

# 《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

出版社：同济大学出版社

页数：403

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介以及在线试读，请支持正版图书。

更多资源请访问：[www.tushu111.com](http://www.tushu111.com)

## 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。

## 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消息框中的改变

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

#### 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

- 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

### 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
- 10.2 DLL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
- 10.5 DLL的执行方式
- 10.6 DI, 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
  - 11.3.1 EXCEPTION\_EXECUTE\_HANDLER
  - 11.3.2 EXCEPTION\_CONTINUE\_SEARCH
  - 11.3.3 EXCEPTION\_CONTINUE\_EXECUTION
- 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
- 11.13 C++和结构化异常处理

## 第十二章 客户 - 服务器应用程序与DDE

- 12.1 DDE定义
- 12.2 DDE与OLE之间的选择
- 12.3 DDE协议
- 12.4 服务器命名机制
- 12.5 回调函数
- 12.6 DDEML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
- 12.10 DDE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



# 《Windows 95 高级程序设计》

## 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:[www.tushu111.com](http://www.tushu111.com)