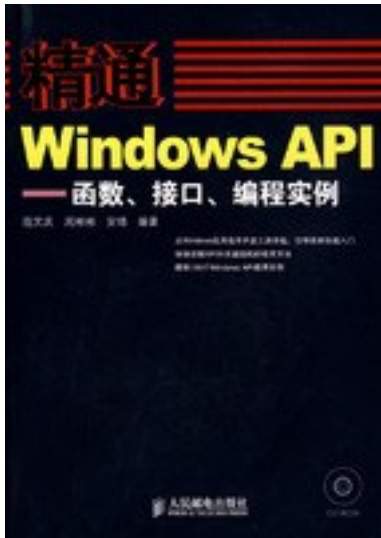


精通Windows API



[精通Windows API_下载链接1](#)

著者:范文庆

出版者:人民邮电出版社

出版时间:2009-2

装帧:

isbn:9787115190956

《精通Windows API:函数、接口、编程实例》共18章，分为3个部分，第1部分(第1章-第3章)介绍Windows程序设计基础；第2部分(第4章-第17章)按照程序设计的各个方面进行划分，包括文件系统、内存管理、进程与线程、用户界面、Shell程序开发、Windows GDI、Socket网络通信驱动程序开发、安全机制等内容；第3部分(第18章)作为全书的总结和补充。

从Windows应用程序开发工具讲起，引导读者快速入门

详细讲解API和关键结构的使用方法

提供156个Windows API使用实例

涵盖主题：

Windows应用程序开发入门；开发工具配置与使用；文件系统；内存管理；进程、线程和模块；线程同步；服务；图形用户界面；系统信息的管理；进程间通信；Windows Shell程序设计；Windows GDI；网络通信与配置；设备驱动管理与内核通信；用户、认证和对象安全；Windows API的内部原理。

注：附CD-ROM光盘一张。

点击链接进入新版： [Windows API开发详解:函数、接口、编程实例\(附CD光盘1张\)](#)

作者介绍:

目录: 第1章 Windows应用程序开发入门 1

1.1 第一个实例程序 1

1.1.1 start.exe 1

1.1.2 Windows API 2

1.1.3 程序入口函数 2

1.1.4 start.c代码分析 2

1.2 编译代码 3

1.2.1 安装Visual Studio 3

1.2.2 安装Microsoft Platform SDK 4

1.2.3 集成Microsoft Platform SDK与Visual C++速成版 5

1.2.4 Vista SDK与Visual Studio 2008 6

1.2.5 Visual Studio专业版或团队系统版 7

1.2.6 使用图形化IDE建立工程、进行编译 7

1.2.7 “解决方案”与“工程” 8

1.2.8 使用命令行工具编译 8

第2章 Windows API概要 10

2.1 Windows数据类型 10

2.1.1 Windows数据类型示例 10

2.1.2 Windows数据类型与标准C数据类型的关系 14

2.1.3 Windows数据类型与Windows API 14

2.1.4 Windows中的数据结构 15

2.2 Windows API的功能分类 15

2.2.1 系统基本服务 15

2.2.2 系统管理 17

2.2.3 用户界面 17

2.2.4 图像和多媒体 20

2.2.5 网络 20

2.2.6 系统安全 20

2.2.7 其他功能 21

2.3 Windows API核心DLL 21

2.3.1 Kernel32.dll 21

2.3.2 User32.dll 21

2.3.3 Gdi32.dll 22

2.3.4 标准C函数 22

2.3.5 其他Dll 22

2.4 Unicode和多字节 22

2.4.1 W版本和A版本的API 24

2.4.2 Unicode与ASCII的转换 24

2.5 对Windows程序设计规范的建议 25

第3章 开发工具配置与使用 26

3.1 使用Visual C/C++编译链接工具	26
3.1.1 编译器cl.exe	27
3.1.2 资源编译器rc.exe	31
3.1.3 链接器link.exe	32
3.1.4 其他工具	38
3.1.5 编译链接工具依赖的环境变量	39
3.1.6 示例：使用/D选项进行条件编译	42
3.2 使用Platform SDK	43
3.2.1 Platform SDK的目录结构与功能	43
3.2.2 为编译链接工具设置环境变量	45
3.2.3 Platform SDK工具集	46
3.2.4 Windows Vista SDK	48
3.3 编写Makefile	48
3.3.1 使用nmake.exe构建工程	48
3.3.2 Makefile实例	50
3.3.3 注释	50
3.3.4 宏	50
3.3.5 描述块：目标、依赖项和命令	53
3.3.6 makefile预处理	55
3.3.7 在Platform SDK的基础上使用nmake	56
3.4 使用WinDbg调试	57
3.4.1 安装WinDbg	57
3.4.2 编译可调试的程序	58
3.4.3 WinDbg命令	59
3.4.4 调试过程演示	59
3.5 集成开发环境 Visual Studio	62
3.5.1 工程类型选择与配置	62
3.5.2 Visual Studio快捷方式	64
3.5.3 生成项目	64
3.5.4 调试	65
3.5.5 选项与设置	65
3.6 开发环境配置总结	66
第4章 文件系统	67
4.1 概述	67
4.1.1 文件系统的基本概念	67
4.1.2 文件系统主要API	68
4.2 磁盘和驱动器管理	70
4.2.1 遍历卷并获取属性	70
4.2.2 操作驱动器挂载点	76
4.2.3 判断光驱中是否有光盘	81
4.2.4 获取磁盘分区的总容量、空闲容量、簇、扇区信息	83
4.3 文件和目录管理	86
4.3.1 删除、复制、重命名、移动文件	87
4.3.2 创建、打开、读写文件，获取文件大小	90
4.3.3 创建目录	96
4.3.4 获取程序所在的目录、程序模块路径，获取和设置当前目录	97
4.3.5 查找文件、遍历指定目录下的文件和子目录	100
4.3.6 递归遍历目录树	103
4.3.7 获取、设置文件属性和时间	105
4.4 内存映射文件	110
4.4.1 使用Mapping File提高文件读写的效率	110
4.4.2 通过Mapping File在进程间传递和共享数据	115
4.4.3 通过文件句柄获得文件路径	118
4.5 总结	121

- 第5章 内存管理 122
 - 5.1 Windows内存管理原理 122
 - 5.1.1 基本概念 122
 - 5.1.2 分页与分段内存管理、内存映射与地址转换 123
 - 5.1.3 进程的内存空间 125
 - 5.1.4 虚拟内存布局、内存的分工、堆与栈 127
 - 5.1.5 内存的保护属性和存取权限 127
 - 5.1.6 本章API列表 127
 - 5.2 堆管理 129
 - 5.2.1 获取堆句柄、分配与再分配堆 129
 - 5.2.2 获取堆中内存块的大小信息 133
 - 5.2.3 释放内存、销毁堆 134
 - 5.3 全局(Global)和局部(Local)内存管理 136
 - 5.3.1 Global函数 136
 - 5.3.2 Local函数 137
 - 5.3.3 使用全局和局部函数分配和释放内存、改变内存块属性 137
 - 5.4 虚拟内存管理 138
 - 5.4.1 虚拟地址空间与内存分页 139
 - 5.4.2 分配和释放可读可写的虚拟内存页面 139
 - 5.4.3 修改内存页面状态和保护属性、将页面锁定在物理内存中 142
 - 5.4.4 管理其他进程的虚拟内存 143
 - 5.5 内存操作与内存信息管理 144
 - 5.5.1 复制、填充、移动、清零内存块、防止缓冲区溢出 144
 - 5.5.2 获得当前系统内存使用情况 146
 - 5.5.3 判断内存指针的可用性 147
 - 5.6 各种内存分配方式的关系与比较 148
 - 5.6.1 标准C内存管理函数与Windows内存管理API的关系 149
 - 5.6.2 功能性区别 149
 - 5.6.3 效率的区别 149
- 第6章 进程、线程和模块 150
 - 6.1 基本概念 150
 - 6.1.1 应用程序与进程 150
 - 6.1.2 控制台应用程序与图形用户界面应用程序 151
 - 6.1.3 动态链接库、模块 151
 - 6.1.4 线程、纤程与作业 152
 - 6.1.5 权限与优先级 153
 - 6.2 进程管理 153
 - 6.2.1 创建进程、获取进程相关信息、获取启动参数 153
 - 6.2.2 编写控制台程序和图形用户界面应用程序 158
 - 6.2.3 获取和设置环境变量 158
 - 6.3 线程、纤程 162
 - 6.3.1 创建线程、退出线程、获取线程信息 162
 - 6.3.2 挂起、恢复、切换、终止线程 164
 - 6.3.3 创建远程线程、将代码注入其他进程中执行 167
 - 6.3.4 创建纤程、删除纤程、调度纤程 170
 - 6.3.5 纤程与线程的互相转换 171
 - 6.4 进程状态信息 176
 - 6.4.1 PS API与Tool help API 176
 - 6.4.2 遍历系统中的进程 178
 - 6.4.3 列举进程的模块、线程 182
 - 6.4.4 进程的堆使用、内存占用、虚拟内存大小，页面错误情况 184
 - 6.5 动态链接库 185
 - 6.5.1 加载、释放DLL、通过句柄获取DLL相关信息 186
 - 6.5.2 编写动态链接库、导出函数 186

- 6.5.3 创建动态链接库工程，配置DLL编译链接选项 188
- 6.5.4 运行时动态获取DLL导出函数地址并调用 189
- 6.5.5 声明导出函数、创建lib库，为其他模块提供导入表调用接口 190
- 6.5.6 通过构建导入表调用DLL导出函数 191
- 第7章 线程同步 192
 - 7.1 基本原理 192
 - 7.1.1 线程同步的过程 193
 - 7.1.2 同步对象 193
 - 7.1.3 等待函数 193
 - 7.2 同步对象示例 194
 - 7.2.1 使用事件对象(Event) 194
 - 7.2.2 使用互斥对象(Mutex) 199
 - 7.2.3 使用信号量控制访问共享数据的线程数量 202
 - 7.2.4 使用可等待计时器(Timer) 206
 - 7.3 等待进程和线程的执行完成 209
- 第8章 服务 210
 - 8.1 基本概念 210
 - 8.1.1 服务控制器(SCM) 211
 - 8.1.2 服务程序 211
 - 8.1.3 服务控制管理程序 211
 - 8.1.4 系统服务管理工具 211
 - 8.1.5 服务的属性 211
 - 8.2 编写服务程序 212
 - 8.2.1 入口函数 212
 - 8.2.2 服务主函数 212
 - 8.2.3 控制处理函数 213
 - 8.3 实现对服务的控制和管理 216
 - 8.3.1 创建、删除服务 216
 - 8.3.2 启动、停止服务，向服务发送控制请求 219
 - 8.3.3 管理服务状态、配置服务、服务的依赖关系 222
- 第9章 图形用户界面 229
 - 9.1 字符界面程序 229
 - 9.1.1 基本概念 230
 - 9.1.2 控制台读写 231
 - 9.1.3 控制台字体、颜色等属性，操作屏幕缓存 234
 - 9.1.4 控制台事件 244
 - 9.2 图形用户界面：基本概念 246
 - 9.2.1 窗口 246
 - 9.2.2 窗口类 246
 - 9.2.3 消息和消息处理函数 247
 - 9.2.4 控件 247
 - 9.2.5 资源 248
 - 9.2.6 对话框 248
 - 9.3 图形用户界面：窗口 248
 - 9.3.1 注册窗口类 249
 - 9.3.2 创建窗口 251
 - 9.3.3 窗口消息处理函数 253
 - 9.3.4 窗口属性、位置和大小 256
 - 9.3.5 窗口显示方式 257
 - 9.3.6 线程消息队列和消息循环 258
 - 9.4 图形用户界面：控件 258
 - 9.4.1 Tree View控件 258
 - 9.4.2 为Tree View控件增加节点 260
 - 9.4.3 Tree View右键菜单 262

- 9.4.4 List View控件 263
- 9.4.5 为List View控件增加分栏 265
- 9.4.6 为List View控件增加项 266
- 9.4.7 文本框控件 267
- 9.4.8 为文本框控件设置文字 268
- 9.5 界面资源 269
 - 9.5.1 资源脚本(.rc) 269
 - 9.5.2 资源ID定义和头文件 272
 - 9.5.3 在程序中使用资源 273
- 9.6 菜单 273
 - 9.6.1 菜单资源和菜单句柄 273
 - 9.6.2 动态增加、删除、设置菜单及菜单项 274
 - 9.6.3 菜单消息处理 274
- 9.7 对话框 275
 - 9.7.1 创建对话框 275
 - 9.7.2 对话框消息处理函数 276
- 第10章 系统信息的管理 277
 - 10.1 Windows系统信息 277
 - 10.1.1 获取系统版本 277
 - 10.1.2 获取计算机硬件信息 279
 - 10.1.3 获取系统目录等信息 281
 - 10.1.4 用户名、计算机名、域名 282
 - 10.1.5 处理系统颜色信息、尺度信息等 284
 - 10.1.6 鼠标、键盘等外设信息 285
 - 10.2 时间信息 286
 - 10.2.1 设置、获取系统时间 286
 - 10.2.2 获取开机至现在持续的时间 287
 - 10.2.3 文件时间与系统时间的转换 287
 - 10.3 注册表 288
 - 10.3.1 注册表的作用及组织形式 288
 - 10.3.2 键、子键、键属性及键值的相关操作 289
 - 10.3.3 列举注册表项及键值 292
 - 10.3.4 通过注册表设置一个自启动的程序 293
 - 10.3.5 设置随程序启动而启动的调试器(任何程序) 294
 - 10.3.6 指定程序崩溃实时调试器 294
- 第11章 进程间通信 295
 - 11.1 邮槽(MailSlot) 295
 - 11.1.1 创建邮槽、从邮槽中读取消息 296
 - 11.1.2 通过邮槽发送消息 299
 - 11.2 管道(Pipe) 300
 - 11.2.1 创建命名管道 300
 - 11.2.2 管道监听 302
 - 11.2.3 使用异步I/O进行读写 303
 - 11.2.4 关闭管道实例 307
 - 11.2.5 客户端 307
 - 11.3 剪贴板 310
 - 11.3.1 获取、设置剪贴板数据 310
 - 11.3.2 监视剪贴板 317
 - 11.3.3 剪贴板数据格式 325
 - 11.4 数据复制消息(WM_COPYDATA) 327
 - 11.4.1 数据发送端 327
 - 11.4.2 数据接收端 330
 - 11.5 其他进程间通信方式 332
 - 11.5.1 动态数据交换(DDE)和网络动态数据交换(NDDE) 332

- 11.5.2 通过File Mapping在进程间共享数据 333
- 11.5.3 Windows Socket 333
- 第12章 Windows Shell程序设计 334
 - 12.1 Windows Shell目录管理 335
 - 12.1.1 Shell对目录和文件的管理形式 335
 - 12.1.2 “我的文档”等特殊目录相关操作 335
 - 12.1.3 绑定、遍历、属性获取 337
 - 12.1.4 浏览文件对话框 339
 - 12.2 文件协助(File Associations) 340
 - 12.2.1 文件类型相关注册表键值 340
 - 12.2.2 为文件指定默认打开程序 341
 - 12.2.3 定制文件类型的图标 342
 - 12.3 Shell扩展 343
 - 12.3.1 对象及概念 343
 - 12.3.2 CLSID, 处理例程的GUID 344
 - 12.3.3 注册Shell扩展 345
 - 12.3.4 COM程序开发基础 346
 - 12.3.5 编写Handler程序 346
 - 12.3.6 Shell扩展程序的调试 362
 - 12.3.7 总结 363
 - 12.4 任务栏通知区域(Tray)图标 363
 - 12.4.1 创建图标窗口 364
 - 12.4.2 创建图标和图标菜单 367
 - 12.4.3 最小化主窗口到通知区域 370
 - 12.4.4 弹出气泡通知 372
 - 12.4.5 动态图标 374
 - 12.4.6 其他功能 376
- 第13章 Windows GDI 379
 - 13.1 GDI编程接口概述 379
 - 13.1.1 Windows GDI的功能 379
 - 13.1.2 链接库与头文件 380
 - 13.2 设备上下文(DC)、输出操作与图形对象 380
 - 13.2.1 设备上下文类型与关联设备 380
 - 13.2.2 图形对象的作用及与DC的关系 380
 - 13.2.3 各类图形对象的具体属性与作用 383
 - 13.2.4 绘制、填充、写入等图形输出操作 384
 - 13.2.5 修剪与坐标变换 385
 - 13.2.6 设备上下文的图形模式 385
 - 13.3 一个最简单的GDI程序 386
 - 13.3.1 示例 386
 - 13.3.2 DC的操作 387
 - 13.3.3 颜色的表示 388
 - 13.3.4 图形对象: 画刷和画笔 389
 - 13.3.5 输出操作: 绘制图形和线条 390
 - 13.4 文字和字体 391
 - 13.4.1 选择、设置字体 393
 - 13.4.2 选择字体图形对象 394
 - 13.4.3 文字的颜色 394
 - 13.4.4 输出文字 395
 - 13.4.5 DC图形模式设置 395
 - 13.4.6 遍历字体 396
 - 13.4.7 为系统安装、删除字体文件 398
 - 13.5 绘制线条 398
 - 13.5.1 选择画笔对象 399

- 13.5.2 直线 399
- 13.5.3 绘制任意曲线 399
- 13.5.4 跟踪鼠标轨迹 399
- 13.5.5 弧线 405
- 13.6 绘制图形 405
 - 13.6.1 填充颜色与边缘勾勒 406
 - 13.6.2 绘制矩形、椭圆、圆角矩形 406
 - 13.6.3 椭圆弓形和椭圆扇形 411
 - 13.6.4 多边形 411
 - 13.6.5 RECT结构及对RECT的操作 412
- 13.7 位图操作 414
 - 13.7.1 截取屏幕、保存位图文件 414
 - 13.7.2 将位图显示在界面上 419
- 13.8 区域(Regions)、路径(Paths)与修剪(Clip)操作 422
 - 13.8.1 区域的创建及形状、位置等属性 422
 - 13.8.2 区域边沿、区域填充、反转与勾勒操作 423
 - 13.8.3 组合、比较、移动等操作 426
 - 13.8.4 点击测试(Hit Testing) 427
 - 13.8.5 路径的创建与操作 431
 - 13.8.6 路径转换为区域 432
 - 13.8.7 使用区域和路径进行修剪操作，限制输出 432
- 13.9 坐标变换 438
 - 13.9.1 缩放 439
 - 13.9.2 旋转 440
- 13.10 调色板 440
- 第14章 网络通信与配置 443
 - 14.1 Socket通信 444
 - 14.1.1 客户端 444
 - 14.1.2 服务端 449
 - 14.1.3 处理并发的客户端连接 455
 - 14.1.4 网络通信的异步I/O模式 456
 - 14.2 IP Helper 456
- 第15章 程序安装与设置 463
 - 15.1 创建cab文件 463
 - 15.1.1 makecab.exe 463
 - 15.1.2 压缩多个文件 464
 - 15.1.3 Cabinet软件开发工具包(CABSDK) 466
 - 15.2 编写INF文件 466
 - 15.2.1 INF文件格式 466
 - 15.2.2 Install节 468
 - 15.2.3 CopyFiles和AddReg等安装过程 468
 - 15.2.4 源路径和目的路径 469
 - 15.2.5 字符串表 469
 - 15.3 安装程序setup.exe的编号 469
 - 15.4 使用msi文件进行安装 472
 - 15.4.1 Windows Installer Service 472
 - 15.4.2 msi文件的创建与修改工具orca.exe 474
 - 15.4.3 准备工作 475
 - 15.4.4 编辑表组 475
- 第16章 设备驱动管理与内核通信 476
 - 16.1 设备管理 476
 - 16.1.1 列举设备接口 477
 - 16.1.2 监控设备的加载和卸载 483
 - 16.2 I/O控制、内核通信 488

- 16.2.1 加载驱动程序 488
- 16.2.2 控制驱动程序、与驱动程序进行通信 495
- 16.3 编写设备驱动程序 498
 - 16.3.1 驱动程序开发包：DDK 499
 - 16.3.2 开发驱动程序 499
- 16.4 I/O模式，同步与异步 504
- 第17章 用户、认证和对象安全 506
 - 17.1 基本概念 506
 - 17.1.1 访问令牌、权限和用户标识 506
 - 17.1.2 进程的系统操作权限 507
 - 17.1.3 安全对象 508
 - 17.1.4 访问控制列表(ACL) 508
 - 17.2 安全机制程序示例 509
 - 17.2.1 列举进程访问令牌内容和权限 509
 - 17.2.2 修改进程的权限 514
 - 17.2.3 列举安全对象的安全描述符 515
 - 17.2.4 修改安全描述符 521
 - 17.3 用户 522
 - 17.3.1 创建用户 522
 - 17.3.2 用户组 523
 - 17.3.3 删除用户 525
 - 17.3.4 列举用户和用户组、获取用户信息 525
- 第18章 Windows API的内部原理 532
 - 18.1 关于API的补充说明 532
 - 18.1.1 Windows API的版本演进和Vista新增API 532
 - 18.1.2 64位操作系统的接口 533
 - 18.2 Windows系统中的对象封装 533
 - 18.2.1 什么是对象 534
 - 18.2.2 面向对象的思想 534
 - 18.2.3 Windows系统中的对象：内核对象、GDI对象等 534
 - 18.3 Windows程序设计参考：文档资源与样例代码 534
 - 18.3.1 SDK文档和MSDN 534
 - 18.3.2 SDK示例代码 535
 - 18.4 x86平台程序函数调用原理 535
 - 18.4.1 函数调用的真实过程 535
 - 18.4.2 函数调用约定 539
 - 18.4.3 为什么通过参数返回数据时只能使用指针 540
 - 18.4.4 缓冲区溢出 540
 - 18.4.5 程序运行错误的调试技巧 540
 - 18.5 可执行程序结构与API函数接口内部机理 541
 - 18.5.1 Windows可执行程序结构 541
 - 18.5.2 导入表、导出表、动态链接 543
 - 18.5.3 NTDLL.DLL、NATIVE API和SSDT 544
 - 18.5.4 API HOOK 546
 - 18.6 发布程序 546
 - 18.6.1 合理选择编译链接选项 546
 - 18.6.2 构建到指定路径 546
 - 18.7 模块化，向Windows API学习接口定义 547
 - 18.7.1 lib文件 547
 - 18.7.2 头文件 547
 - 18.7.3 为第三方应用软件提供SDK 547

.....

• • • • • ([收起](#))

[精通Windows API 下载链接1](#)

标签

windows

API

编程

Windows编程

win32

计算机技术

计算机科学

计算机

评论

DOBAN评6.8.但非常对我这个外行人的胃品呀。。。能看见过，能样例实践，能更深入理解系统及接口，它，，也就够了。。。

还行，对win api有个全面而泛泛的介绍。书有一些错误，还偏贵。

这本书还可以额 如果没时间去w窗核心编程或者window程序设计的
拿这本书入个门
有个印象是挺好的.虽然没有什么深入的讲解，不过一般人基本上也不常用winapi。

书评

错误太多，看目录结构比较吸引人，但内容太空洞。除了把MSDN复制一部分上来之外，基本没什么自己的东西。还不如就印一本小册子，作为MSDN的中文速查手册。。。

[illegible]