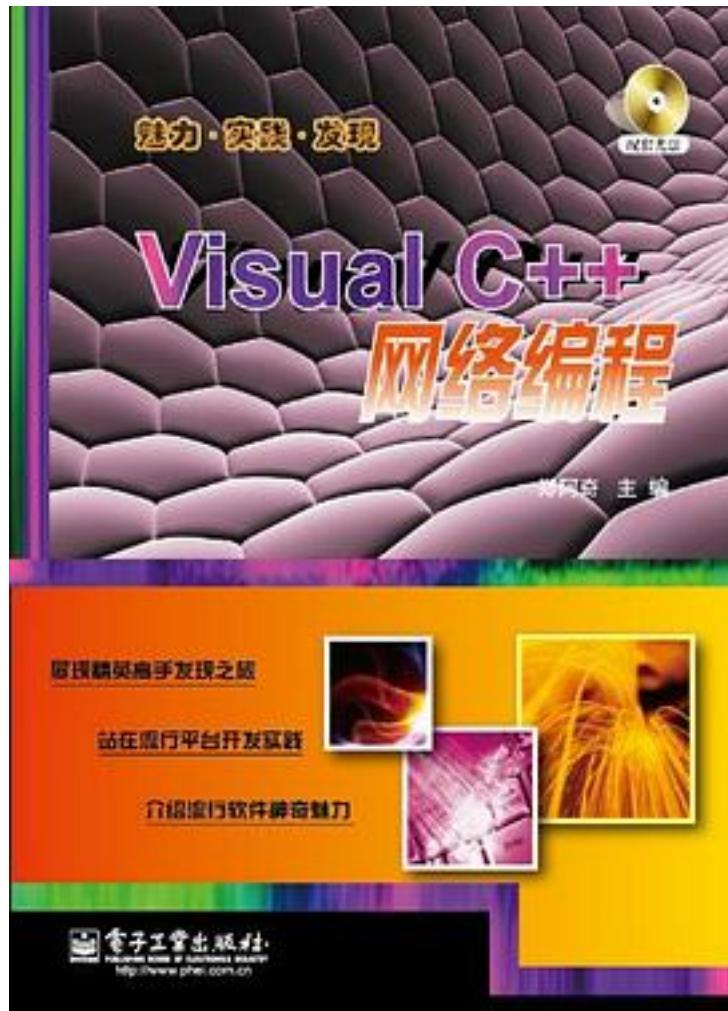


Visual C++网络编程



[Visual C++网络编程 下载链接1](#)

著者:郑阿奇

出版者:电子工业

出版时间:2011-7

装帧:

isbn:9787121140532

郑阿奇主编的《Visual C++网络编程(附光盘)》以Visual Studio 2008

为平台，介绍Visual C++网络编程。全书共12章，分上、下两篇共四个部分

。

《Visual C++网络编程(附光盘)》上篇为“MFC网络编程与Internet应用开发”，暂不涉及网络协议，而是用现成的MFC类库和API开发人们身边常见的典型应用（主要为客户端程序）。上篇又分两个部分：第一部分（第1～2章），介绍网络编程背景和MFC Socket编程；第二部分（第3～6章），介绍Internet应用开发，以及典型实例的开发过程。下篇为“Winsock编程和基于TCP/IP应用开发”，进一步深入到Winsock API和应用层协议，详细介绍套接字接口编程基础、P2P以及网络应用协议主要功能的编程实现。下篇也分为两个部分：第三部分（第7～8章），介绍Winsock API编程基础和P2P编程；第四部分（第9～12章），介绍基于TCP/IP应用层主要协议（HTTP/FTP/POP3）的程序的实现原理和编程方法。

本书配有光盘，提供同步教学课件和所有源代码文件。

本书可作为计算机及相关专业本、专科网络编程的教材或参考书。同时，为广大电脑爱好者、网络爱好者、编程爱好者、软件发烧友、电脑网络DIY玩家成为网络高手打好基础。

作者介绍：

目录: 上篇 MFC网络编程与Internet应用开发第1章 背景知识 1.1 计算机网络演化史 1.1.1 计算机网络的起源 1.1.2 计算机网络的进化 1.1.3 Internet时代 1.2 Visual C++开发平台 1.3 网络编程 1.3.1 什么是网络编程 1.3.2 网络程序第2章 MFC Socket编程 2.1 MFC及其Socket类 2.1.1 MFC简介 2.1.2 MFC中的Socket类 2.2 C/S模式下网络程序的Socket通信实例 2.2.1 客户—服务器方式（C/S模式） 2.2.2 CAAsyncSocket类编程基础 2.2.3 CAAsyncSocket类程序的指针实现 2.2.4 CSocket类编程 2.3 与第三方程序的互通及Socket编程的本质 2.3.1 用自制程序访问第三方软件 2.3.2 进程通信的Socket机制与网络应用的同一性第3章 即时通信：网络聊天软件 3.1 聊天软件技术的渊源和演变 3.1.1 网络聊天应用的起源 3.1.2 从聊天室到ICQ 3.1.3 即时通信与P2P 3.2 聊天室应用 3.2.1 聊天室功能效果展示 3.2.2 聊天室的开发 3.2.3 从聊天室到腾讯QQ 3.3 即时通信新趋势第4章 万维网：浏览器中的Internet 4.1 浏览器发展简史 4.1.1 浏览器概述 4.1.2 浏览器简史 4.1.3 主流浏览器 4.2 MFC对浏览器应用开发的支持 4.2.1 文档/视图结构与CHtmlView类 4.2.2 WinInet类与Internet编程 4.3 浏览器开发 4.3.1 创建基于文档/视图结构的浏览器工程 4.3.2 定制开发自己的浏览器 4.3.3 通过浏览器看 4.4 浏览器中的Internet 4.4.1 浏览器与资源管理器 4.4.2 统一资源定位符 4.4.3 浏览器中的Internet第5章 文件的上传与下载：FTP客户端开发 5.1 FTP的基本概念 5.1.1 什么是FTP 5.1.2 FTP工作原理 5.1.3 匿名FTP 5.2 FTP网络环境的搭建 5.2.1 FTP服务器的架设 5.2.2

用FlashFXP测试自己的FTP站点 5.3 制作自己的FTP上传下载器 5.3.1 MFC
WinInet类对FTP的支持 5.3.2 创建工程、设计软件界面 5.3.3 编程实现 5.3.4
本地测试FTP上传下载器 5.4 FTP的实用性 5.4.1 访问实际的局域网 5.4.2
传输大文件的情况 5.4.3 FTP与其他下载技术第6章 电子邮件 6.1 电子邮件概述 6.1.1
第一封电子邮件 6.1.2 邮件系统工作过程 6.1.3 电子邮件协议 6.1.4
邮件服务商与电子邮箱的选择 6.2 Outlook Express与邮件客户端环境的配置 6.2.1
Outlook Express简介 6.2.2 申请免费邮箱 6.2.3 Outlook Express的配置和使用 6.2.4
邮件收发环境的性质 6.3 电子邮件客户端程序开发 6.3.1 开发邮件程序的接口MAPI 6.3.2
编写电子邮件程序的步骤 6.3.3 电子邮件程序开发 6.4 网络邮件收发实验 下篇
Winsock编程和基于TCP/IP应用开发第7章 Winsock API编程基础 7.1 Winsock API原理
7.1.1 网络协议栈 7.1.2 网络应用编程界面 7.1.3 Winsock API编程原理 7.2 TCP编程 7.2.1
TCP通信流程 7.2.2 TCP Socket API程序设计 7.2.3 Winsock API程序与MFC
Socket类程序的等价性 7.3 UDP编程 7.3.1 UDP通信流程 7.3.2 UCP Socket API程序设计
7.3.3 UDP进程通信演示第8章 P2P编程 8.1 P2P的发明 8.1.1
一个网络音乐发烧友捣鼓出的杰作 8.1.2 P2P概述 8.1.3 P2P原理 8.2 简单P2P软件的开发
8.2.1 软件使用效果展示 8.2.2 P2P通信规约 8.2.3 P2P聊天工具的开发过程 8.3
P2P带来的感悟 8.3.1 从P2P通信规约看网络协议的本质 8.3.2
P2P软件终端的“全息性” 第9章 HTTP编程：Web服务器的开发 9.1 HTTP原理 9.1.1
万维网的工作过程 9.1.2 超文本传输协议 9.2 Web服务器的开发 9.2.1 项目工程的架构
9.2.2 Web服务的界面总控 9.2.3 Web服务流程的实现 9.2.4 HTTP协议的实现 9.2.5
HTTP协议实现辅助代码 9.3 自制浏览器访问Web服务器的实验 9.3.1 实验准备 9.3.2
访问本地计算机上不同类的资源 9.3.3 根据相对路径访问特定目录下的资源第10章
FTP编程：FTP服务器实例 10.1 FTP原理 10.1.1 FTP简介 10.1.2
FTP支持的文件类型和结构 10.1.3 FTP工作原理 10.1.4 FTP命令和应答 10.2
FTP服务器的实现 10.2.1 项目工程的架构 10.2.2 FTP服务的界面总控 10.2.3
FTP服务流程的实现 10.2.4 FTP的实现 10.2.5 FTP实现辅助代码 10.3 完整的FTP软件套件
10.3.1 FTP上传下载器的改造 10.3.2 自制FTP客户端与服务器的对接实验第11章
POP3实现邮件接收程序 11.1 POP3原理 11.1.1 POP3协议的工作过程 11.1.2
POP3会话命令与应答 11.1.3 POP3工作实例 11.1.4 电子邮件报文格式举例 11.2
用POP3协议实现邮件接收 11.2.1 项目工程的架构 11.2.2 套接字管理功能实现 11.2.3
程序界面的控制代码 11.2.4 POP3协议的实现 11.2.5 POP3协议实现辅助 11.3
用自制POP3邮件程序接收信件第12章 网络应用的演变与展望 12.1 两大演变趋势 12.1.1
永恒的矛盾：分散化与集中化 12.1.2 P2P统治因特网 12.1.3 网格与云计算 12.2
Internet应用模式的变迁 12.2.1 从C/S到B/S架构 12.2.2 从Web1.0到Web2.0阶段 12.3
网络大融合 12.3.1 G与手机上网 12.3.2 三网融合 12.3.3 无线传感器与物联网 12.4
网络编程开发的新领域 12.4.1 Ajax 12.4.2 多核编程 12.4.3 C++/CLI编程 12.5
未来无限可能
· · · · · (收起)

[Visual C++网络编程](#) [下载链接1](#)

标签

网络编程

book

本科

text

MFC

评论

[Visual C++网络编程 下载链接1](#)

书评

[Visual C++网络编程 下载链接1](#)