

图书基本信息

书名：<<Windows环境下32位汇编语言程序设计>>

13位ISBN编号：9787121022609

10位ISBN编号：7121022605

出版时间：2003.3

出版时间：电子工业出版社

作者：罗云彬

页数：742

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问：<http://www.tushu007.com>

## 前言

从Windows出现开始，汇编语言似乎在慢慢地销声匿迹，但本书可以让人放弃这个观点，其实在Win32环境下，汇编语言依然强大。

Why——为什么选择Win32汇编选择Win32汇编的理由是什么呢？

在DOS时代，学习汇编就是学习系统底层编程的代名词，仅要成为一名入门级的汇编程序员，就需要学习从CPU结构、CPU工作方式、各种硬件的编程方法到DOS工作方式等范围很广的知识。随着Windows时代的到来，Windows像一堵巨大的墙，把我们和计算机的硬件隔离开。

## 内容概要

《Windows环境下32位汇编语言程序设计》（第2版）从编写应用程序的角度，从“Hello World!”这个简单的例子开始到编写多线程、注册表和网络通信等复杂的程序，通过70多个实例逐步深入Win32汇编语言编程的方方面面。

本书作者有十多年的汇编编程经验，很清楚初学者在哪些地方会遇到问题，所以本书在系统全面地介绍Win32汇编编程的同时，也穿插了很多作者的经验之谈，使读者能够快速入门并最终熟练地写出各种Windows应用程序。

Windows环境下32位汇编语言是一种全新的编程语言。

它使用与C++语言相同的API接口，不仅可以用来开发出大型的软件，而且是了解操作系统运行细节的最佳方式。

注：本书附光盘

## 作者简介

罗云彬，软件工程师，现从事软件项目管理、软件工程实施、数据库应用等领域的工作，在Windows操作系统下的应用软件编程方面有丰富的经验，另外对Oracle数据库的管理有深入的研究，是国内为数不多的OCM证书获得者之一。

汇编语言编程是作者的一大爱好，作者自1990年开始即使用汇编语言编写程序，是Windows操作系统流行后国内最早研究Win32汇编编程的程序员之一，在1998年创建了专门探讨汇编编程的网站——<http://asm.yeah.net>，曾发表过大量关于汇编编程的文章和网上教程。

## 书籍目录

第1篇 基础篇第1章 背景知识1.1Win32的软硬件平台1.1.180x86系列处理器简史1.1.2Windows的历史1.1.3Win32平台的背后——Wintel联盟1.2Windows的特色1.3必须了解的东西1.3.180x86处理器的工作模式1.3.2Windows的内存管理1.3.3Windows的特权保护第2章 准备编程环境2.1Win32可执行文件的开发过程2.2编译器和链接器2.2.1MASM系列2.2.2TASM系列2.2.3其他编译器2.2.4MASM, TASM还是NASM2.2.5我们的选择——MASM32软件包2.3创建资源2.3.1资源编译器的使用2.3.2所见即所得的资源编辑器2.4make工具的用法2.4.1make工具是什么2.4.2nmake的用法2.4.3描述文件的语法2.5获取资料2.5.1Windows资料的来源2.5.2Intel处理器资料2.6构建编程环境2.6.1IDE还是命令行2.6.2本书推荐的工作环境2.6.3尝试编译第一个程序第3章 使用MASM3.1Win32汇编源程序的结构3.1.1模式定义3.1.2段的定义3.1.3程序结束和程序入口3.1.4注释和换行3.2调用API3.2.1API是什么3.2.2调用API3.2.3API参数中的等值定义3.3标号、变量和数据结构3.3.1标号3.3.2全局变量3.3.3局部变量3.3.4数据结构3.3.5变量的使用3.4使用子程序3.4.1子程序的定义3.4.2参数传递和堆栈平衡3.5高级语法3.5.1条件测试语句3.5.2分支语句3.5.3循环语句3.6代码风格3.6.1变量和函数的命名3.6.2代码的书写格式3.6.3代码的组织第2篇 初级篇第4章 第一个窗口程序4.1开始了解窗口4.1.1窗口是什么4.1.2窗口界面4.1.3窗口程序是怎么工作的4.2分析窗口程序4.2.1模块和句柄4.2.2创建窗口4.2.3消息循环4.2.4窗口过程4.3窗口间的通信4.3.1窗口间的消息互发4.3.2在窗口间传递数据4.3.3SendMessage和PostMessage函数的区别第5章 使用资源5.1菜单和加速键5.1.1菜单和加速键的组成5.1.2菜单和加速键的资源定义5.1.3使用菜单和加速键5.2图标和光标5.2.1图标和光标的资源定义5.2.2使用图标和光标5.3位图5.3.1位图简介5.3.2在资源中定义位图5.4对话框5.4.1对话框简介5.4.2对话框的资源定义5.4.3使用对话框5.4.4在对话框中使用子窗口控件5.5字符串资源5.6版本信息资源5.6.1版本信息资源的定义5.6.2在程序中检测版本信息5.7二进制资源和自定义资源5.7.1使用二进制资源5.7.2使用自定义资源第6章 定时器和Windows时间6.1定时器6.1.1定时器简介6.1.2定时器的使用方法6.2Windows时间6.2.1Windows时间的获取和设置6.2.2计算时间间隔第7章 图形操作7.1GDI原理7.1.1GDI程序的结构7.1.2设备环境7.1.3色彩和坐标7.2绘制图形7.2.1画笔和画刷7.2.2绘制像素点7.2.3绘制图形7.2.4绘图模式7.3创建和使用位图7.3.1一个使用位图的时钟例子7.3.2创建和使用位图7.3.3使用设备无关位图7.4块传送操作7.4.1块传送方式7.4.2块传送函数7.5区域和路径7.5.1使用区域7.5.2使用路径第3篇 界面篇第8章 通用对话框8.1通用对话框简介8.2使用通用对话框8.2.1“打开”文件和“保存”文件对话框8.2.2字体选择对话框8.2.3颜色选择对话框8.2.4“查找”和“替换”文本对话框8.2.5“页面设置”对话框8.2.6“浏览目录”对话框第9章 通用控件9.1通用控件简介9.1.1通用控件的分类9.1.2使用通用控件9.2使用状态栏9.2.1创建状态栏9.2.2状态栏的控制消息9.2.3在状态栏上显示菜单提示信息9.3使用工具栏9.3.1创建工具栏9.3.2工具栏的控制消息9.3.3工具栏的通知消息9.4使用Richedit控件9.4.1创建Richedit控件9.4.2Richedit控件的控制消息9.4.3Richedit控件的通知消息9.5窗口的子类化9.5.1什么是窗口的子类化9.5.2窗口子类化的实现9.6控件的超类化9.6.1什么是控件的超类化9.6.2控件超类化的实现第4篇 系统篇第10章 内存管理和文件操作10.1内存管理10.1.1内存管理基础10.1.2内存的当前状态10.1.3标准内存管理函数10.1.4堆管理函数10.1.5虚拟内存管理函数10.1.6其他内存管理函数10.2文件操作10.2.1Windows的文件I/O10.2.2创建和读写文件10.2.3查找文件10.2.4文件属性10.2.5其他文件操作10.3驱动器和目录10.3.1逻辑驱动器操作10.3.2目录操作10.4内存映射文件10.4.1内存映射文件简介10.4.2使用内存映射文件第11章 动态链接和钩子11.1动态链接库11.1.1动态链接库的概念11.1.2编写动态链接库11.1.3使用动态链接库11.1.4动态链接库中的数据共享11.1.5在VC++中使用动态链接库11.2Windows钩子11.2.1什么是Windows钩子11.2.2远程钩子的安装和使用11.2.3日志记录钩子第12章 多线程12.1进程和线程12.2多线程编程12.2.1一个单线程的“问题程序”12.2.2多线程的解决方法12.2.3与线程有关的函数12.3使用事件对象控制线程12.3.1事件12.3.2等待事件12.3.3进一步改进计数程序12.4线程间的同步12.4.1产生同步问题的原因12.4.2各种用于线程间同步的对象第13章 进程控制13.1环境变量和命令行参数13.1.1环境变量13.1.2命令行参数13.2执行可执行文件13.2.1方法一：Shell调用13.2.2方法二：创建进程13.3进程调试13.3.1获取运行中的进程句柄13.3.2读写进程的地址空间13.3.3调试API的使用13.4进程的隐藏13.4.1在Windows9x中隐藏进程13.4.2WindowsNT中的远程线程第14章 异常处理14.1异常处理的用途14.2使用筛选器处理异常14.2.1注册回调函数14.2.2异常处理回调函数14.3使用SEH处理异常14.3.1注册

回调函数14.3.2异常处理回调函数14.3.3SEH链和异常的传递14.3.4展开操作 ( 15nwindng ) 第5篇 应用  
篇第15章 注册表和INI文件15.1注册表和INI文件简介15.2INI文件的操作15.2.1INI文件的结构15.2.2管理  
键值15.2.3管理小节15.2.4使用不同的INI文件15.3对注册表的操作15.3.1注册表的结构15.3.2管理子键15.3.3  
管理键值15.3.4子键和键值的枚举15.3.5注册表应用举例第16章 WinSock接口和网络编程16.1Windows  
Socket接口简介16.2Windows Socket接口的使用16.2.1IP地址的转换16.2.2套接字16.2.3网络应用程序的一  
般工作流程16.2.4监听、发起连接和接收连接16.2.5数据的收发16.2.6一个最简单的TCP服务端程  
序16.3TCP应用程序的设计16.3.1通信协议和工作线程的设计16.3.2TCP聊天室例子——服务器  
端16.3.3TCP聊天室例子——客户端16.3.4以非阻塞方式工作的TCP聊天室客户端16.3.5其他常用函数  
第17章 PE文件17.1PE文件的结构17.1.1概论17.1.2IOS史件头和DOS块17.1.3PE文件头 ( NT文件头  
) 17.1.4节表和节17.2导入表17.2.1导入表简介17.2.2导入表的结构.17.2.3查看PE文件导入表举例17.3导出  
表17.3.1导出表的结构17.3.2查看PE文件导出表举例17.4资源17.4.1资源简介17.4.2资源的组织方式17.4.3查  
看PE文件中的资源列表举例17.5重定位表17.5.1重定位表的结构17.5.2查看PE文件的重定位表举例17.6应  
用实例17.6.1动态获取API入口地址17.6.2在PE文件上添加执行代码第18章 ODBC数据库编程18.1基础  
知识18.1.1数据库接口的发展历史18.1.2SQL语言18.1.3ODBC程序的流程18.2连接数据库18.2.1连接和断  
开数据库18.2.2连接字符串18.3数据的管理18.3.1执行SQL语句18.3.2执行结果的处理18.3.3获取结果集中  
的数据18.3.4事务处理18.4数据库操作的例子18.4.1结果集处理模块18.4.2例子的源代码

### 编辑推荐

本书从编写应用程序的角度，从“Hello World!”这个简单的例子开始到编写多线程、注册表和网络通信等复杂的程序，通过70多个实例逐步深入Win32汇编语言编程的方方面面。本书作者有十多年的汇编编程经验，很清楚初学者在哪些地方会遇到问题，所以本书在系统全面地介绍Win32汇编编程的同时，也穿插了很多作者的经验之谈，使读者能够快速入门并最终熟练地写出各种Windows应用程序。

版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问:<http://www.tushu007.com>