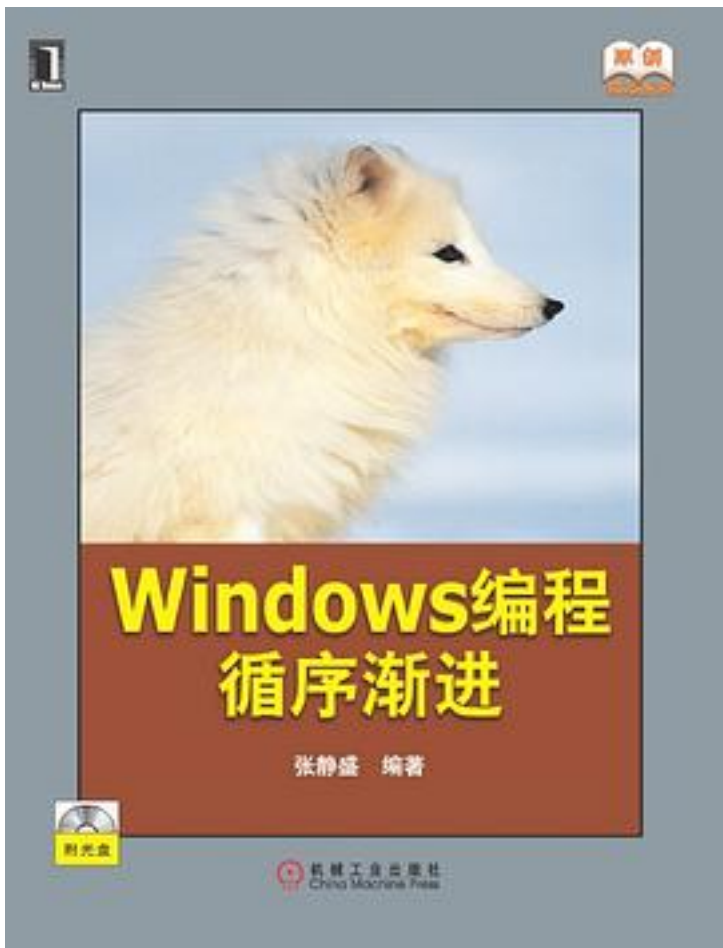


Windows编程循序渐进



[Windows编程循序渐进_下载链接1](#)

著者:张静盛

出版者:机械工业出版社

出版时间:2008-5-1

装帧:平装

isbn:9787111238621

本书用大量的实例演示使用Visual C++开发Windows应用程序的相关技术。

全书分为3篇19章，分别是软件设计基础篇、软件设计综合应用篇、Windows系统程序

设计篇。内容包括软件开发起步、对话框应用程序、基本控件、文档与视图、GDI绘图技术、键盘与鼠标消息、网络通信基础、密码学算法、多媒体技术、数据库技术、综合实例开发、进程与线程、内存管理、进程间通信、线程同步、动态链接库、结构化异常处理、可执行文件格式(PE)、模块注入与函数挂接技术。

本书适用于Windows程序设计的初学者，也可作为大中专院校相关专业教材。另外，本书还适合稍有基础的Visual C++开发者阅读参考。

作者介绍:

张静盛，目前在盛大网络从事技术研发工作。自2005至今在看雪软件安全论坛担任“Win32/Win64编程”版版主（网名：北极星2003）。曾获第31届ACM/ICPC国际大学生程序设计竞赛亚洲赛区（上海）银奖。他追求专业技术的精纯，常为工作、为兴趣废寝忘食。

目录: 目录:

前言

第一篇 软件设计基础篇

第1章 软件开发起步 2

1.1 建立MFC应用程序 2

1.2 分析框架结构 4

1.2.1 框架代码文件的结构 4

1.2.2 应用程序类 5

1.2.3 对话框类 6

1.2.4 添加消息响应 7

第2章 对话框应用程序 9

2.1 模态对话框 9

2.1.1 实例：使用MFC实现模态对话框 9

2.1.2 实例：使用Win32 API实现模态

对话框 10

2.2 非模态对话框 12

2.2.1 实例：使用MFC实现非模态对话框 12

2.2.2 实例：使用Win32 API实现非模态

对话框 13

2.3 属性对话框 14

2.3.1 实例：多页面切换程序 14

2.3.2 实例：向导对话框 16

2.4 对话框设计技巧 17

2.4.1 控件对齐与排列 17

2.4.2 设置控件逻辑顺序 18

2.5 通用对话框 19

2.5.1 实例：通用“打开”和“另存为”

对话框 19

2.5.2 实例：通用“字体”对话框 22

2.5.3 实例：通用“颜色”对话框 23

第3章 基本控件 26

3.1 按钮控件 26

3.1.1 按钮CButton类 26

3.1.2 实例：按钮控件的使用方法 28

3.2 编辑框 30

3.2.1 编辑框CEdit类 30

3.2.2 实例：编辑框的使用方法 32

- 3.3 列表框 33
 - 3.3.1 列表框CListBox类 33
 - 3.3.2 实例：列表框的使用方法 35
- 3.4 组合框 36
 - 3.4.1 组合框CComboBox类 37
 - 3.4.2 实例：组合框的使用方法 39
- 3.5 进度条 41
 - 3.5.1 进度条CProgressCtrl类 41
 - 3.5.2 实例：进度条的使用方法 42
- 3.6 列表控件 44
 - 3.6.1 列表控件CListCtrl类 44
 - 3.6.2 实例：列表控件的使用方法 45
- 第4章 文档与视图 47
 - 4.1 文档—视图结构 47
 - 4.1.1 单文档与多文档 47
 - 4.1.2 文档与视图体系 48
 - 4.2 实例：单文档应用程序与文档串行化 52
- 第5章 GDI绘图技术 57
 - 5.1 图形设备接口GDI 57
 - 5.1.1 设备上下文 57
 - 5.1.2 GDI对象 58
 - 5.1.3 GDI绘图 58
 - 5.2 画笔 58
 - 5.2.1 画笔CPen类 58
 - 5.2.2 实例：使用GDI对象CPen绘图
示例 59
 - 5.3 画刷 60
 - 5.3.1 画刷CBrush类 60
 - 5.3.2 实例：使用GDI对象CBrush绘图
示例 61
 - 5.4 位图 63
 - 5.4.1 位图CBitmap 63
 - 5.4.2 实例：使用GDI对象CBitmap
示例 64
- 第6章 键盘与鼠标消息 67
 - 6.1 键盘消息 67
 - 6.1.1 键盘消息的类型 67
 - 6.1.2 实例：响应键盘消息示例 68
 - 6.1.3 模拟键盘消息 70
 - 6.1.4 实例：模拟键盘消息示例 71
 - 6.2 鼠标消息 72
 - 6.2.1 鼠标消息的类型 72
 - 6.2.2 实例：处理鼠标消息 73
 - 6.2.3 实例：模拟鼠标消息 74
- 第二篇 软件设计综合应用篇
- 第7章 网络通信基础 80
 - 7.1 网络模型 80
 - 7.1.1 OSI参考模型 80
 - 7.1.2 TCP/IP参考模型 81
 - 7.2 基础协议 82
 - 7.2.1 IP协议 82
 - 7.2.2 TCP协议 83
 - 7.2.3 UDP协议 84
 - 7.2.4 ICMP协议 85

- 7.3 套接字编程 85
 - 7.3.1 函数介绍 85
 - 7.3.2 实例：Ping程序 88
 - 7.3.3 实例：网络嗅探器 92
- 7.4 服务器与客户端模型 96
 - 7.4.1 实例：TCP服务端和客户端程序 96
 - 7.4.2 实例：UDP服务器和客户端程序 100
- 7.5 实例：使用分层服务提供者LSP截取网络数据包 103
 - 7.5.1 服务提供者接口(SPI) 103
 - 7.5.2 设计实例 103
 - 7.5.3 枚举协议目录 106
 - 7.5.4 LSP的安装与卸载 108
 - 7.5.5 分层服务提供者(LSP) 113
- 第8章 密码学算法 118
 - 8.1 数据加密标准(DES) 118
 - 8.1.1 算法描述 118
 - 8.1.2 初始置换与逆初始置换 119
 - 8.1.3 生成子密钥 120
 - 8.1.4 函数的执行流程 121
 - 8.1.5 解密过程 122
 - 8.1.6 实例：DES算法加密解密演示 123
 - 8.2 国际数据加密算法(IDEA) 131
 - 8.2.1 算法描述 131
 - 8.2.2 生成子密钥 133
 - 8.2.3 实例：IDEA算法加密解密演示 134
 - 8.3 Blowfish算法 139
 - 8.3.1 算法描述 139
 - 8.3.2 生成子密钥和S盒 141
 - 8.3.3 实例：Blowfish算法加密解密演示 141
 - 8.4 公钥加密算法(RSA) 146
 - 8.4.1 算法描述 146
 - 8.4.2 实例：RSA加密解密演示软件 147
- 第9章 多媒体技术 151
 - 9.1 多媒体控件 151
 - 9.1.1 实例：使用Animation控件播放AVI文件 151
 - 9.1.2 实例：使用Windows Media Player控件播放多媒体文件 152
 - 9.1.3 实例：使用Real Player控件播放多媒体文件 153
 - 9.2 屏幕截图 154
 - 9.2.1 位图 154
 - 9.2.2 实例：屏幕截图 155
 - 9.3 屏幕录像 157
 - 9.3.1 实现原理 157
 - 9.3.2 实例：屏幕录像 158
- 第10章 数据库技术 161
 - 10.1 设置ODBC数据源 161
 - 10.1.1 ODBC数据源 161
 - 10.1.2 使用ODBC管理器设置Access数据源 162
 - 10.2 MFC ODBC数据库编程 163

- 10.2.1 MFC ODBC概述 163
- 10.2.2 实例：使用MFC ODBC访问数据库 164
- 10.3 MFC DAO数据库编程 169
 - 10.3.1 MFC DAO概述 169
 - 10.3.2 实例：使用MFC DAO访问数据库 169
- 第11章 综合实例开发 174
 - 11.1 实例：Huffman编码软件 174
 - 11.1.1 Huffman算法原理 174
 - 11.1.2 具体实现 175
 - 11.2 实例：八数码游戏 178
 - 11.2.1 八数码游戏算法介绍 178
 - 11.2.2 具体实现 179
 - 11.3 实例：游戏寻路算法A* 183
 - 11.3.1 A*算法原理 183
 - 11.3.2 二叉堆在A*中的应用 184
 - 11.3.3 具体实现 186
 - 11.4 实例：“连连看”游戏辅助工具 190
 - 11.4.1 “连连看”算法原理 190
 - 11.4.2 具体实现 191
 - 11.5 实例：“对对碰”游戏辅助工具 196
 - 11.5.1 “对对碰”算法原理 196
 - 11.5.2 具体实现 197
 - 11.6 实例：拼音输入法 199
 - 11.6.1 设计实例 200
 - 11.6.2 拼音字典存储结构—Trie树 200
 - 11.6.3 单字联想 205
 - 11.7 实例：Windows二级文件系统 209
 - 11.7.1 设计实例 209
 - 11.7.2 具体实现 211
 - 11.8 实例：手柄测试器 214
 - 11.8.1 DirectInput手柄输入 214
 - 11.8.2 设计实例 216
- 第三篇 Windows系统程序设计篇
- 第12章 进程与线程 222
 - 12.1 进程 222
 - 12.1.1 原理介绍 223
 - 12.1.2 创建进程 223
 - 12.1.3 实例：创建进程 226
 - 12.2 线程 227
 - 12.2.1 原理介绍 227
 - 12.2.2 创建线程 229
 - 12.2.3 实例：创建线程 229
 - 12.3 枚举进程/线程信息 231
 - 12.3.1 实例：使用PSAPI示例 231
 - 12.3.2 实例：使用ToolHelpAPI示例 233
 - 12.3.3 实例：使用Native API示例 235
- 第13章 内存管理 239
 - 13.1 虚拟内存 239
 - 13.1.1 进程虚拟地址空间 239
 - 13.1.2 实例：查看虚拟内存状态 240
 - 13.1.3 实例：演示虚拟内存的“保留—提交”特性 243

- 13.1.4 实例：游戏内存修改器 245
- 13.2 内存映射文件 249
 - 13.2.1 内存映射文件的原理 249
 - 13.2.2 实例：文件分割器 250
- 第14章 进程间通信 254
 - 14.1 消息传递机制 254
 - 14.1.1 消息传递 254
 - 14.1.2 实例：使用WM_COPYDATA
消息传递数据 254
 - 14.2 共享内存 256
 - 14.2.1 共享内存的原理 256
 - 14.2.2 实例：使用共享内存示例 257
 - 14.3 管道和邮槽 259
 - 14.3.1 管道和邮槽通信原理 259
 - 14.3.2 实例：使用匿名管道重定向
程序输出 261
 - 14.3.3 实例：命名管道示例 263
 - 14.3.4 实例：邮槽通信示例 266
 - 14.4 剪贴板 267
 - 14.4.1 剪贴板通信机制 267
 - 14.4.2 实例：使用剪贴板实现进程间
通信示例 269
- 第15章 线程同步 275
 - 15.1 原子访问 275
 - 15.1.1 多线程访问共享数据问题 275
 - 15.1.2 互锁系列函数 276
 - 15.2 关键代码段 277
 - 15.2.1 基本原理 277
 - 15.2.2 实例：多线程环境下的数据
共享 278
 - 15.3 内核对象与等待函数 280
 - 15.3.1 内核对象 280
 - 15.3.2 等待函数 281
 - 15.4 事件内核对象 283
 - 15.4.1 基本原理 283
 - 15.4.2 实例：使用事件内核对象示例 284
 - 15.5 等待定时器内核对象 285
 - 15.5.1 基本原理 285
 - 15.5.2 实例：使用等待定时器的APC
机制 287
 - 15.6 信标内核对象 288
 - 15.6.1 基本原理 288
 - 15.6.2 实例：使用信标内核对象示例 289
 - 15.7 互斥内核对象 291
 - 15.7.1 基本原理 292
 - 15.7.2 实例：使用互斥内核对象示例 292
- 第16章 动态链接库 295
 - 16.1 DLL基础 295
 - 16.1.1 DLL的隐式链接 295
 - 16.1.2 DLL的显式加载 296
 - 16.2 编写动态链接库 297
 - 16.2.1 入口函数DllMain 297
 - 16.2.2 实例：编写DLL实现导出变量、
函数、类 298

16.3 线程本地存储器(TLS)	301
16.3.1 静态TLS和动态TLS	301
16.3.2 实例：使用静态TLS示例	303
16.3.3 实例：使用动态TLS示例	304
第17章 结构化异常处理	306
17.1 SEH的概念、特性	306
17.2 SEH的基本使用方法	307
17.2.1 结束异常程序	307
17.2.2 异常处理程序	310
17.2.3 顶层异常处理	313
17.3 VC++编译器级SEH的具体实现	313
17.3.1 SEH相关数据结构的介绍	314
17.3.2 异常处理链结构图	315
17.3.3 实例：单嵌套异常块演示程序	316
17.3.4 实例：多嵌套异常块演示程序	318
17.3.5 VC++编译器级异常帧结构	320
17.3.6 VC中的顶层异常处理	320
17.3.7 VC搜索异常处理程序流程	322
第18章 可执行文件格式	324
18.1 PE文件格式	324
18.1.1 PE文件头	324
18.1.2 可选文件头	325
18.1.3 区块表	327
18.1.4 输入表	328
18.1.5 输出表	329
18.1.6 资源表	330
18.1.7 重定位表	332
18.1.8 绑定输入表	332
18.2 综合应用	333
18.2.1 实例：PE文件资源查看器	333
18.2.2 实例：为应用程序添加Nag窗口	337
第19章 模块注入与函数挂接技术	341
19.1 模块注入	341
19.1.1 添加导入表项	342
19.1.2 远程线程技术	344
19.1.3 实例：使用远程线程实现模块注入	345
19.1.4 异步过程调用(APC)	346
19.1.5 实例：使用APC实现模块注入	347
19.2 挂接API	349
19.2.1 重定向API	350
19.2.2 实例：重定向API MessageBoxA示例	350
19.2.3 古老的API HOOK	353
19.2.4 实例：HOOK API示例	354
19.2.5 Detours Hook	356
19.2.6 实例：使用detour库实现挂接API示例	357
19.3 钩子	359
19.3.1 钩子的基本原理	359
19.3.2 钩子类型	360
19.3.3 实例：全局鼠标钩子示例	366
19.3.4 实例：全局键盘钩子示例	369
19.3.5 实例：使用局部CBT钩子示例	370

19.3.6 实例：使用低级键盘钩子示例 371
19.4 反注入技术 372
19.4.1 实例：使用调试钩子屏蔽全局
钩子 372
19.4.2 实例：检测注入模块 374
19.4.3 实例：使用DLL_THREAD_ATTACH
阻止远程线程 377
19.4.4 实例：使用挂钩LoadLibraryExW
屏蔽全局钩子 379
附录 光盘源码实例 381
• • • • • ([收起](#))

[Windows编程循序渐进_下载链接1](#)

标签

Windows编程

Windows

看雪学院

计算机类

电子

拥有

c/c++

Windows编程循序渐进

评论

[Windows编程循序渐进_下载链接1](#)

书评

[Windows编程循序渐进_下载链接1](#)