

## <<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>

## 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。

## 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

## &lt;&lt;Windows 2000编程&gt;&gt;

- 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

## &lt;&lt;Windows 2000编程&gt;&gt;

- 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

## &lt;&lt;Windows 2000编程&gt;&gt;

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

## &lt;&lt;Windows 2000编程&gt;&gt;

- 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

## &lt;&lt;Windows 2000编程&gt;&gt;

- 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



## &lt;&lt;Windows 2000编程&gt;&gt;

- 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>