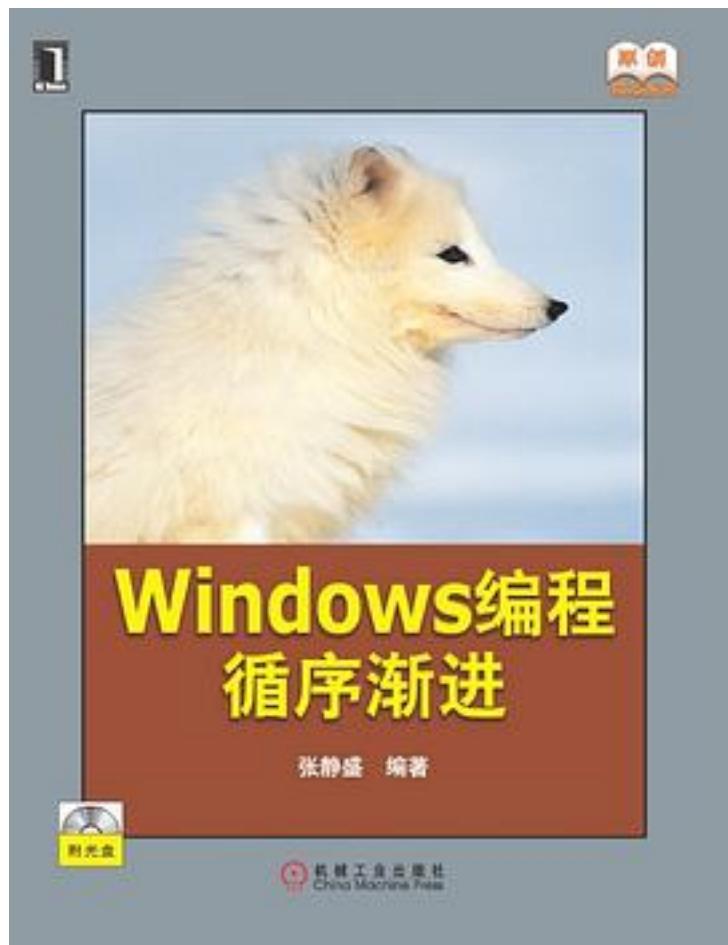


# Windows编程循序渐进



[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 f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 <sup>*</sup>	183
11.3.1 A <sup>*</sup> 算法原理	183
11.3.2 二叉堆在A <sup>*</sup> 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的显示加载	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](#)