

## <<Windows 98程序设计从入门到精>>

### 图书基本信息

书名：<<Windows 98程序设计从入门到精通>>

13位ISBN编号：9787980026510

10位ISBN编号：7980026519

出版时间：1999-02

出版单位：北京希望电脑公司/北京希望电子出版社

作者：Herbert Schildt(美)

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 98程序设计从入门到精>>

### 内容概要

#### 内容简介

本书是世界著名的程序设计大师HerbertSchildt又一力作。

全书由21章构成，主要内容包括Windows

98总述，Windows98编程总述，处理消息，消息框和菜单，对话框，深入研究控件，创建定制图标、光标和位

图，处理文本并解决重画问题，处理图形，通用控件，其他通用控件，状态窗口、标签控件和树形视图，属性

单和向导，研究标头、日历和IP地址控件，利用控制台，多任务操作，理解帮助系统，使用打印机，使用系统

注册表及创建屏幕保护程序，菜单的高级管理和多监视器，DLL和ActiveX。

书中配有大量的示例代码，使

读者能够通过实际编程真正学习和掌握Windows98编程的独到之处。

本书结构清晰，内容新颖、由浅入深、范例丰富，阅读本书可使读者以最少的投入得到最大的收益。本

书不但是Windows编程人员重要参考书，同时也是大专院校师生自学、教学的重要参考书。

本书配套光盘内容包括：1.与本书配套电子书；2.送“跟我学用Windows95中文版”多媒体学习软件。

# <<Windows 98程序设计从入门到精>>

## 书籍目录

### 目 录

#### 引言

#### 第一章 Windows98总述

##### 1.1什么是Windows98

##### 1.2Windows98的主要特征

##### 1.3Windows98与以前版本的区别

##### 1.4两种为Windows98编程的方法

##### 1.5挑战与回报

#### 第二章 Windows98编程总述

##### 2.1Windows98编程远景

##### 2.2窗口的组件

##### 2.3Windows98如何与用户的程序打交道

##### 2.4一些Windows98应用程序基础

##### 2.5Windows98框架

##### 2.6窗口函数

##### 2.7定义文件

##### 2.8命名约定

#### 第三章 处理消息

##### 3.1什么是消息

##### 3.2响应按键操作

##### 3.3设备描述表

##### 3.4处理WM-PAINT消息

##### 3.5响应鼠标消息

##### 3.6其他键盘消息

##### 3.7其他键盘消息

##### 3.8产生WM - PAINT消息

##### 3.9产生定时器消息

#### 第四章 消息框和菜单

##### 4.1消息框

##### 4.2菜单介绍

##### 4.3在用户程序中包括菜单

##### 4.4响应菜单选取

##### 4.5样本菜单程序

##### 4.6增加菜单加速键

##### 4.7加载加速键表

##### 4.8重载类菜单

#### 第五章 介绍对话框

##### 5.1通过控件对话框与用户打交道

##### 5.2模态和非模态对话框

##### 5.3接收对话框消息

##### 5.4激活对话框

##### 5.5使对话框无效

##### 5.6创建简单的对话框

##### 5.7第一个对话框示例程序

##### 5.8增加列表框

## <<Windows 98程序设计从入门到精>>

5.9增加编辑框

5.10使用非模态对话框

第六章 深入研究控件

6.1使用复选框

6.2管理复选框

6.3增加静态控件

6.4增加单选按钮

6.5滚动栏

6.6使用滚动栏控件

第七章 创建定制图标、光标和位图

7.1定义图标和光标

7.2加载自己的图标和光标

7.3一个演示定制图标和光标的示例程序

7.4使用位图

7.5使用多个位图

7.6使用LoadImage ( )

第八章 处理文本并解决重画问题

8.1窗口坐标

8.2设置文本和背景的颜色

8.3设置背景显示模式

8.4获取文本点阵

8.5计算字符串的长度

8.6获得系统点阵

8.7一个短小的文本演示

8.8解决重画问题

8.9创建和使用虚拟窗口

8.10提高重画效率

8.11处理字体

8.12使用内置字体

8.13创建定制字体

8.14枚举字体

第九章 处理图形

9.1图形的坐标系统

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画椭圆和扇形图

9.9利用画笔

9.10创建定制画刷

9.11删除定制画笔和画刷

9.12一个图形示例程序

9.13理解映射模式和视区

第十章 通用控件

10.1包含和初始化通用控件

## <<Windows 98程序设计从入门到精>>

10.2通用控件是窗口

10.3使用工具栏

10.4增加工具提示

第十一章 其他通用控件

11.1使用滚动控件

11.2创建旋钮控件

11.3使用跟踪栏

11.4使用进度栏

第十二章 状态窗口、标签控件和树形视图

12.1使用状态窗口

12.2标签控件

12.3使用标签控件

12.4树形视图控件

第十三章 属性单和向导

13.1属性单的基本知识

13.2创建属性单

13.3处理属性单消息

13.4给属性单发送消息

13.5属性单示例程序

13.6创建向导

13.7一个向导示例程序

13.8值得付出努力

第十四章 研究标头、月历和IP地址控件

14.1标头控件

14.2月历控件

14.3使用IP地址控件

14.4通用控件总结

第十五章 利用控制台

15.1理解字符模式

15.2分配控制台

15.3给控制台提供一个标题

15.4获取标准输入输出的句柄

15.5向控制台输出文本

15.6从控制台输入

15.7设置光标位置

15.8设置文本和背景颜色

15.9控制台的I/O和C/C++标准I/O函数

15.10一个控制台示例程序

15.11管理鼠标

15.12演示控制台鼠标

15.13响应键盘事件

第十六章 多任务操作

16.1线程的基本知识

16.2CreateThread ( ) 和Exit ' Thread ( ) 的替代函数

16.3挂起和继续执行线程

16.4线程优先级

16.5创建线程控制面板

## <<Windows 98程序设计从入门到精>>

16.6同步

16.7对同步线程使用信号量

16.8使用事件对象

16.9使用可等定时器

16.10创建一个独立的任务

第十七章 理解帮助系统

17.1两种类型的帮助

17.2用户如何激活帮助系统

17.3帮助文件

17.4创建帮助文件

17.5使用WinHelp ( ) 执行帮助

17.6 响应WM\_\_HELP和WM\_\_CONTEXTMENU消息

17.7包括？

按钮

17.8帮助的示例程序

17.9使用辅助窗口

第十八章 使用打印机

18.1获得打印机的设备描述表

18.2打印机函数

18.3一个简单的打印示例

18.4打印位图

18.5增加退出函数

18.6完整后的打印程序

18.7一个实际的例子：打印文本文件

18.8某些应尝试的工作

第十九章 使用系统注册表及创建屏幕保护程序

19.1屏幕保护程序基础

19.2创建最小的屏幕保护程序

19.3理解系统注册表

19.4创建可配置的屏幕保护程序

19.5某些需尝试的操作

第二十章 菜单的高级管理

20.1动态菜单

20.2动态增加菜单项

20.3创建动态弹出式菜单

20.4复选菜单项

20.5使用单选菜单项

20.6使用浮动式菜单

20.7改变菜单栏

20.8某些需尝试的操作

第二十一章 多监视器、DLL和ActiveX

21.1使用多个监视器

21.2创建DLL

21.3一个简单的DLL

21.4使用DllMain ( )

21.5跳跃性学习ActiveX

21.6将来需做什么



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>