

Windows 95 高级程序设计



[Windows 95 高级程序设计_下载链接1](#)

著者:

出版者:同济大学出版社

出版时间:1997-01

装帧:平装

isbn:9787560817323

内 容 简 介

Windows95是Windows3.1的更新换代产品，它具有新的用户界面、新的特性以及许多新的辅助程序，使得它比Windows3.1更强大，尤其是它支持Win32应用程序设计接口，利用这个接口包含的新机制，可以开发出更好的程序。

本书仍是为已经熟悉Windows3.1的程序员希望快速地转向使用Windows95平台以及32位Win32应用程序设计接口而编写的，主要包括三个主题：①利用Win32将Windows3.1程序移植到Windows95中；②在应用程序中使用Windows95的新特性；③了解Windows95的内部结构。书中提供了很多样本程序，它们以实际代码来展示如何使用Windows95的特性，便于读者运用和理解。

作者介绍:

目录: 目录

第一章 Windows95编程环境

1.1扩展的文件系统

1.2内存映像文件

1.3内存管理

1.4结构化异常处理

1.5进程和线程

1.6抢先式多任务

第二章 应用程序编程接口

2.1各类API简介

2.1.1Win16

2.1.2Win32s

2.1.3Win32—95

2.1.4Win32

2.2各类Windows操作系统简介

2.2.1Windows3.1

2.2.2Windows95

2.2.3WindowsNT

2.316位版本与32位版本

2.3.116位版本

2.3.232位版本

第三章 移植到Windows95

——入门

3.1HELLO1——Windows3.1起点

3.2HELLO2——清理代码

3.3HELLO3——最终版本

3.4移植的途径

3.4.1证实Win16应用程序

3.4.2转变到32位编程

3.4.3清理32位代码

3.4.4使用新的Windows95

特性

3.5Windows95结构问题

3.5.1异步输入模型

3.5.2分离的地址空间

3.5.3指针问题

3.5.4内存共享

3.6Windows95语法问题

3.6.1转移到32位

3.6.2消息框中的改变

3.6.3Intel的消失

3.6.4MS—DOS的消失

3.6.5其他语法改变

3.7文件操作的问题

3.8一个关于移植的评论

第四章 移植到Windows95

——揭秘

第五章 Windows95内存分配

5.1内存寻址模式

- 5.2内存管理API
- 5.3从局部堆中分配内存
- 5.4从全局堆中分配内存
- 5.5C运行库分配函数
- 5.6堆内存
 - 5.6.1启动内存要求
 - 5.6.2面向对象的结构
 - 5.6.3每窗口一个堆
 - 5.6.4执行效率
 - 5.6.5清理中的方便
 - 5.6.6结构化异常处理
- 5.7内存映像文件
- 5.8虚拟内存
 - 5.8.1页状态
 - 5.8.2保留和约定页
 - 5.8.3取消和释放页
 - 5.8.4判断虚拟内存的状态
 - 5.8.5使用虚拟内存时的考虑
- 5.9内存管理内部结构
 - 5.9.1地址空间
 - 5.9.2虚拟内存管理器
 - 5.9.3在进程之间共享内存
 - 5.9.4执行内存管理API
 - 5.9.5内存地址翻译
 - 5.9.6内存状态
- 第六章 进程和线程
 - 6.1进程样本程序
 - 6.2终止一个进程
 - 6.3更具体地理解CreateProcess
 - 6.4更详细地理解sTARTUPINFO)
 - 6.5线程样本程序
 - 6.6终止客户线程
 - 6.7更详细地理解CreateThread
 - 6.8进程与线程
 - 6.9实句柄和伪句柄
 - 6.10进程间通信
 - 6.11何时使用多进程
 - 6.11.1一个客户—服务器数据库应用程序
 - 6.11.2工业数据获取
 - 6.11.3一个客户服务应用程序
 - 6.12何时使用多线程
- 第七章 共享与同步
 - 7.1当数据被共享时
 - 7.2当一个线程等待一个事件时
 - 7.3当死锁必须被避免时
 - 7.4同步如何工作
 - 7.5同步对象的类型
 - 7.5.1临界区
 - 7.5.2进程
 - 7.5.3线程
 - 7.5.4互斥标志
 - 7.5.5信号类
 - 7.5.6自动复位事件

- 7.5.7人工复位事件
- 7.6等待一个同步事件
 - 7.6.1使用单个对象的同步
 - 7.6.2使用多个对象的同步
 - 7.6.3使用多个对象中的一个的同步
 - 7.6.4使用一个消息的同步
- 7.7使用临界区
- 7.8使用进程和线程的同步
- 7.9使用一个互斥标志的同步
- 7.10一个互斥标志样本程序
- 7.11使用一个信号灯的同步
- 7.12一个信号灯样本程序
- 7.13使用事件的同步
- 7.14一个事件样本程序
- 7.15互锁变量
- 7.16GDI和同步
- 7.17堆管理和同步
- 7.18程序设计和同步
- 第八章 Windows 95的文件系统
 - 8.1基本文件操作
 - 8.2CreateFile的一个详细讨论
 - 8.2.1lpFileName
 - 8.2.2dwDesiredAccess
 - 8.2.3dwSharemode
 - 8.2.4lpSecurityAttributes
 - 8.2.5dwCreationDistribution
 - 8.2.6dwFlagsAndAttributes
 - 8.2.7hTemplateFile
 - 8.3读出和写入文件
 - 8.4目录和文件操作
 - 8.5文件锁定和解锁
 - 8.6长文件名
 - 8.7文件时间
 - 8.8其他文件信息
 - 8.9系统和卷信息
 - 8.10文件系统观察器样本程序
 - 8.11搜索文件
 - 8.12文件通知
 - 8.13目录监视样本程序
 - 8.14无名管道
 - 8.15无名管道样本程序
- 第九章 内存映像文件
 - 9.1什么是文件映射
 - 9.2内存映像文件观察器样本程序
 - 9.3一个文件的多个映像
 - 9.4在进程之间共享一个文件
 - 9.5关于文件映射的额外细节
 - 9.6在进程之间共享内存
 - 9.7共享内存样本程序
 - 9.8文件映射实际工作方式
- 第十章 DLL
 - 10.1调用DLL中的函数
 - 10.2DLL初始化

- 10.3建立DLL
- 10.4使用一个DLL共享数据
 - 10.4.1文件映射
 - 10.4.2直接共享变量
- 10.5DLL的执行方式
- 10.6DI，L样本程序
- 第十一章 异常处理
 - 11.1什么是异常
 - 11.2异常处理
 - 11.3异常过滤器值
 - 11.3.1EXCEPTIONEXECUTEHANDLER
 - 11.3.2EXCEPTIONCONTINUESEARCH
 - 11.3.3EXCEPTIONCONTINUEEXECUTION
 - 11.4再论异常过滤器
 - 11.5使用try/except块的样本程序
 - 11.6终止处理
 - 11.7终止和异常处理
 - 11.8软件异常
 - 11.9异常处理样本程序
 - 11.10展开堆栈
 - 11.11没有处理的异常
 - 11.12异常和调试
 - 11.13C++和结构化异常处理
- 第十二章 客户—服务器应用程序与DDE
 - 12.1DDE定义
 - 12.2DDE与OLE之间的选择
 - 12.3DDE协议
 - 12.4服务器命名机制
 - 12.5回调函数
 - 12.6DDEML的初始化
 - 12.7字符串句柄和原子
 - 12.8事务
 - 12.9建立一次对话
 - 12.10DDE数据对象
 - 12.11从服务器中请求数据
 - 12.12发送数据给服务器
 - 12.13用最新的数据更新客户
 - 12.13.1初始化一个通知循环
 - 12.13.2从服务器中传输一个通知
 - 12.13.3终止一个通知循环
 - 12.14发送一个命令给服务器
 - 12.15同步事务和异步事务
 - 12.16样本程序——一个人搜索程序
 - 12.16.1应用程序的功能和操作
 - 12.16.2程序结构
 - 12.16.3初始化和终止DDE通信
 - 12.16.4客户用户界面
 - 12.16.5文件操作
 - 12.16.6搜索程序员
 - 12.16.7管理编程工程

- 12.16.8维护程序员数据库
- 12.16.9计划变化的通知
- 12.16.10调试服务器用户界面
- 12.16.11程序设计注意点
- 第十三章 内部结构探秘
- 13.1虚拟机结构
- 13.2启动过程
- 13.3驱动程序结构
- 13.4异步输入模型
- 13.5调度与优先级
- 13.5.1优先级与优先类
- 13.5.2在API级的优先级控制
- 13.5.3调度器对优先级的控制
- 13.6可靠性、强壮性和安全性
- 13.7重入和Win16Mutex
- 13.8Thunk
- 第十四章 其他编程考虑
- 14.1国际化
- 14.1.1字符集的问题
- 14.1.2统一代码——一个更好的方法
- 14.1.3统一代码与WindowsNT
- 14.1.4统一代码与Windows95
- 14.1.5Windows95平台
- 14.2即插即用
- 14.3对象链接和嵌入
- 14.3.1成分对象模型
- 14.3.2成分对象
- 14.3.3结构化存储
- 14.3.4统一格式数据传输
- 14.3.5OLE自动化
- 14.3.6复合文档
- 14.3.7原地激活
- 14.3.8关于OLE的回顾
- 14.4网络
- 14.4.1网络编程接口
- 14.4.2网络供应器接口
- 14.4.3传输编程接口
- 14.4.4设备驱动程序
- • • • • [\(收起\)](#)

[Windows 95 高级程序设计_下载链接1](#)

标签

编程

学习

仅此而已

评论

[Windows 95 高级程序设计_下载链接1](#)

书评

[Windows 95 高级程序设计_下载链接1](#)