

## <<Windows 95 高级程序设计>>

### 图书基本信息

书名：<<Windows 95 高级程序设计>>

13位ISBN编号：9787560817323

10位ISBN编号：7560817327

出版时间：1997-01

出版时间：同济大学出版社

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 高级程序设计>>

### 内容概要

#### 内容简介

Windows95是Windows3.1的更新换代产品，它具有新的用户界面、新的特性以及许多新的辅助程序，使得它比Windows3.1更强大，尤其是它支持Win32应用程序设计接口，利用这个接口包含的新机制，可以开发出更好的程序。

本书仍是为已经熟悉Windows3.1的程序员希望快速地转向使用Windows95平台以及32位Win32应用程序设计接口而编写的，主要包括三个主题：利用Win32将Windows3.1程序移植到Windows95中；在应用程序中使用Windows95的新特性；了解Windows95的内部结构。

书中提供了很多样本程序，它们以实际代码来展示如何使用Windows95的特性，便于读者运用和理解。

# <<Windows 95 高级程序设计>>

## 书籍目录

### 目录

#### 第一章 Windows95编程环境

1.1扩展的文件系统

1.2内存映像文件

1.3内存管理

1.4结构化异常处理

1.5进程和线程

1.6抢先式多任务

#### 第二章 应用程序编程接口

2.1各类API简介

2.1.1Win16

2.1.2Win32s

2.1.3Win32 95

2.1.4Win32

2.2各类Windows操作系统简介

2.2.1Windows3.1

2.2.2Windows95

2.2.3WindowsNT

2.316位版本与32位版本

2.3.116位版本

2.3.232位版本

#### 第三章 移植到Windows95

##### 入门

3.1HELLO1 Windows3.1起点

3.2HELLO2 清理代码

3.3HELLO3 最终版本

3.4移植的途径

3.4.1证实Win16应用程序

3.4.2转变到32位编程

3.4.3清理32位代码

3.4.4使用新的Windows95

##### 特性

3.5Windows95结构问题

3.5.1异步输入模型

3.5.2分离的地址空间

3.5.3指针问题

3.5.4内存共享

3.6Windows95语法问题

3.6.1转移到32位

3.6.2消息但中的改变

3.6.3Intel的消失

3.6.4MS - DOS的消失

3.6.5其他语法改变

3.7文件操作的问题

3.8一个关于移植的评论

## <<Windows 95 高级程序设计>>

### 第四章 移植到Windows95

#### 揭秘

### 第五章 Windows95内存分配

- 5.1内存寻址模式
- 5.2内存管理API
- 5.3从局部堆中分配内存
- 5.4从全局堆中分配内存
- 5.5C运行库分配函数
- 5.6堆内存
  - 5.6.1启动内存要求
  - 5.6.2面向对象的结构
  - 5.6.3每窗口一个堆
  - 5.6.4执行效率
  - 5.6.5清理中的方便
  - 5.6.6结构化异常处理
- 5.7内存映像文件
- 5.8虚拟内存
  - 5.8.1页状态
  - 5.8.2保留和约定页
  - 5.8.3取消和释放页
  - 5.8.4判断虚拟内存的状态
  - 5.8.5使用虚拟内存时的考虑
- 5.9内存管理内部结构
  - 5.9.1地址空间
  - 5.9.2虚拟内存管理器
  - 5.9.3在进程之间共享内存
  - 5.9.4执行内存管理API
  - 5.9.5内存地址翻译
  - 5.9.6内存状态

### 第六章 进程和线程

- 6.1进程样本程序
  - 6.2终止一个进程
  - 6.3更具体地理解CreateProcess
  - 6.4更详细地理解STARTUPINFO)
  - 6.5线程样本程序
  - 6.6终止客户线程
  - 6.7更详细地理解CreateThread
  - 6.8进程与线程
  - 6.9实句柄和伪句柄
  - 6.10进程间通信
  - 6.11何时使用多进程
    - 6.11.1一个客户 服务器数据库应用程序
    - 6.11.2工业数据获取
    - 6.11.3一个客户服务应用程序
  - 6.12何时使用多线程
- ### 第七章 共享与同步

## <<Windows 95 高级程序设计>>

- 7.1当数据被共享时
  - 7.2当一个线程等待一个事件时
  - 7.3当死锁必须被避免时
  - 7.4同步如何工作
  - 7.5同步对象的类型
    - 7.5.1临界区
    - 7.5.2进程
    - 7.5.3线程
    - 7.5.4互斥标志
    - 7.5.5信号类
    - 7.5.6自动复位事件
    - 7.5.7人工复位事件
  - 7.6等待一个同步事件
    - 7.6.1使用单个对象的同步
    - 7.6.2使用多个对象的同步
    - 7.6.3使用多个对象中的一个的同步
    - 7.6.4使用一个消息的同步
  - 7.7使用临界区
  - 7.8使用进程和线程的同步
  - 7.9使用一个互斥标志的同步
  - 7.10一个互斥标志样本程序
  - 7.11使用一个信号灯的同步
  - 7.12一个信号灯样本程序
  - 7.13使用事件的同步
  - 7.14一个事件样本程序
  - 7.15互锁变量
  - 7.16GDI和同步
  - 7.17堆管理和同步
  - 7.18程序设计和同步
- 第八章 Windows 95的文件系统
- 8.1基本文件操作
  - 8.2CreateFile的一个详细讨论
    - 8.2.1lpFileName
    - 8.2.2dwDesiredAccess
    - 8.2.3dwSharemode
      - 8.2.4lpSecurityAttributes
    - 8.2.5dwCreationDistribution
    - 8.2.6dwFlagsAndAttributes
    - 8.2.7hTemplateFile
  - 8.3读出和写入文件
  - 8.4目录和文件操作
  - 8.5文件锁定和解锁
  - 8.6长文件名
  - 8.7文件时间
  - 8.8其他文件信息
  - 8.9系统和卷信息

## <<Windows 95 高级程序设计>>

8.10文件系统观察器样本程序

8.11搜索文件

8.12文件通知

8.13目录监视样本程序

8.14无名管道

8.15无名管道样本程序

第九章 内存映像文件

9.1什么是文件映射

9.2内存映像文件观察器样本程序

9.3一个文件的多个映像

9.4在进程之间共享一个文件

9.5关于文件映射的额外细节

9.6在进程之间共享内存

9.7共享内存样本程序

9.8文件映射实际工作方式

第十章 DLL

10.1调用DLL中的函数

10.2DLL初始化

10.3建立DLL

10.4使用一个DLL共享数据

10.4.1文件映射

10.4.2直接共享变量

10.5DLL的执行方式

10.6DI, L样本程序

第十一章 异常处理

11.1什么是异常

11.2异常处理

11.3异常过滤器值

11.3.1EXCEPTIONEXECUTEHANDLER

11.3.2EXCEPTIONCONTINUESEARCH

11.3.3EXCEPTIONCONTINUEEXECUTION

11.4再论异常过滤器

11.5使用try/except块的样本程序

11.6终止处理

11.7终止和异常处理

11.8软件异常

11.9异常处理样本程序

11.10展开堆栈

11.11没有处理的异常

11.12异常和调试

11.13C++和结构化异常处理

第十二章 客户 - 服务器应用程序  
与DDE

12.1DDE定义

12.2DDE与OLE之间的选择

12.3DDE协议

12.4服务器命名机制

## <<Windows 95 高级程序设计>>

- 12.5回调函数
  - 12.6DDEML的初始化
  - 12.7字符串句柄和原子
  - 12.8事务
  - 12.9建立一次对话
  - 12.10DDE数据对象
  - 12.11从服务器中请求数据
  - 12.12发送数据给服务器
  - 12.13用最新的数据更新客户
    - 12.13.1初始化一个通知循环
    - 12.13.2从服务器中传输一个通知
    - 12.13.3终止一个通知循环
  - 12.14发送一个命令给服务器
  - 12.15同步事务和异步事务
  - 12.16样本程序 一个人事搜索程序
    - 12.16.1应用程序的功能和操作
    - 12.16.2程序结构
    - 12.16.3初始化和终止DDE通信
    - 12.16.4客户用户界面
    - 12.16.5文件操作
    - 12.16.6搜索程序员
    - 12.16.7管理编程工程
    - 12.16.8维护程序员数据库
    - 12.16.9计划变化的通知
    - 12.16.10调试服务器用户界面
    - 12.16.11程序设计注意点
- ### 第十三章 内部结构探秘
- 13.1虚拟机结构
  - 13.2启动过程
  - 13.3驱动程序结构
  - 13.4异步输入模型
  - 13.5调度与优先级
    - 13.5.1优先级与优先类
    - 13.5.2在API级的优先级控制
    - 13.5.3调度器对优先级的控制
  - 13.6可靠性、强壮性和安全性
  - 13.7重入和Win16Mutex
  - 13.8Thunk
- ### 第十四章 其他编程考虑
- 14.1国际化
    - 14.1.1字符集的问题
    - 14.1.2统一代码 一个更好的方法
    - 14.1.3统一代码与

## <<Windows 95 高级程序设计>>

### WindowsNT

14.1.4统一代码与Windows95

14.1.5Windows95平台

14.2即插即用

14.3对象链接和嵌入

14.3.1成分对象模型

14.3.2成分对象

14.3.3结构化存储

14.3.4统一格式数据传输

14.3.5OLE自动化

14.3.6复合文档

14.3.7原地激活

14.3.8关于OLE的回顾

14.4网络

14.4.1网络编程接口

14.4.2网络供应器接口

14.4.3传输编程接口

14.4.4设备驱动程序



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>