

<<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>

<<精通Windows Sockets网络>>

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。

<<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 |
| Windows Sockets基础 | 2.2.4 端口 | 2.3 小结 | 第3章 |
| 3.1.2 套接字 | 3.1 Windows Sockets | 3.1.1 应用程序与Windows Sockets的关系 | |
| 可靠性与次序性 | 3.2 协议特征 | 3.2.1 面向连接与面向无连接 | 3.2.2 可 |
| 3.2.6 路由选择 | 3.2.3 面向消息 | 3.2.4 部分消息 | 3.2.5 从容关闭 |
| 顺序问题 | 3.2.7 广播数据 | 3.3 IP定址 | 3.3.1 IP定址 |
| 3.4.2 socket ()函数 | 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 | 3.4.3 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 | 3.4.10 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 | 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 | | |
| 阻塞模式开发 | 第2篇 Visual C++网络模式开发篇 | 第4章 | |
| 型开发 | 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Microsoft Visual Studio 6.0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、WindowsSockets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。

客户端和服务端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。

<<精通Windows Sockets网络>>

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>