

图书基本信息

书名：<<Windows环境下32位汇编语言程序设计（典藏版）(含CD光盘1张)>>

13位ISBN编号：9787121207594

10位ISBN编号：7121207591

出版时间：2013-7

出版时间：电子工业出版社

作者：罗云彬

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>

内容概要

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。

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Windows环境下32位汇编语言编程的方方面面。

作者罗云彬拥有10余年汇编语言编程经验，本书是作者多年来编程工作的总结，适合于欲通过Windows环境下32汇编语言编写Windows程序的读者。

作者简介

罗云彬，高级工程师，现从事移动互联网软件项目管理、软件架构设计工作。

在软件工程、大数据应用等方面有丰富的经验。

对分布式数据库及传统关系型数据库的开发和应用有深入的研究，是国内为数不多的OCM证书获得者之一。

作为主要完成人，曾获得国家科技进步二等奖1项，省部级科学技术一等、三等奖各1项。

作者在Windows操作系统下的应用软件编程方面有丰富的经验，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，曾在1998年创建了专门探讨汇编编程的网站，发表过大量关于汇编编程的文章和教程，经典作品《Windows环境下32位汇编语言程序设计》连续10年畅销。

书籍目录

基础篇

- 第1章 背景知识 1
 - 1.1 Win32的软硬件平台 1
 - 1.1.1 80x86系列处理器简史 1
 - 1.1.2 Windows的历史 3
 - 1.1.3 Win32平台的背后——Wintel联盟 5
 - 1.2 Windows的特色 6
 - 1.3 必须了解的基础知识 7
 - 1.3.1 80x86处理器的工作模式 7
 - 1.3.2 Windows的内存管理 9
 - 1.3.3 Windows的特权保护 17
- 第2章 准备编程环境 21
 - 2.1 Win32可执行文件的开发过程 21
 - 2.2 编译器和链接器 23
 - 2.2.1 MASM系列 23
 - 2.2.2 TASM系列 27
 - 2.2.3 其他编译器 28
 - 2.2.4 MASM, TASM还是NASM 29
 - 2.2.5 我们的选择——MASM32 SDK软件包 30
 - 2.3 创建资源 32
 - 2.3.1 资源编译器的使用 32
 - 2.3.2 所见即所得的资源编辑器 32
 - 2.4 make工具的法 34
 - 2.4.1 make工具是什么 34
 - 2.4.2 nmake的法 35
 - 2.4.3 描述文件的语法 36
 - 2.5 获取资料 40
 - 2.5.1 Windows资料的来源 40
 - 2.5.2 Intel处理器资料 42
 - 2.6 构建编程环境 42
 - 2.6.1 IDE还是命令行 43
 - 2.6.2 本书推荐的工作环境 43
 - 2.6.3 尝试编译第一个程序 45
- 第3章 使用MASM 47
 - 3.1 Win32汇编源程序的结构 47
 - 3.1.1 模式定义 49
 - 3.1.2 段的定义 51
 - 3.1.3 程序结束和程序入口 54
 - 3.1.4 注释和换行 54
 - 3.2 调用API 55
 - 3.2.1 API是什么 55
 - 3.2.2 调用API 56
 - 3.2.3 API参数中的等值定义 61
 - 3.3 标号、变量和数据结构 63
 - 3.3.1 标号 63

- 3.3.2 全局变量 65
- 3.3.3 局部变量 66
- 3.3.4 数据结构 69
- 3.3.5 变量的使用 71
- 3.4 使用子程序 75
 - 3.4.1 子程序的定义 76
 - 3.4.2 参数传递和堆栈平衡 77
- 3.5 高级语法 79
 - 3.5.1 条件测试语句 80
 - 3.5.2 分支语句 81
 - 3.5.3 循环语句 83
- 3.6 代码风格 85
 - 3.6.1 变量和函数的命名 86
 - 3.6.2 代码的书写格式 88
 - 3.6.3 代码的组织 89
- 初级篇
- 第4章 第一个窗口程序 90
 - 4.1 开始了解窗口 90
 - 4.1.1 窗口是什么 90
 - 4.1.2 窗口界面 91
 - 4.1.3 窗口程序是怎么工作的 92
 - 4.2 分析窗口程序 99
 - 4.2.1 模块和句柄 99
 - 4.2.2 创建窗口 101
 - 4.2.3 消息循环 108
 - 4.2.4 窗口过程 110
 - 4.3 窗口间的通信 115
 - 4.3.1 窗口间的消息互发 115
 - 4.3.2 在窗口间传递数据 119
 - 4.3.3 SendMessage和PostMessage函数的区别 119
- 第5章 使用资源 121
 - 5.1 菜单和加速键 121
 - 5.1.1 菜单和加速键的组成 121
 - 5.1.2 菜单和加速键的资源定义 122
 - 5.1.3 使用菜单和加速键 128
 - 5.2 图标和光标 140
 - 5.2.1 图标和光标的资源定义 141
 - 5.2.2 使用图标和光标 141
 - 5.3 位图 145
 - 5.3.1 位图简介 145
 - 5.3.2 在资源中定义位图 146
 - 5.4 对话框 147
 - 5.4.1 对话框简介 147
 - 5.4.2 对话框的资源定义 149
 - 5.4.3 使用对话框 151
 - 5.4.4 在对话框中使用子窗口控件 154
 - 5.5 字符串资源 177

- 5.6 版本信息资源 178
 - 5.6.1 版本信息资源的定义 179
 - 5.6.2 在程序中检测版本信息 181
- 5.7 二进制资源和自定义资源 183
 - 5.7.1 使用二进制资源 183
 - 5.7.2 使用自定义资源 184
- 第6章 定时器和Windows时间 185
 - 6.1 定时器 185
 - 6.1.1 定时器简介 185
 - 6.1.2 定时器的使用方法 186
 - 6.2 Windows时间 190
 - 6.2.1 Windows时间的获取和设置 190
 - 6.2.2 计算时间间隔 191
- 第7章 图形操作 193
 - 7.1 GDI原理 193
 - 7.1.1 GDI程序的结构 194
 - 7.1.2 设备环境 197
 - 7.1.3 色彩和坐标 203
 - 7.2 绘制图形 205
 - 7.2.1 画笔和画刷 212
 - 7.2.2 绘制像素点 216
 - 7.2.3 绘制图形 216
 - 7.2.4 绘图模式 221
 - 7.3 创建和使用位图 222
 - 7.3.1 一个使用位图的时钟例子 222
 - 7.3.2 创建和使用位图 232
 - 7.3.3 使用设备无关位图 233
 - 7.4 块传送操作 235
 - 7.4.1 块传送方式 236
 - 7.4.2 块传送函数 237
 - 7.5 区域和路径 241
 - 7.5.1 使用区域 241
 - 7.5.2 使用路径 243
- 界面篇
- 第8章 通用对话框 245
 - 8.1 通用对话框简介 245
 - 8.2 使用通用对话框 252
 - 8.2.1 “打开”文件和“保存”文件对话框 252
 - 8.2.2 字体选择对话框 254
 - 8.2.3 “颜色”选择对话框 256
 - 8.2.4 “查找”和“替换”文本对话框 257
 - 8.2.5 “页面设置”对话框 260
 - 8.2.6 “浏览目录”对话框 261
- 第9章 通用控件 262
 - 9.1 通用控件简介 262
 - 9.1.1 通用控件的分类 262
 - 9.1.2 使用通用控件 263

- 9.2 使用状态栏 268
 - 9.2.1 创建状态栏 273
 - 9.2.2 状态栏的控制消息 274
 - 9.2.3 在状态栏上显示菜单提示信息 276
- 9.3 使用工具栏 277
 - 9.3.1 创建工具栏 284
 - 9.3.2 工具栏的控制消息 287
 - 9.3.3 工具栏的通知消息 290
- 9.4 使用Richedit控件 294
 - 9.4.1 创建Richedit控件 305
 - 9.4.2 Richedit控件的控制消息 307
 - 9.4.3 Richedit控件的通知消息 317
- 9.5 窗口的子类化 318
 - 9.5.1 什么是窗口的子类化 318
 - 9.5.2 窗口子类化的实现 319
- 9.6 控件的超类化 325
 - 9.6.1 什么是控件的超类化 325
 - 9.6.2 控件超类化的实现 325
- 系统篇
- 第10章 内存管理和文件操作 330
 - 10.1 内存管理 330
 - 10.1.1 内存管理基础 330
 - 10.1.2 内存的当前状态 331
 - 10.1.3 标准内存管理函数 333
 - 10.1.4 堆管理函数 338
 - 10.1.5 虚拟内存管理函数 343
 - 10.1.6 其他内存管理函数 347
 - 10.2 文件操作 348
 - 10.2.1 Windows的文件I/O 348
 - 10.2.2 创建和读写文件 350
 - 10.2.3 查找文件 360
 - 10.2.4 文件属性 368
 - 10.2.5 其他文件操作 369
 - 10.3 驱动器和目录 371
 - 10.3.1 逻辑驱动器操作 372
 - 10.3.2 目录操作 375
 - 10.4 内存映射文件 377
 - 10.4.1 内存映射文件简介 377
 - 10.4.2 使用内存映射文件 379
- 第11章 动态链接库和钩子 388
 - 11.1 动态链接库 388
 - 11.1.1 动态链接库的概念 388
 - 11.1.2 编写动态链接库 389
 - 11.1.3 使用动态链接库 395
 - 11.1.4 动态链接库中的数据共享 404
 - 11.1.5 在VC++中使用动态链接库 405
 - 11.2 Windows钩子 408

- 11.2.1 什么是Windows钩子 408
- 11.2.2 远程钩子的安装和使用 410
- 11.2.3 日志记录钩子 418
- 第12章 多线程 422
 - 12.1 进程和线程 422
 - 12.2 多线程编程 423
 - 12.2.1 一个单线程的“问题程序” 423
 - 12.2.2 多线程的解决方法 427
 - 12.2.3 与线程有关的函数 431
 - 12.3 使用事件对象控制线程 435
 - 12.3.1 事件 436
 - 12.3.2 等待事件 437
 - 12.3.3 进一步改进计数程序 439
 - 12.4 线程间的同步 441
 - 12.4.1 产生同步问题的原因 441
 - 12.4.2 各种用于线程间同步的对象 446
- 第13章 过程控制 454
 - 13.1 环境变量和命令行参数 454
 - 13.1.1 环境变量 454
 - 13.1.2 命令行参数 457
 - 13.2 执行可执行文件 462
 - 13.2.1 方法一：Shell调用 462
 - 13.2.2 方法二：创建进程 464
 - 13.3 进程调试 473
 - 13.3.1 获取运行中的进程句柄 473
 - 13.3.2 读写进程的地址空间 480
 - 13.3.3 调试API的使用 484
 - 13.4 进程的隐藏 494
 - 13.4.1 在Windows 9x中隐藏进程 494
 - 13.4.2 Windows NT中的远程线程 495
- 第14章 异常处理 508
 - 14.1 异常处理的用途 508
 - 14.2 使用筛选器处理异常 509
 - 14.2.1 注册回调函数 509
 - 14.2.2 异常处理回调函数 511
 - 14.3 使用SEH处理异常 515
 - 14.3.1 注册回调函数 516
 - 14.3.2 异常处理回调函数 518
 - 14.3.3 SEH链和异常的传递 521
 - 14.3.4 展开操作 (Unwinding) 523
- 应用篇
- 第15章 注册表和INI文件 527
 - 15.1 注册表和INI文件简介 527
 - 15.2 INI文件的操作 528
 - 15.2.1 INI文件的结构 528
 - 15.2.2 管理键值 529
 - 15.2.3 管理小节 537

- 15.2.4 使用不同的INI文件 538
- 15.3 对注册表的操作 539
 - 15.3.1 注册表的结构 539
 - 15.3.2 管理子键 541
 - 15.3.3 管理键值 552
 - 15.3.4 子键和键值的枚举 553
 - 15.3.5 注册表应用举例 557
- 第16章 WinSock接口和网络编程 560
 - 16.1 Windows Socket接口简介 561
 - 16.2 Windows Socket接口的使用 564
 - 16.2.1 IP地址的转换 564
 - 16.2.2 套接字 568
 - 16.2.3 网络应用程序的一般工作流程 571
 - 16.2.4 监听、发起连接和接收连接 574
 - 16.2.5 数据的收发 577
 - 16.2.6 一个最简单的TCP服务端程序 580
 - 16.3 TCP应用程序的设计 586
 - 16.3.1 通信协议和工作线程的设计 587
 - 16.3.2 TCP聊天室例子——服务器端 596
 - 16.3.3 TCP聊天室例子——客户端 604
 - 16.3.4 以非阻塞方式工作的TCP聊天室客户端 611
 - 16.3.5 其他常用函数 622
- 第17章 PE文件 626
 - 17.1 PE文件的结构 626
 - 17.1.1 概论 626
 - 17.1.2 DOS文件头和DOS块 627
 - 17.1.3 PE文件头(NT文件头) 629
 - 17.1.4 节表和节 634
 - 17.2 导入表 649
 - 17.2.1 导入表简介 649
 - 17.2.2 导入表的结构 651
 - 17.2.3 查看PE文件导入表举例 654
 - 17.3 导出表 657
 - 17.3.1 导出表的结构 657
 - 17.3.2 查看PE文件导出表举例 660
 - 17.4 资源 663
 - 17.4.1 资源简介 663
 - 17.4.2 资源的组织方式 664
 - 17.4.3 查看PE文件中的资源列表举例 668
 - 17.5 重定位表 672
 - 17.5.1 重定位表的结构 673
 - 17.5.2 查看PE文件的重定位表举例 675
 - 17.6 应用实例 677
 - 17.6.1 动态获取API入口地址 677
 - 17.6.2 在PE文件上添加执行代码 684
- 第18章 ODBC数据库编程 694
 - 18.1 基础知识 694

18.1.1 数据库接口的发展历史	694
18.1.2 SQL语言	697
18.1.3 ODBC程序的流程	699
18.2 连接数据库	700
18.2.1 连接和断开数据库	700
18.2.2 连接字符串	706
18.3 数据的管理	709
18.3.1 执行SQL语句	709
18.3.2 执行结果的处理	714
18.3.3 获取结果集中的数据	716
18.3.4 事务处理	721
18.4 数据库操作的例子	723
18.4.1 结果集处理模块	724
18.4.2 例子的源代码	729
参考文献	740
附录A、B、C (见本书配套光盘)	

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>