

Windows 98程序设计从入门到精通



[Windows 98程序设计从入门到精通_下载链接1](#)

著者:Herbert Schildt(美)

出版者:北京希望电脑公司/北京希望电子出版社

出版时间:1999-02

装帧:平装

isbn:9787980026510

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。

作者介绍:

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
 - 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
 - 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
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
• • • • • ([收起](#))

[Windows 98程序设计从入门到精通_下载链接1](#)

标签

评论

[Windows 98程序设计从入门到精通_下载链接1](#)

书评

[Windows 98程序设计从入门到精通_下载链接1](#)