

## <<Win32多线程程序设计>>

### 图书基本信息

书名：<<Win32多线程程序设计>>

13位ISBN编号：9787560926384

10位ISBN编号：756092638X

出版时间：2002-1

出版时间：华中科技大学出版社

作者：[美] Jim Beveridge, Robert Wiener

页数：453

译者：侯捷

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>

## <<Win32多线程程序设计>>

### 内容概要

使用线程，你可以产生高效率的服务器。

建立Internet服务器扩充软件，获得多CPU系统的好处，建立精巧的COM/OLE对象，并改善程序的反应度。

写出这样的软件，需要更多的理论基础，以及一本参考手册；需要广泛了解每一件事情如何彼此相称；需要一份指南，告诉你什么可以正常动作，什么不能！

通过Win32 API，Windows NT以及Windows 95都可以支持多线程程序设计，但是这个重要主题的信息却极稀有而不够详尽。

在《Win32多线程程序设计》这本书中，Jim Beveridge和Robert Wiener告诉你什么时机、什么地点、什么方法可以使用多线程。

本书主题包括：

- Internet开发范例，包括ISAI和WinSock。

- 如何在服务器中使用线程和overlapped I/O。
- 如何在多线程环境中使用Cruntime函数库和MFC。
- 以C和C++写成的各个范例程序。
- NUIX环境比较。

让UNIX下的开发人员能转移到Win32。

<<Win32多线程程序设计>>

作者简介

作者：（美国）Jim Beveridge & Robert Wiener 译者：侯捷

## &lt;&lt;Win32多线程程序设计&gt;&gt;

## 书籍目录

函数索引 (Function Index) 常见问答集 (Frequently Asked Questions) 第一篇 上路吧, 线程第1章 为什么要“千头万绪”一条曲折的路与线程茶枕为什么最终用户也需要多线程多任务Win32基础Context Switching Race Conditions (竞争条件) Atomic Operations (原子操作) 线程之间如何通讯好消息与坏消息第2章 线程的第一次接触产生一个线程使用多个线程的结果核心对象 (Kernel Objects) 线程结束代码 (Exit Code) 结束一个线程错误处理后台打印 (Background Printing) 成功的秘诀第3章 快跑与等待看似闲暇却忙碌 (Busy Waiting) 性能监视器 (Performance Monitor) 等待一个线程的结束在一个GUI程序中等待提要第4章 同步控制(Synchronization) Critical Sections (关键区域、临界区域) 死锁 (Deadlock) 哲学家进餐问题 (The Dining Philosophers) 互斥器 (Mutexes) 信号量 (Semaphores) 事件 (Event Objects) 从Worker线程中显示输出Interlocked Variables同步机制摘要第5章 不要让线程成为脱疆野马干净地终止一个线程线程优先级 (Thread Priority) 初始化一个线程提要第6章 Overlapped I/O 在你身后变戏法Win32文件操作函数被激发的File Handles被激发的Event对象异步过程调用 (Asynchronous Procedure Calls, APCs) 对文件进行Overlapped I/O的缺点I/O Completion Ports.....第二篇 多线程程序设计的工具与手法第7章 数据一致性(Data Consistency)第8章 使用C Run-time library第9章 使用C++第10章 MFC中的线程第11章 GDI与窗口管理第12章 调试第13章 进程之间的通讯(Interprocess Communication)第三篇 真实世界中的多线程应用程序第14章 建造DLLs第15章 规划一个应用程序第16章 ISAPI第17章 OLE ActiveX COM附录A MVERIFY宏附录B 更多的信息

## <<Win32多线程程序设计>>

### 编辑推荐

使用线程，你可以产生高效率的服务器。

建立Internet服务器扩充软件，获得多CPU系统的好处，建立精巧的COM/OLE对象，并改善程序的反应度。

写出这样的软件，需要更多的理论基础，以及一本参考手册；需要广泛了解每一件事情如何彼此相称；需要一份指南，告诉你什么可以正常动作，什么不能！

通过Win32 API，Windows NT以及Windows 95都可以支持多线程程序设计，但是这个重要主题的信息却极稀有而不够详尽。

在《Win32多线程程序设计》书中，Jim Beveridge和Robert Wiener告诉你什么时机、什么地点、什么方法可以使用多线程。

<<Win32多线程程序设计>>

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>