

<<Windows 95程序设计>>

图书基本信息

书名：<<Windows 95程序设计>>

13位ISBN编号：9787302026198

10位ISBN编号：730202619X

出版时间：1997-12

出版时间：清华大学出版社

作者：Charles Petzold(美)

译者：郑全战/等

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>

<<Windows 95程序设计>>

内容概要

《Windows95程序设计》

Windows95 应用编程的经典指南

本书为CharlesPetzold所著，是全球最著名、最受欢迎、最为实用和最畅销的讲解程序设计的著作。

对于整整一代程序员来说，“到Petzold的书里去查查”早已成了解决Windows程序设计问题的法宝。

在这一全新版本中，Petzold展示了许多极具价值的崭新见解：程序设计专家PaulYa0撰写的新章节为本书增色不少。

作为Windows程序设计核心内容的全面的参考书和教程，《Windows95程序设计》现在扩展到了32位，书中的程序全部是32位的，覆盖了许多新的Windows95内容，其中包括：

多线程

增强的GDI与OLE特性

抢占式多任务

打印与内存管理

新的用户界面设计

《Windows95程序设计》在以前版本的基础上经过了全面的修订，进入了Windows95的32位世界。

书中包括许多完整的示例程序。

它是最具权威性的、全面的Windows95操作系统应用编程参考书，没有任何一位胸怀大志或者经验丰富的开发人员可以缺少它。

<<Windows 95程序设计>>

书籍目录

目录

第一部分 开始

第1章 README.TXT

1.1 对程序员的挑战

1.2 基本原则

1.3 Windows简史

1.4 本书简史

1.5 让我们开始

第2章 Hello, Windows95

2.1 WINDOWS的特色

2.1.1 图形用户界面 (GUI)

2.1.2 GUI的概念和基本原理

2.1.3 一致的用户界面

2.1.4 多任务的优点

2.1.5 内存管理

2.1.6 与设备无关的图形界面

2.1.7 投入Windows

2.1.8 函数调用

2.1.9 面向对象的程序设计

2.1.10 消息驱动式体系结构

2.1.11 窗口过程

2.2 编写第一个Windows程序

2.2.1 传统程序的问题何在

2.2.2 HELLOWIN的文件

2.2.3 Make文件

2.2.4 C源代码文件

2.2.5 Windows函数调用

2.2.6 大写字母标识符

2.2.7 新的数据类型

2.2.8 句柄简介

2.2.9 匈牙利表示法

2.2.10 程序的入口点

2.2.11 注册窗口类

2.2.12 创建窗口

2.2.13 显示窗口

2.2.14 消息循环

2.2.15 窗口过程

2.2.16 处理消息

2.2.17 播放声音文件

2.2.18 WM - PAINT消息

2.2.19 WM - DESTROY消息

2.3 Windows程序设计的难点

2.3.1 别调用我, 我会调用你

2.3.2 进队消息与不进队消息

2.3.3 别像只懒猪

<<Windows 95程序设计>>

2.3.4 学习曲线

第3章 输出文本

3.1 绘图和刷新

3.1.1 WM - PAINT消息

3.1.2 有效矩形和无效矩形

3.2 GDI简介

3.2.1 设备环境

3.2.2 获取设备环境句柄：方法一

3.2.3 绘图信息结构

3.2.4 获取设备环境句柄：方法二

3.2.5 TextOut：细节

3.2.6 系统字体

3.2.7 字符大小

3.2.8 文本尺度：细节

3.2.9 格式化文本

3.2.10 综合使用

3.2.11 SYSMETS1.C窗口过程

3.2.12 空间不够

3.2.13 客户区的大小

3.3 滚动条

3.3.1 滚动条的范围和位置

3.3.2 滚动条消息

3.3.3 在SYSTEMS中加入滚动功能

3.3.4 绘图程序的组织

3.3.5 建立更好的滚动条

3.3.6 不用鼠标怎么办

第4章 图形基础

4.1 GDI原理

4.2 GDI的结构

4.2.1 函数调用的类型

4.2.2 GDI图元

4.2.3 其它方面

4.3 设备环境

4.3.1 获取设备环境的句柄

4.3.2 获取设备环境信息

4.3.3 DEVCAPS1程序

4.3.4 设备的大小

4.3.5 关于色彩

4.3.6 设备环境属性

4.3.7 保存设备环境

4.4 画线

4.4.1 边界框

4.4.2 Bezier样条

4.4.3 使用现有画笔 (stockpen)

4.4.4 画笔的创建、选择和删除

4.4.5 填充空隙

4.4.6 绘图方式

<<Windows 95程序设计>>

- 4.5 绘制填充区域
 - 4.5.1 Polygon函数和多边形填充方式
 - 4.5.2 用画刷填充内部
- 4.6 映射方式
 - 4.6.1 设备坐标和逻辑坐标
 - 4.6.2 设备坐标系
 - 4.6.3 视口和窗口
 - 4.6.4 MM - TEXT映射方式
 - 4.6.5 “度量”映射方式
 - 4.6.6 “自作主张的”映射方式”
 - 4.6.7 WHATSIZE程序
- 4.7 矩形、区域和剪裁
 - 4.7.1 矩形函数
 - 4.7.2 随机矩形
 - 4.7.3 创建和绘制区域
 - 4.7.4 矩形与区域的剪裁
 - 4.7.5 CLOVER程序
- 4.8 路径
 - 4.8.1 创建和绘制路径
 - 4.8.2 扩展的画笔
- 4.9 BITS与BLTS
 - 4.9.1 色彩和位图
 - 4.9.2 设备无关位图 (DIB)
 - 4.9.3 DIB文件
 - 4.9.4 紧缩的DIB存储格式
 - 4.9.5 显示DIB
 - 4.9.6 将DIB转换为位图对象
- 4.10 GDI位图对象
 - 4.10.1 在程序中创建位图
 - 4.10.2 单色位图格式
 - 4.10.3 彩色位图格式
 - 4.10.4 内存设备环境
 - 4.10.5 强大的BLT
 - 4.10.6 用BitBlt传输二进制位
 - 4.10.7 DrawBitmap函数
 - 4.10.8 使用各种的ROP码
 - 4.10.9 再论内存设备环境
 - 4.10.10 色彩转换
 - 4.10.11 映射方式转换
 - 4.10.12 用StretchBlt放缩位图
 - 4.10.13 画刷和位图
- 4.11 元文件
 - 4.11.1 内存元文件的简单应用
 - 4.11.2 将元文件保存在磁盘上
- 4.12 增强型元文件
 - 4.12.1 改进
 - 4.12.2 基本过程

<<Windows 95程序设计>>

4.12.3 内部机制

4.12.4 显示精确的图象

4.13 文本和字体

4.13.1 简单的文本输出

4.13.2 文本的设备环境属性

4.13.3 使用现有字体

4.13.4 字体类型

4.13.5 TrueType字体

4.13.6 EZFONT系统

4.13.7 内部机制

4.13.8 简单的文本格式化

4.13.9 处理段落

第二部分 输入手段

第5章 键盘

5.1 键盘基础

5.1.1 忽略键盘

5.1.2 焦点, 焦点, 谁获得了焦点

5.1.3 击键和字符

5.2 击键消息

5.2.1 系统击键与非系统击键

5.2.2 lParam变量

5.2.3 虚拟键码

5.2.4 换档状态

5.2.5 使用击键消息

5.3 增强SYSMETS: 增加键盘接口

5.3.1 加入WM - KEYDOWN逻辑

5.3.2 发送消息

5.4 字符消息

5.4.1 WM - CHAR消息

5.4.2 死字符消息

5.5 观察键盘消息

5.6 插入符 (不是光标)

5.6.1 插入符函数

5.6.2 TYPED程序

5.7 Windows字符集

5.7.1 OEM字符集

5.7.2 ANSI字符集

5.7.3 OEM、ANSI和字体

5.8 国际化考虑

5.8.1 字符集的处理

5.8.2 与MS - DOS交流

5.8.3 数字键盘的使用

5.8.4 WindowsNT的Unicode解决方案

第6章 鼠标

6.1 鼠标基础

6.1.1 一些简单的定义

6.2 客户区鼠标消息

<<Windows 95程序设计>>

6.2.1 简单的鼠标处理：一个例子

6.2.2 处理换档键

6.2.3 双击鼠标键

6.3 非客户区鼠标消息

6.3.1 命中测试

6.3.2 从消息产生消息

6.4 程序中的命中测试

6.4.1 一个假想的例子

6.4.2 示例程序

6.4.3 用键盘模拟鼠标

6.4.4 在CHECKER中加入键盘接口

6.4.5 将子窗口用于命中测试

6.4.6 CHECKER中的子窗口

6.5 鼠标的捕获

6.5.1 画一个矩形

6.5.2 捕获的解决方案

6.5.3 BLOKOUT2程序

第7章 定时器

7.1 定时器基础

7.1.1 系统和定时器

7.1.2 定时器消息不是异步的

7.2 定时器的使用：三种方法

7.2.1 方法一

7.2.2 方法二

7.2.3 方法三

7.3 定时器用于时钟

7.3.1 弹出式窗口的定位和缩放

7.3.2 获取日期和时间

7.3.3 国际化

7.3.4 构造模拟时钟

7.4 Windows标准时间

7.5 动画

第8章 子窗口控制

8.1 按钮类

8.1.1 创建子窗口

8.1.2 子窗口向父窗口发消息

8.1.3 父窗口向子窗口发送消息

8.1.4 压入按钮

8.1.5 复选框

8.1.6 单选按钮

8.1.7 分组框

8.1.8 改变按钮文本

8.1.9 可见的和启用的按钮

8.1.10 按钮和输入焦点

8.2 控制与颜色

8.2.1 系统颜色

8.2.2 按钮颜色

<<Windows 95程序设计>>

8.2.3 WM - CTLCOLORBTN消息

8.2.4 所有者绘制按钮 (Owner - DrawnButtons)

8.3 静态类

8.4 滚动条类

8.4.1 COLORS1程序

8.4.2 自动键盘接口

8.4.3 窗口子类化

8.4.4 给背景着色

8.4.5 给滚动条和静态文本着色

8.5 编辑类

8.5.1 编辑类风格

8.5.2 编辑控制通知

8.5.3 使用编辑控制

8.5.4 发送给编辑控制的消息

8.6 列表框类

8.6.1 列表框风格

8.6.2 将串放入列表框

8.6.3 选择和获取项

8.6.4 接收来自列表框的消息

8.6.5 一个简单的列表框应用程序

8.6.6 文件列表

8.6.7 Windows的Head程序

第三部分 使用资源

第9章 图标、光标、位图和字符串

9.1 编译资源

9.2 图标和光标

9.2.1 图象编辑器

9.2.2 获取图标句柄

9.2.3 在程序中使用图标

9.2.4 使用其它的光标

9.2.5 位图：象素组成的图象

9.2.6 使用位图和画刷

9.3 字符串

9.3.1 使用字符串资源

9.3.2 在消息框中使用字符串

9.4 用户定义的资源

第10章 菜单和加速键

10.1 菜单

10.1.1 菜单结构

10.1.2 菜单模板

10.1.3 在程序中引用菜单

10.1.4 菜单和消息

10.1.5 示例程序

10.1.6 菜单设计规范

10.1.7 定义菜单的复杂方法

10.1.8 定义菜单的第三种方法

10.1.9 浮动弹出式菜单

<<Windows 95程序设计>>

- 10.1.10 使用系统菜单
- 10.1.11 改变菜单
- 10.1.12 其它菜单命令
- 10.1.13 创建菜单的非正统方法
- 10.2 在菜单中使用位图
 - 10.2.1 创建菜单位图的两种方法
 - 10.2.2 内存设备环境
 - 10.2.3 用文本创建位图
 - 10.2.4 位图的比例缩放
 - 10.2.5 将位图放入菜单中
 - 10.2.6 增加键盘接口
- 10.3 加速键
 - 10.3.1 为什么要使用加速键
 - 10.3.2 安排加速键的几条规则
 - 10.3.3 加速键表
 - 10.3.4 加速键表的装入
 - 10.3.5 键盘代码转换
 - 10.3.6 接收加速键消息
 - 10.3.7 菜单与加速键应用程序POPPAD.
 - 10.3.8 启用菜单项
 - 10.3.9 处理菜单项
- 第11章 对话框
 - 11.1 模态对话框
 - 11.1.1 创建一个“About”对话框
 - 11.1.2 对话框模板
 - 11.1.3 对话框过程
 - 11.1.4 激活对话框
 - 11.1.5 关于对话框风格的补充说明
 - 11.1.6 关于定义控制的补充说明
 - 11.1.7 一个更复杂的对话框
 - 11.1.8 使用对话框控制
 - 11.1.9 OK和Cancel按钮
 - 11.1.10 Tab停留位和组
 - 11.1.11 在对话框上画图
 - 11.1.12 将其它函数用于对话框
 - 11.1.13 定义自己的控制
 - 11.2 消息框
 - 11.2.1 弹出信息
 - 11.3 非模态对话框
 - 11.3.1 模态对话框与非模态对话框的区别
 - 11.3.2 新的COLORS程序
 - 11.3.3 HEXCALC：窗口还是对话框
 - 11.3.4 创造性地使用控制ID
 - 11.4 通用对话框
 - 11.4.1 增强POPPAD
 - 11.4.2 改变字体
 - 11.4.3 查找与替换

<<Windows 95程序设计>>

11.4.4 只调用一个函数的Windows程序

第12章 现代用户界面

20.1 OLE是一种客户/服务器规范吗？

20.2 私有组件服务器

20.2.1 IMALLOC.DLL

20.2.2 那些古怪的宏

20.2.3 由IUnknown提供的服务

20.3 私有组件的客户

20.4 公共组件的服务器

20.4.1 登记表的作用

20.4.2 产生和使用CLSID的技术

20.4.3 类工厂组件

20.4.4 控制服务器的生命周期

20.5 公共组件客户

20.6 最后的话

<<Windows 95程序设计>>

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>