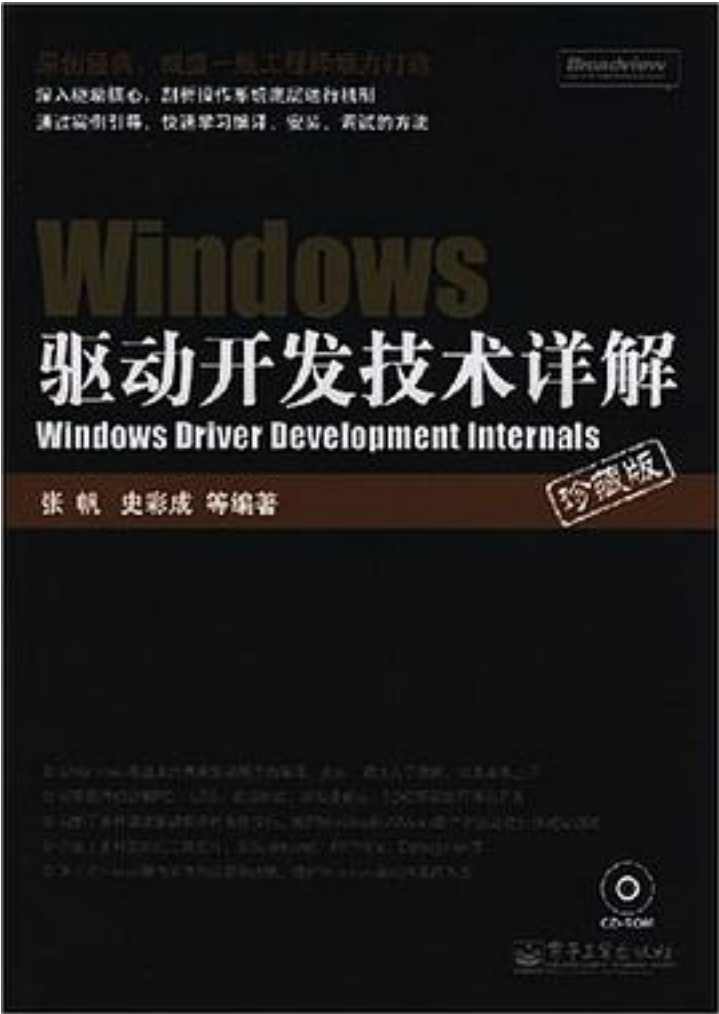


Windows驱动开发技术详解



[Windows驱动开发技术详解_下载链接1](#)

著者:张帆

出版者:电子工业出版社

出版时间:2008-1

装帧:16开

isbn:9787121068461

本书由浅入深、循序渐进地介绍了Windows驱动程序的开发方法与调试技巧。本书共分

23章，内容涵盖了Windows操作系统的基本原理、NT驱动程序与WDM驱动程序的构造、驱动程序中的同步异步处理方法、驱动程序中即插即用功能、驱动程序的各种调试技巧等。同时，还针对流行的PCI驱动程序、USB驱动程序、虚拟串口驱动程序、摄像头驱动程序、SDIO驱动程序进行了详细的介绍，本书最大的特色在于每一节的例子都是经过精挑细选的，具有很强的针对性。力求让读者通过亲自动手实验，掌握各类Windows驱动程序的开发技巧，学习尽可能多的Windows底层知识。

本书适用于中、高级系统程序员，同时也可用做高校计算机专业操作系统实验课的补充教材。

作者介绍:

目录: 第1篇 入门篇

第1章 从两个最简单的驱动谈起 2

1.1 DDK的安装 2

1.2 第一个驱动程序HelloDDK的代码分析 3

1.2.1 HelloDDK的头文件 4

1.2.2 HelloDDK的入口函数 5

1.2.3 创建设备例程 6

1.2.4 卸载驱动例程 8

1.2.5 默认派遣例程 9

1.3 HelloDDK的编译和安装 9

1.3.1 用DDK环境编译HelloDDK 9

1.3.2 用VC集成开发环境编译HelloDDK 11

1.3.3 HelloDDK的安装 14

1.4 第二个驱动程序HelloWDM的代码分析 16

1.4.1 HelloWDM的头文件 16

1.4.2 HelloWDM的入口函数 17

1.4.3 HelloWDM的AddDevice例程 18

1.4.4 HelloWDM处理PNP的回调函数 20

1.4.5 HelloWDM对PNP的默认处理 22

1.4.6 HelloWDM对IRP_MN_REMOVE_DEVICE的处理 23

1.4.7 HelloWDM对其他IRP的回调函数 23

1.4.8 HelloWDM的卸载例程 24

1.5 HelloWDM的编译和安装 24

1.5.1 用DDK编译环境编译HelloWDM 24

1.5.2 HelloWDM的编译过程 25

1.5.3 安装HelloWDM 25

1.6 小结 29

第2章 Windows操作驱动的基本概念 31

2.1 Windows操作系统概述 31

2.1.1 Windows家族 31

2.1.2 Windows特性 32

2.1.3 用户模式和内核模式 34

2.1.4 操作系统与应用程序 36

2.2 操作系统分层 37

2.2.1 Windows操作系统总体架构 37

2.2.2 应用程序与Win32子系统 38

2.2.3 其他环境子系统 40

2.2.4 Native API 41

2.2.5 系统服务 41

2.2.6 执行程序组件 42

2.2.7 驱动程序	44
2.2.8 内核	44
2.2.9 硬件抽象层	45
2.2.10 Windows与微内核	45
2.3 从应用程序到驱动程序	46
2.4 小结	48
第3章 Windows驱动编译环境配置、安装及调试	49
3.1 用C语言还是用C++语言	49
3.1.1 调用约定	50
3.1.2 函数的导出名	52
3.1.3 运行时函数的调用	53
3.2 用DDK编译环境编译驱动程序	54
3.2.1 编译版本	55
3.2.2 nmake工具	55
3.2.3 build工具	56
3.2.4 makefile文件	57
3.2.5 dirs文件	58
3.2.6 sources文件	58
3.2.7 makefile.inc文件	59
3.2.8 build工具的环境变量	60
3.2.9 build工具的命令行参数	61
3.3 用VC编译驱动程序	62
3.3.1 建立驱动程序工程	62
3.3.2 修改编译选项	62
3.3.3 修改链接选项	63
3.3.4 其他修改	64
3.3.5 VC编译小结	65
3.4 查看调试信息	66
3.4.1 打印调试语句	66
3.4.2 查看调试语句	67
3.5 手动加载NT式驱动	68
3.6 编写程序加载NT式驱动	68
3.6.1 SCM组件和Windows服务	69
3.6.2 加载NT驱动的代码	71
3.6.3 卸载NT驱动的代码	74
3.6.4 实验	76
3.7 WDM式驱动的加载	78
3.7.1 WDM的手动安装	78
3.7.2 简单的INF文件剖析	79
3.8 WDM设备安装在注册表中的变化	81
3.8.1 硬件子键	81
3.8.2 类子键	83
3.8.3 服务子键	85
3.9 小结	86
第4章 驱动程序的基本结构	87
4.1 Windows驱动程序中重要的数据结构	87
4.1.1 驱动对象 (DRIVER_OBJECT)	87
4.1.2 设备对象 (DEVICE_OBJECT)	89
4.1.3 设备扩展	91
4.2 NT式驱动的基本结构	92
4.2.1 驱动加载过程与驱动入口函数 (DriverEntry)	92
4.2.2 创建设备对象	95
4.2.3 DriverUnload例程	97
4.2.4 用WinObj观察驱动对象和设备对象	98

4.2.5 用DeviceTree观察驱动对象和设备对象	101
4.3 WDM式驱动的基本结构	102
4.3.1 物理设备对象与功能设备对象	102
4.3.2 WDM驱动的入口程序	104
4.3.3 WDM驱动的AddDevice例程	105
4.3.4 DriverUnload例程	107
4.3.5 对IRP_MN_REMOVE_DEVICE IRP的处理	108
4.3.6 用Device Tree查看WDM设备对象栈	109
4.4 设备的层次结构	110
4.4.1 驱动程序的垂直层次结构	111
4.4.2 驱动程序的水平层次结构	112
4.4.3 驱动程序的复杂层次结构	112
4.5 实验	114
4.5.1 改写HelloDDK查看驱动结构	114
4.5.2 改写HelloWDM查看驱动结构	116
4.6 小结	117
第5章 Windows内存管理	118
5.1 内存管理概念	118
5.1.1 物理内存概念 (Physical Memory Address)	118
5.1.2 虚拟内存地址概念 (Virtual Memory Address)	119
5.1.3 用户模式地址和内核模式地址	120
5.1.4 Windows驱动程序和进程的关系	121
5.1.5 分页与非分页内存	122
5.1.6 分配内核内存	123
5.2 在驱动中使用链表	124
5.2.1 链表结构	124
5.2.2 链表初始化	125
5.2.3 从首部插入链表	126
5.2.4 从尾部插入链表	126
5.2.5 从链表删除	127
5.2.6 实验	129
5.3 Lookaside结构	130
5.3.1 频繁申请内存的弊端	130
5.3.2 使用Lookaside	130
5.3.3 实验	132
5.4 运行时函数	133
5.4.1 内存间复制 (非重叠)	133
5.4.2 内存间复制 (可重叠)	134
5.4.3 填充内存	134
5.4.4 内存比较	135
5.4.5 关于运行时函数使用的注意事项	135
5.4.6 实验	137
5.5 使用C++特性分配内存	137
5.6 其他	139
5.6.1 数据类型	139
5.6.2 返回状态值	140
5.6.3 检查内存可用性	142
5.6.4 结构化异常处理 (try-except块)	142
5.6.5 结构化异常处理 (try-finally块)	144
5.6.6 使用宏需要注意的地方	146
5.6.7 断言	147
5.7 小结	147
第6章 Windows内核函数	148
6.1 内核模式下的字符串操作	148

- 6.1.1 ASCII字符串和宽字符串 148
- 6.1.2 ANSI_STRING字符串与UNICODE_STRING字符串 149
- 6.1.3 字符初始化与销毁 151
- 6.1.4 字符串复制 152
- 6.1.5 字符串比较 153
- 6.1.6 字符串转化成大写 154
- 6.1.7 字符串与整型数字相互转换 155
- 6.1.8 ANSI_STRING字符串与UNICODE_STRING字符串相互转换 157
- 6.2 内核模式下的文件操作 158
 - 6.2.1 文件的创建 158
 - 6.2.2 文件的打开 161
 - 6.2.3 获取或修改文件属性 163
 - 6.2.4 文件的写操作 166
 - 6.2.5 文件的读操作 167
- 6.3 内核模式下的注册表操作 169
 - 6.3.1 创建关闭注册表 170
 - 6.3.2 打开注册表 172
 - 6.3.3 添加、修改注册表键值 173
 - 6.3.4 查询注册表 175
 - 6.3.5 枚举子项 178
 - 6.3.6 枚举子键 180
 - 6.3.7 删除子项 182
 - 6.3.8 其他 183
- 6.4 小结 185
- 第7章 派遣函数 186
 - 7.1 IRP与派遣函数 186
 - 7.1.1 IRP 186
 - 7.1.2 IRP类型 188
 - 7.1.3 对派遣函数的简单处理 188
 - 7.1.4 通过设备链接打开设备 190
 - 7.1.5 编写一个更通用的派遣函数 191
 - 7.1.6 跟踪IRP的利器IRPTrace 193
 - 7.2 缓冲区方式读写操作 196
 - 7.2.1 缓冲区设备 196
 - 7.2.2 缓冲区设备读写 197
 - 7.2.3 缓冲区设备模拟文件读写 200
 - 7.3 直接方式读写操作 203
 - 7.3.1 直接读取设备 204
 - 7.3.2 直接读取设备的读写 205
 - 7.4 其他方式读写操作 207
 - 7.4.1 其他方式设备 207
 - 7.4.2 其他方式读写 208
 - 7.5 IO设备控制操作 209
 - 7.5.1 DeviceIoControl与驱动交互 209
 - 7.5.2 缓冲内存模式IOCTL 210
 - 7.5.3 直接内存模式IOCTL 212
 - 7.5.4 其他内存模式IOCTL 214
 - 7.6 小结 216
- 第2篇 进阶篇
- 第8章 驱动程序的同步处理 218
 - 8.1 基本概念 218
 - 8.1.1 问题的引出 218
 - 8.1.2 同步与异步 219
 - 8.2 中断请求级 219

8.2.1 中断请求 (IRQ) 与可编程中断控制器 (PIC)	220
8.2.2 高级可编程控制器 (APIC)	221
8.2.3 中断请求级 (IRQL)	221
8.2.4 线程调度与线程优先级	222
8.2.5 IRQL的变化	223
8.2.6 IRQL与内存分页	223
8.2.7 控制IRQL提升与降低	224
8.3 自旋锁	224
8.3.1 原理	224
8.3.2 使用方法	225
8.4 用户模式下的同步对象	225
8.4.1 用户模式的等待	226
8.4.2 用户模式开启多线程	226
8.4.3 用户模式的事件	227
8.4.4 用户模式的信号灯	229
8.4.5 用户模式的互斥体	230
8.4.6 等待线程完成	232
8.5 内核模式下的同步对象	232
8.5.1 内核模式下的等待	232
8.5.2 内核模式下开启多线程	234
8.5.3 内核模式下的事件对象	236
8.5.4 驱动程序与应用程序交互事件对象	237
8.5.5 驱动程序与驱动程序交互事件对象	239
8.5.6 内核模式下的信号灯	240
8.5.7 内核模式下的互斥体	241
8.5.8 快速互斥体	243
8.6 其他同步方法	244
8.6.1 使用自旋锁进行同步	245
8.6.2 使用互锁操作进行同步	247
8.7 小结	249
第9章 IRP的同步	250
9.1 应用程序对设备的同步异步操作	250
9.1.1 同步操作与异步操作原理	250
9.1.2 同步操作设备	252
9.1.3 异步操作设备 (方式一)	253
9.1.4 异步操作设备 (方式二)	254
9.2 IRP的同步完成与异步完成	256
9.2.1 IRP的同步完成	256
9.2.2 IRP的异步完成	257
9.2.3 取消IRP	262
9.3 StartIO例程	264
9.3.1 并行执行与串行执行	264
9.3.2 StartIO例程	265
9.3.3 示例	267
9.4 自定义的StartIO	270
9.4.1 多个串行化队列	270
9.4.2 示例	271
9.5 中断服务例程	273
9.5.1 中断操作的必要性	273
9.5.2 中断优先级	274
9.5.3 中断服务例程 (ISR)	274
9.6 DPC例程	275
9.6.1 延迟过程调用例程 (DPC)	275
9.6.2 DpcForISR	275

9.7 小结	276
第10章 定时器	277
10.1 定时器实现方式一	277
10.1.1 I/O定时器	277
10.1.2 示例代码	278
10.2 定时器实现方式二	280
10.2.1 DPC定时器	280
10.2.2 示例代码	282
10.3 等待	284
10.3.1 第一种方法：使用KeWaitForSingleObject	284
10.3.2 第二种方法：使用KeDelayExecutionThread	285
10.3.3 第三种方法：使用KeStallExecutionProcessor	285
10.3.4 第四种方法：使用定时器	286
10.4 时间相关的其他内核函数	286
10.4.1 时间相关函数	286
10.4.2 示例代码	288
10.5 IRP的超时处理	289
10.5.1 原理	289
10.5.2 示例代码	289
10.6 小结	291
第11章 驱动程序调用驱动程序	292
11.1 以文件句柄形式调用其他驱动程序	292
11.1.1 准备一个标准驱动	292
11.1.2 获得设备句柄	294
11.1.3 同步调用	295
11.1.4 异步调用方法一	297
11.1.5 异步调用方法二	299
11.1.6 通过符号链接打开设备	301
11.2 通过设备指针调用其他驱动程序	303
11.2.1 用IoGetDeviceObjectPointer获得设备指针	304
11.2.2 创建IRP传递给驱动的派遣函数	305
11.2.3 用IoBuildSynchronousFsdRequest创建IRP	306
11.2.4 用IoBuildAsynchronousFsdRequest创建IRP	308
11.2.5 用IoAllocateIrp创建IRP	311
11.3 其他方法获得设备指针	314
11.3.1 用ObReferenceObjectByName获得设备指针	314
11.3.2 剖析IoGetDeviceObjectPointer	317
11.4 小结	318
第12章 分层驱动程序	319
12.1 分层驱动程序概念	319
12.1.1 分层驱动程序的概念	319
12.1.2 设备堆栈与挂载	321
12.1.3 I/O堆栈	322
12.1.4 向下转发IRP	323
12.1.5 挂载设备对象示例	324
12.1.6 转发IRP示例	325
12.1.7 分析	326
12.1.8 遍历设备栈	327
12.2 完成例程	330
12.2.1 完成例程概念	330
12.2.2 传播Pending位	332
12.2.3 完成例程返回STATUS_SUCCESS	333
12.2.4 完成例程返回STATUS_MORE_PROCESSING_REQUIRED	334
12.3 将IRP分解成多个IRP	336

- 12.3.1 原理 336
- 12.3.2 准备底层驱动 337
- 12.3.3 读派遣函数 338
- 12.3.4 完成例程 341
- 12.3.5 分析 342
- 12.4 WDM驱动程序架构 344
 - 12.4.1 WDM与分层驱动程序 344
 - 12.4.2 WDM的加载方式 345
 - 12.4.3 功能设备对象 346
 - 12.4.4 物理设备对象 346
 - 12.4.5 物理设备对象与即插即用 348
- 12.5 小结 349
- 第13章 让设备实现即插即用 350
 - 13.1 即插即用概念 350
 - 13.1.1 历史原因 350
 - 13.1.2 即插即用的目标 351
 - 13.1.3 Windows中即插即用相关组件 351
 - 13.1.4 遗留驱动程序 352
 - 13.2 即插即用IRP 352
 - 13.2.1 即插即用IRP的功能代码 353
 - 13.2.2 处理即插即用IRP的派遣函数 353
 - 13.3 通过设备接口寻找设备 356
 - 13.3.1 设备接口 356
 - 13.3.2 WDM驱动中设置接口 357
 - 13.3.3 应用程序寻找接口 359
 - 13.3.4 查看接口设备 360
 - 13.4 启动和停止设备 361
 - 13.4.1 为一个实际硬件安装HelloWDM 362
 - 13.4.2 启动设备 364
 - 13.4.3 转发并等待 366
 - 13.4.4 获得设备相关资源 367
 - 13.4.5 枚举设备资源 368
 - 13.4.6 停止设备 372
 - 13.5 即插即用的状态转换 373
 - 13.5.1 状态转换图 373
 - 13.5.2 IRP_MN_QUERY_STOP_DEVICE 374
 - 13.5.3 IRP_MN_QUERY_REMOVE_DEVICE 374
 - 13.6 其他即插即用IRP 375
 - 13.6.1 IRP_MN_FILTER_RESOURCE_REQUIREMENTS 375
 - 13.6.2 IRP_MN_QUERY_CAPABILITIES 376
 - 13.7 小结 377
- 第14章 电源管理 378
 - 14.1 WDM电源管理模型 378
 - 14.1.1 概述 378
 - 14.1.2 热插拔 378
 - 14.1.3 电源状态 379
 - 14.1.4 设备状态 379
 - 14.1.5 状态转换 380
 - 14.2 处理IRP_MJ_POWER 381
 - 14.3 处理IRP_MN_QUERY_CAPABILITIES 381
 - 14.3.1 DEVICE_CAPABILITIES 381
 - 14.3.2 一个试验 382
 - 14.4 小结 384
- 第3篇 实用篇

第15章 I/O端口操作	386
15.1 概述	386
15.1.1 从DOS说起	386
15.1.2 汇编实现	387
15.1.3 DDK实现	389
15.2 工具软件WinIO	390
15.2.1 WinIO简介	390
15.2.2 使用方法	390
15.3 端口操作实现方法一	391
15.3.1 驱动端程序	391
15.3.2 应用程序端程序	393
15.4 端口操作实现方法二	394
15.4.1 驱动端程序	394
15.4.2 应用程序端程序	396
15.5 端口操作实现方法三	397
15.5.1 驱动端程序	397
15.5.2 应用程序端程序	398
15.6 端口操作实现方法四	399
15.6.1 原理	399
15.6.2 驱动端程序	400
15.6.3 应用程序端程序	401
15.7 驱动PC喇叭	402
15.7.1 可编程定时器	402
15.7.2 PC喇叭	403
15.7.3 操作代码	404
15.8 操作并口设备	405
15.8.1 并口设备简介	405
15.8.2 并口寄存器	406
15.8.3 并口设备操作	408
15.9 小结	410
第16章 PCI设备驱动	411
16.1 PCI总线协议	411
16.1.1 PCI总线简介	411
16.1.2 PCI配置空间简介	412
16.2 访问PCI配置空间方法一	414
16.2.1 两个重要寄存器	414
16.2.2 示例	415
16.3 访问PCI配置空间方法二	417
16.3.1 DDK函数读取配置空间	417
16.3.2 示例	418
16.4 访问PCI配置空间方法三	419
16.4.1 通过即插即用IRP获得PCI配置空间	420
16.4.2 示例	420
16.5 访问PCI配置空间方法四	421
16.5.1 创建IRP_MN_READ_CONFIG	422
16.5.2 示例	422
16.6 PCI设备驱动开发示例	423
16.6.1 开发步骤	424
16.6.2 中断操作	424
16.6.3 操作设备物理内存	425
16.6.4 示例	426
16.7 小结	429
第17章 USB设备驱动	430
17.1 USB总线协议	430

- 17.1.1 USB设备简介 430
- 17.1.2 USB连接拓扑结构 431
- 17.1.3 USB通信的流程 433
- 17.1.4 USB四种传输模式 435
- 17.2 Windows下的USB驱动 438
- 17.2.1 观察USB设备的工具 438
- 17.2.2 USB设备请求 440
- 17.2.3 设备描述符 440
- 17.2.4 配置描述符 442
- 17.2.5 接口描述符 443
- 17.2.6 端点描述符 443
- 17.3 USB驱动开发实例 444
- 17.3.1 功能驱动与物理总线驱动 444
- 17.3.2 构造USB请求包 445
- 17.3.3 发送USB请求包 446
- 17.3.4 USB设备初始化 447
- 17.3.5 USB设备的插拔 447
- 17.3.6 USB设备的读写 448
- 17.4 小结 450
- 第18章 SDIO设备驱动 451
- 18.1 SDIO协议 451
- 18.1.1 SD内存卡概念 451
- 18.1.2 SDIO卡概念 452
- 18.1.3 SDIO总线 452
- 18.1.4 SDIO令牌 453
- 18.1.5 SDIO令牌格式 455
- 18.1.6 SDIO的寄存器 456
- 18.1.7 CMD52命令 458
- 18.1.8 CMD53命令 459
- 18.2 SDIO卡驱动开发框架 459
- 18.2.1 SDIO Host Controller驱动 459
- 18.2.2 SDIO卡的初始化 460
- 18.2.3 中断回调函数 461
- 18.2.4 获得和设置属性 462
- 18.2.5 CMD52 464
- 18.2.6 CMD53 465
- 18.3 SDIO开发实例 467
- 18.4 小结 467
- 第19章 虚拟串口设备驱动 469
- 19.1 串口简介 469
- 19.2 DDK串口开发框架 470
- 19.2.1 串口驱动的入口函数 470
- 19.2.2 应用程序与串口驱动的通信 473
- 19.2.3 写的实现 475
- 19.2.4 读的实现 477
- 19.3 小结 478
- 第20章 摄像头设备驱动程序 479
- 20.1 WDM摄像头驱动框架 479
- 20.1.1 类驱动与小驱动 479
- 20.1.2 摄像头的类驱动与小驱动 480
- 20.1.3 编写小驱动程序 480
- 20.1.4 小驱动的流控制 481
- 20.2 虚拟摄像头开发实例 482
- 20.2.1 编译和安装 482

- 20.2.2 虚拟摄像头入口函数 484
- 20.2.3 对STREAM_REQUEST_BLOCK的处理函数 485
- 20.2.4 打开视频流 487
- 20.2.5 对视频流的读取 488
- 20.3 小结 489
- 第4篇 提高篇
- 第21章 再论IRP 492
 - 21.1 转发IRP 492
 - 21.1.1 直接转发 492
 - 21.1.2 转发并且等待 492
 - 21.1.3 转发并且设置完成例程 494
 - 21.1.4 暂时挂起当前IRP 495
 - 21.1.5 不转发IRP 496
 - 21.2 创建IRP 496
 - 21.2.1 IoBuildDeviceIoControlRequest 497
 - 21.2.2 创建有超时的IOCTL IRP 498
 - 21.2.3 用IoBuildSynchronousFsdRequest创建IRP 499
 - 21.2.4 关于IoBuildAsynchronousFsdRequest 501
 - 21.2.5 关于IoAllocateIrp 502
 - 21.3 小结 505
- 第22章 过滤驱动程序 506
 - 22.1 文件过滤驱动程序 506
 - 22.1.1 过滤驱动程序概念 506
 - 22.1.2 过滤驱动程序的入口函数 506
 - 22.1.3 U盘过滤驱动程序 509
 - 22.1.4 过滤驱动程序加载方法一 510
 - 22.1.5 过滤驱动程序加载方法二 511
 - 22.1.6 过滤驱动程序的AddDevice例程 512
 - 22.1.7 磁盘命令过滤 513
 - 22.2 NT式过滤驱动程序 516
 - 22.2.1 NT式过滤驱动程序 516
 - 22.2.2 NT过滤驱动的入口函数 517
 - 22.2.3 挂载过滤驱动 517
 - 22.2.4 过滤键盘读操作 518
 - 22.3 小结 520
- 第23章 高级调试技巧 521
 - 23.1 一般性调试技巧 521
 - 23.1.1 打印调试信息 521
 - 23.1.2 存储dump信息 521
 - 23.1.3 使用WinDbg调试工具 522
 - 23.2 高级内核调试技巧 524
 - 23.2.1 安装VMWare 525
 - 23.2.2 在虚拟机上加载驱动程序 526
 - 23.2.3 VMWare和WinDbg联合调试驱动程序 527
 - 23.3 用IRPTrace调试驱动程序 528
 - 23.4 小结 530
- • • • • [\(收起\)](#)

[Windows驱动开发技术详解 下载链接1](#)

标签

驱动

Windows

计算机

编程

kernel

驱动开发

Windows编程

【技术】 底层探索

评论

作者对概念理解不够深入，与PROGRAMMING WINDOWS DRIVER MODEL相比还是有差距。

不会想读，除非回到底层领域

想死啊。。。

很多实用的例子，真的很有帮助。

单位的一本书...抽空看看...{适合入门}...

依旧是windows，依旧是张帆。

比较详细

好书！知识讲解的很系统，很详细。

WDM驱动，未包括文件过滤驱动

windows底层驱动入门指南，非常不错。

介绍这方面的书不多，想研究这方面的可以看，内容不错。但小女子我再也不想看这种高深技术书了。

在被两本undocumented xx虐过以后在看这本，简直直下三千尺的流畅。

为了工作。学习。写windows驱动必看的书。

读了书中前8章，写的不错，收藏了

还挺不错的书

感觉写的顺序都点乱，初看的时候一头雾水。。。

深入浅出，学习windows驱动开发的好书

非常好的书，中国人自己写的，把很多能遇到的，容易忽略的问题都描述了，很棒。

很好的入门

驱动开发入门经典!通俗易懂!

[Windows驱动开发技术详解_下载链接1](#)

书评

P231第四行：主要获得了互斥体——只要获得了互斥体 P254第12行
这里没有设置---这里设置
P316的代码段里：构造设备名字符串，而下面的代码：RtlInitUnicodeString(
&DeviceName, L"\\?\\HelloDDKA"
);这是构造设备符号链接字符串，最后一行：此段代码在Test7目录下找到，实际...

再一次让我对大陆的IT书籍失望，看来这又是一本滥竽充数、混著作数评级的书。
本来看了目录觉得还不错，再加上说是“via工程师的心得之作”，但书到手以后。。
这回购书得到的经验：以后再买书，看目录的时候，不仅要看内容安排，还要看看他的
页数。现在看起来觉得自己很...

art baker的nt驱动我是看过的，walter oney
的那本wdm看过3遍以上了，但是真正好的还是这本。就像作者说的那样，“写这本书，是为了一个梦”。我要感谢作者，感谢这本书。

----- 张帆的驱动开发论坛
<http://bbs.kerneldev.com/> 张帆的驱动开发QQ群1# 49944346(满)
张帆的驱动开发QQ群2# 64778681(目前开放中...)

尊敬的博文视点的工作人员：您好！
我是一名华中科技大学的研究生。最近在网上看到了博文视点推出的新书《windows设备驱动开发技术详解》。看过网上的介绍后，觉得该书脉络清晰，讲解循序渐进，细致入微，是一本国内不可多得的驱动开发的经典。恰好，我正在...

[Windows驱动开发技术详解_下载链接1](#)