

图书基本信息

书名：<<Windows 95程序设计 英文>>

13位ISBN编号：9787507710175

10位ISBN编号：7507710173

出版时间：1995-01

出版时间：学苑出版社

作者：斯尔德特(美)

译者：亦欧/等

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>

作者简介

关于作者

Herbert Schildt是世界级的C/C++作者。

它的程序设计用书在世界各地已经售出150

多万册，并已翻译成所有主要的外国语言。

他是《Osborne Windows Programming Series，

Windows NT Programming Handbook》，和最畅销书《Teach Yourself C》和《Teach Yourself C++》三卷书的作者。

他还写了《The Annotated ANSI C Standard》，《C：The Complete

Reference（第二版）》，《C++：The Complete Reference》和《C++ from the Ground Up》，以

及其它“无数”C/C++书的作者。

Schildt是在Illinois州Mahomet的软件咨询公司Universal

Computing Laboratories的总裁。

他有Illinois大学的计算机科学硕士学位。

书籍目录

简介

0.1本书预期读者

0.2需要什么样的程序设计工具

第一章 Windows95概述

1.1什么是Windows95

1.2Windows95使用了基于线程的多任务

1.3Windows95基于调用的接口

1.4动态链接库 (DLL)

1.5Windows95和Windows3.1

1.5.1用户眼中的区别

1.5.2程序设计人员眼中的区别

1.6NT连接

1.7需要什么样的软件

1.8转换要点

第二章 Windows95程序设计基础知识

2.1Windows95程序设计观点

2.1.1桌面模式

2.1.2鼠标

2.1.3图标和位图

2.1.4菜单、工具条、状态条和对话框

2.2Windows95是如何同程序交互的

2.3Win32API : Windows95API

2.4窗口组成成分

2.5一些Windows95应用程序基础知识

2.5.1WinMain ()

2.5.2窗口函数

2.5.3窗口类

2.5.4消息循环

2.5.5Windows数据类型

2.6Windows95框架程序

2.6.1定义窗口类

2.6.2创建窗口

2.6.3消息循环

2.7窗口函数

2.8使用定义文件

2.9命名规则

第三章 消息处理

3.1什么是消息

3.2应答一个按键

3.3设备文本

3.4处理WM - PAINT消息

3.5应答鼠标消息

3.5.1深入观察鼠标消息

3.6产生WM - PAINT消息

3.7产生计时器消息

第四章 消息框与菜单

4.1消息框

4.2菜单入门

4.2.1使用资源

4.2.2编译.RC文件

4.2.3创建一个简单的菜单

4.3在程序中包含一个菜单

4.4对菜单选择的响应

4.4.1一个示例菜单程序

4.5增加菜单加速键

4.6装入加速键表

第五章 对话框入门

5.1对话框如何与用户进行交互

5.2模态与非模态对话框

5.3接收对话框的消息

5.4激活一个对话框

5.5创建一个简单的对话框

5.5.1对话框资源文件

5.5.2对话框窗口函数

5.6第一个对话框示例程序

5.7增加一个列表框

5.7.1列表框基础

5.7.2初始化列表框

5.7.3处理一个选择

5.7.4整个列表框示例

5.8增加一个编辑框

5.9使用一个非模态对话框

5.9.1创建一个非模态对话框

第六章 创建定制图标、光标和位图

6.1定义一个图标和一个光标

6.2改变图标和光标

6.3演示一个定制图标和光标的示例程序

6.4定义小图标

6.5使用位图

6.5.1创建一个位图

6.5.2显示一个位图

6.6一个完整的位图示例程序

6.7使用多个位图

第七章 控件细述

7.1复选框的使用

7.2复选框的管理

7.2.1复选框切换

7.2.2初始化复选框

7.3增添静态控件

7.4增加单选按钮

7.5使用滚动条控件

7.5.1接收滚动条消息

- 7.5.2设置滚动条范围
- 7.5.3设置滚动条中滚动块的位置
- 7.5, 4滚动条实例程序
- 第八章 处理文本
- 8.1窗口坐标
- 8.2设置文本和背景颜色
- 8.3设置背景显示模式
- 8.4获得文本Metrics
- 8.5计算字符串的长度
- 8.6获得系统Metrics
- 8.7文本大小
- 8.8解决重画问题
- 8.8.1虚拟窗口理论
- 8.8.2另外一些API函数
- 8.9创建和使用虚拟窗口
- 8.9.1创建虚拟窗口
- 8.9.2使用虚拟窗口
- 8.9.3完整的虚拟窗口演示程序
- 8.10 改变字体
- 8.10.1使用内建字体
- 8.10.2创建定制字体
- 第九章 处理图形
- 9.1图形坐标系
- 9.2画笔和画刷
- 9.3设置像素
- 9.4画线
- 9.5设置当前位置
- 9.6画弧
- 9.7显示矩形
- 9.8画椭圆和饼图
- 9.9画笔的处理
- 9.10 创建定制画刷
- 9.11删除定制对象
- 9.12图形演示程序
- 9.13 理解映射模式和视口
- 9.13.1设置映射模式
- 9.13.2定义窗口区域
- 9.13.3定义视口
- 9.13.4设置视口原点
- 9.13.5一个样本映射模式程序
- 第十章 公用控件介绍
- 10.1常用控件的包含和初始化
- 10.1.1常用控件是窗口
- 10.1.2工具条的用法
- 10.1.3工具调位图的创建
- 10.1.4一个简单的工具条样本程序
- 10.1.5工具提示的添加

10.1.6包括工具提示的整个工具条程序

第十一章 再谈公用控件

11.1使用上下控件

11.1.1创建上下控件

11.1.2上下控件消息

11.1.3使用上下控件

11.2创建一个旋转控件

11.2.1旋转控件样本程序

11.3使用轨道条

11.3.1轨道条风格

11.3.2发送轨道条消息

11.3.3处理轨道条通知消息

11.3.4轨道条演示程序

11.4使用进度条

11.4.1发送进长条消息

11.4.2进度条样本程序

第十二章 公用控件最后一瞥

12.1使用状态窗口

12.1.1创建状态窗口

12.1.2状态窗口消息

12.1.3使用状态条

12.2制表控件介绍

12.2.1创建一个制表控件

12.2.2发送制表控件消息

12.2.3制表通知消息

12.2.4一个样本制表演示程序

12.3使用制表控件

12.4树型查看控件

12.4.1创建树型查看控件

12.4.2发送树型查看消息

12.4.3树型查看通知消息

12.4.4树型查看演标程序

第十三章 Windows控制台

13.1字符方式理论

13.2分配控制台

13.3指定控制台标题

13.4获取标准输入/输出句柄

13.5向控制台输出文本

13.6由控制台输入

13.7设置光标位置

13.8设置文本及背景颜色

13.9控制台与C/C++标准I/O函数

13.10 控制台演示程序

13.11鼠标管理

13.12控制台鼠标程序实例

13.13 响应键盘事件

13.13.1键盘事件程序实例

第十四章 多进程和多线程

14.1 建立独立任务

14.1.1 多进程程序实例

14.2 建立多线程程序

14.2.1 线程的建立

14.2.2 线程的终止

14.2.3 多线程程序实例

14.2.4 使用多线程

14.3 同步

14.3.1 了解串行问题

14.3.2 Windows95同步对象

14.4 利用信号灯使线程保持同步

14.5 使用事件对象

14.6 下一章内容简介

第十五章 API剖析：剪贴板、打入记号和文件拖放

15.1 剪贴板的使用

15.1.1 剪贴板子系统

15.1.2 将数据放到剪贴板上

15.1.3 从剪贴板上读取数据

15.1.4 剪贴板演示程序

15.2 使用文本光标

15.2.1 建立一个插入记号

15.2.2 显示和隐藏一个插入记号

15.2.3 设置一插入记号的位置

15.2.4 撤消插入标记

15.2.5 一个小型插入记号演示程序

15.3 拖放文件

15.3.1 接收拖放文件

15.3.2 获取拖放文件的名称

15.3.3 获取拖放文件的位置

15.3.4 释放拖放文件的句柄

15.3.5 文件拖放程序实例

15.4 总结

附录A 资源描述语言快速参考

A.1 ACCELERATORS

A.2 AUTO3STATE

A.3 AUTOCHECKBOX

A.4 AUTORADIOBUTTON

A.5 BITMAP

A.6 CAPTION

A.7 CHARACTERISTICS

A.8 CHECKBOX

A.9 CLASS

A.10 COMBOBOX

A.11 CONTROL

A.12 CTEXT

A.13 CURSOR

- A.14 DEFPUSHBUTTON
- A.15 DIALOG
- A.16 DIALOGEX
- A.17 EDITTEXT
- A.18 EXSTYLE .
- A.19 FONT
- A.20 GROUPBOX
- A.21 ICON
- A.22 LISTBOX
- A.23 LTEXT
- A.24 MENU
- A.25 MENUEX
- A.26 MENUITEM
- A.27 POPUP
- A.28 PUSHBOX 和 PUSHBUTTON
- A.29 RADIOBUTTON
- A.30 RCDATA
- A.31 RTEXT
- A.32 SCROLLBAR
- A.33 STATE3
- A.34 STRINGTABLE
- A.35 STYLE
- A.36 User-Defined
- A.37 VERSION
- A.38 VERSIONINFO
- 附录B OLE2的一些术语
- B.1 什么是链接和嵌入
- B.2成份对象模型
- B.3 OLE2界面
- B.4 OLE自动化
- B.5 OLE2 是 Window 的未来吗

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>