 248 |
| 7.8 本章小结 | 281 |
| 第8章 用户模块和钩子函数 | 283 |
| 8.1 Windows 2000静态链接库 | 283 |
| 8.1.1 静态/动态链接库综述 | 283 |
| 8.1.2 创建静态链接库 | 284 |
| 8.2 Windows2000动态链接库 | 286 |
| 8.2.1 动态链接库概述 | 286 |
| 8.2.2 创建动态链接库 | 289 |
| 8.2.3 加载动态链接库 | 295 |
| 8.2.4 DLL程序示例 | 299 |
| 8.3 钩子函数 | 302 |
| 8.3.1 钩子函数概述 | 302 |
| 8.3.2 钩子函数相关操作 | 303 |
| 8.3.3 三用钩子函数 | 305 |
| 8.3.4 钩子函数实例程序 | 307 |
| 8.4 本章小结 | 327 |
| 第9章 进程与线程 | 329 |
| 9.1 多任务 | 329 |
| 9.1.1 多任务概述 | 329 |
| 9.1.2 协同式多任务 | 330 |
| 9.1.3 抢先式多任务 | 331 |
| 9.2 进程 | 331 |
| 9.2.1 进程概述 | 331 |
| 9.2.2 WinMain函数初探 | 332 |
| 9.2.3 创建进程 | 333 |
| 9.2.4 终止进程 | 338 |
| 9.2.5 进程间的通信方式 | 340 |
| 9.3 线程 | 344 |
| 9.3.1 线程概述 | 344 |
| 9.3.2 创建线程 | 344 |
| 9.3.3 终止线程 | 347 |
| 9.3.4 有关线程的其他重要函数 | 347 |
| 9.3.5 线程间的通信方式 | 349 |
| 9.4 例程序-列举当前系统进程 | 352 |
| 9.5 本章小结 | 379 |
| 第10章 多线程 | 381 |
| 10.1 多线程编程综述 | 381 |
| 10.1.1 多线程与同步对象 | 381 |
| 10.1.2 线程同步的原因 | 382 |
| 10.1.3 等待函数 | 383 |
| 10.2 Win32 API下临界区编程 | 385 |
| 10.2.1 创建临界区对象 | 387 |
| 10.2.2 临界区对象相关操作函数 | 388 |
| 10.3 MFC锁类 | 389 |
| 10.3.1 CSingleLock类 | 389 |
| 10.3.2 CMultiLock类 | 391 |

<<Windows 2000编程>>

- 10.4 MFC临界区类 393
 - 10.4.1 临界区类重要成员函数 393
 - 10.4.2 使用临界区类对象 394
- 10.5 Win32 API下互斥量编程 395
 - 10.5.1 创建互斥量 395
 - 10.5.2 使用互斥量 396
- 10.6 MFC互斥量类 397
 - 10.6.1 互斥量类重要成员函数 398
 - 10.6.2 使用互斥量类对象 398
- 10.7 Win32 API下信号量编程 398
 - 10.7.1 创建信号量对象 399
 - 10.7.2 信号量对象相关操作函数 399
- 10.8 MFC信号量类 400
 - 10.8.1 信号量类重要成员函数 400
 - 10.8.2 使用信号量类 401
- 10.9 Win32 API下事件编程 401
 - 10.9.1 创建事件对象 401
 - 10.9.2 事件对象相关操作函数 402
 - 10.9.3 使用事件对象的程序示例 403
- 10.10 综合应用程序示例 409
- 10.11 本章小结 431
- 第11章 Win32文件系统与内存管理 433
 - 11.1 利用MFC类进行文件处理 433
 - 11.1.1 文件处理概述 433
 - 11.1.2 CFile类 434
 - 11.1.3 CStdioFile类 438
 - 11.1.4 CMemFile类 439
 - 11.2 利用Win32 API进行文件处理 440
 - 11.2.1 文件的创建 440
 - 11.2.2 文件的读写 443
 - 11.2.3 复制文件 445
 - 11.2.4 移动文件 446
 - 11.2.5 删除文件 447
 - 11.2.6 访问文件属性 447
 - 11.2.7 目录操作 452
 - 11.3 内存管理 457
 - 11.3.1 内存管理的基本概念 457
 - 11.3.2 32位应用程序地址空间中的内存分配和管理 458
 - 11.3.3 Win32内存管理模式 461
 - 11.3.4 内存映射文件 465
 - 11.4 本章小结 465
- 第12章 多媒体程序设计 467
 - 12.1 多媒体基础知识 467
 - 12.1.1 数字音频 467
 - 12.1.2 数字视频 468
 - 12.2 媒体控制接口 468
 - 12.2.1 MCI的控制方式 469

<<Windows 2000编程>>

- 12.2.2 MCI的设备及设备控制 469
- 12.2.3 API函数 484
- 12.3 程序设计实例 486
- 12.4 本章小结 543
- 第13章 COM/OLE/ActiveX技术及应用 545
 - 13.1 基本概念综述 545
 - 13.1.1 什么是COM 545
 - 13.1.2 开发COM组件的方法 547
 - 13.1.3 OLE的具体概念 548
 - 13.1.4 ActiveX全接触 550
 - 13.1.5 ATL综述 557
 - 13.2 改进接口详解 560
 - 13.2.1 ActiveX文档接口 560
 - 13.2.2 ActiveX容器接口 562
 - 13.2.3 ActiveX控件的属性、方法和事件 563
 - 13.3 创建ActiveX控件 567
 - 13.4 使用ATL开发COM应用程序 570
 - 13.5 COM应用程序示例 573
 - 13.6 本章小结 629
- 第14章 DirectX程序设计 631
 - 14.1 DirectX基础 631
 - 14.1.1 DirectX的特点 631
 - 14.1.2 COM技术基础 632
 - 14.1.3 DirectX的主要组成部分 634
 - 14.2 DirectDraw 635
 - 14.2.1 DirectDraw结构 637
 - 14.2.2 DirectDraw的对象类型 637
 - 14.2.3 硬件操作层和硬件模拟层 641
 - 14.2.4 协作级别 642
 - 14.2.5 显示模式 643
 - 14.2.6 图面和位转换函数 644
 - 14.3 DirectSound 648
 - 14.3.1 DirectSound概述 648
 - 14.3.2 DirectSound配置 649
 - 14.4 DirectX程序实例 651
 - 14.5 本章小结 683
- 第15章 OpenGL编程 685
 - 15.1 OpenGL综述 685
 - 15.1.1 OpenGL简介 685
 - 15.1.2 OpenGL的主要功能 687
 - 15.2 OpenGL编程基础 688
 - 15.2.1 颜色模式 688
 - 15.2.2 3D变换 690
 - 15.2.3 OpenGL曲线/面的生成 694
 - 15.3 利用OpenGL绘图 700
 - 15.3.1 绘图步骤 700
 - 15.3.2 创建Windows 2000 下OpenGL应用程序的要点 705

<<Windows 2000编程>>

- 15.3.3 OpenGL绘图特殊效果 705
- 15.4 OpenGL重要函数 716
- 15.5 三维图形及动画软件开发流程 723
- 15.6 OpenGL编程示例 724
- 15.7 本章小结 766
- 第16章 Windows Socket程序设计 769
 - 16.1 Windows Socket的历史和特点 769
 - 16.2 套接字程序设计基础 772
 - 16.2.1 通信和客户端/服务器模型 772
 - 16.2.2 公用套接字结构 773
 - 16.2.3 字节顺序转换 775
 - 16.3 API程序设计 775
 - 16.3.1 套接字的API函数 775
 - 16.3.2 使用API编写套接字应用程序 792
 - 16.3.3 套接字API应用程序示例 794
 - 16.4 Windows Sockets MFC程序设计 805
 - 16.4.1 MFC对WinSock的封装 805
 - 16.4.2 使用MFC编写套接字应用程序 805
 - 16.4.3 套接字MFC应用程序示例 816
 - 16.5 本章小结 830
- 第17章 利用TAPI开发电话技术应用 831
 - 17.1 TAPI背景 831
 - 17.2 TAPI基础 832
 - 17.2.1 TAPI基本概念 832
 - 17.2.2 TAPI 原理 834
 - 17.2.3 TAPI通信过程 835
 - 17.2.4 数据发送与传输 836
 - 17.3 TAPI电话服务 838
 - 17.3.1 TAPI 辅助电话服务 838
 - 17.3.2 全电话API 839
 - 17.4 TAPI编程示例 845
 - 17.5 本章小结 861
- 第18章 利用MAPI编写信报应用程序 863
 - 18.1 MAPI背景 863
 - 18.2 MAPI编程2接口 864
 - 18.2.1 简单MAPI 864
 - 18.2.2 通用消息调用 875
 - 18.3 利用 MAPI编写电子邮件程序 876
 - 18.3.1 初始化MAPI 876
 - 18.3.2 发送电子邮件 879
 - 18.3.3 阅读电子邮件 882
 - 18.4 本章小结 884
- 第19章 WinInet程序设计 885
 - 19.1 WinInet基础 885
 - 19.2 MFC WinInet中的类 886
 - 19.2.1 用于管理Internet连接和会话的类 886
 - 19.2.2 用于文件管理的类 900

<<Windows 2000编程>>

| | |
|-------------------------|-----|
| 19.3 WinInet应用程序设计 | 915 |
| 19.3.1 HTTP客户端应用程序的创建过程 | 915 |
| 19.3.2 创建FTP应用程序 | 915 |
| 19.4 本章小结 | 916 |
| 附录 常用的Windows扩展套接字API函数 | 917 |

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>