

《Windows程序设计》

图书基本信息

书名：《Windows程序设计》

13位ISBN编号：978730240237X

出版时间：2015-6-1

作者：佩措尔德 (Charles Petzold)

页数：836

译者：张大威,汤铭,段洪秀

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

《Windows程序设计》

内容概要

作为Windows开发圣经的新版本，《Windows程序设计 第6版 微软技术丛书》的主题是Windows 8应用程序开发，全面介绍Windows程序设计所涉及的细枝末节，旨在帮助读者从高屋见瓴的角度建立完整的知识体系，为以后的职业生涯奠定良好的基础。全书共两部分19章。第1~12章着重介绍基础知识。第13~19章介绍侧重于Windows 8平台开发的触摸、位图、富文本、打印、富文本、GPS/传感器和手写笔等方面。本书适合任何层次的Windows程序员阅读和参考，是帮助他们梳理和建立Windows知识体系的理想读物。

书籍目录

第I部分 基础知识

第1章 标记与代码

- 1.1 第一个项目
- 1.2 图片的使用
- 1.3 文字的变形
- 1.4 播放媒体文件
- 1.5 代码形式的变通
- 1.6 通过代码显示图片
- 1.7 纯粹的代码

第2章 XAML语法

- 2.1 通过代码定义渐变画笔
- 2.2 属性元素语法
- 2.3 内容属性
- 2.4 TextBlock的内容属性
- 2.5 画笔和其他资源的共享
- 2.6 资源是共享的
- 2.7 探究矢量图形
- 2.8 通过Viewbox实现拉伸
- 2.9 样式
- 2.10 初探数据绑定

第3章 基本事件的处理

- 3.1 Tapped事件
- 3.2 路由事件的处理
- 3.3 重写Handled设置
- 3.4 输入、对齐与背景
- 3.5 大小与方向的变化
- 3.6 尝试绑定到Run元素
- 3.7 计时器与动画

第4章 基于Panel的布局

- 4.1 Border元素
- 4.2 矩形与椭圆
- 4.3 StackPanel
- 4.4 横向的StackPanel
- 4.5 基于绑定与转换器的WhatSize
- 4.6 ScrollViewer方案
- 4.7 布局中的“怪异”现象
- 4.8 编写一个简单的电子书应用
- 4.9 StackPanel子项的定制
- 4.10 UserControl的定制
- 4.11 Windows Runtime类库的创建
- 4.12 换行的替代方案
- 4.13 Canvas与附加属性
- 4.14 Z-
- 4.15 使用Canvas的注意事项

第5章 控件与交互

- 5.1 Control的特别之处
- 5.2 用于设置范围的Slider控件

- 5.3
- 5.4 屏幕方向与比例
- 5.5 Slider与格式化字符串转换器
- 5.6 工具提示与转换
- 5.7 用Slider绘制草图
- 5.8 按钮的几种变体
- 5.9 依赖属性的定义
- 5.10 RadioButton
- 5.11 键盘输入与TextBox
- 5.12 触摸与Thumb
- 第6章 WinRT与MVVM
- 6.1 MVVM简介
- 6.2 数据绑定通知
- 6.3 ColorScroll的“视图模型”
- 6.4 精简的语法
- 6.5 DataContext属性
- 6.6 绑定与TextBox
- 6.7 按钮与MVVM
- 6.8 DelegateCommand类
- 第7章 异步
- 7.1 线程与用户界面
- 7.2 MessageDialog的使用
- 7.3 Lambda函数形式的回调
- 7.4 神奇的await运算符
- 7.5 异步操作的撤销
- 7.6 File I/O的处理
- 7.7 文件选择器和文件I/O
- 7.8 异常处理
- 7.9 多个异步调用的合并
- 7.10 高效的文件I/O
- 7.11 应用程序的生命周期
- 7.12 自定义的异步方法
- 第8章 应用栏和弹出式窗口
- 8.1 实施快捷菜单
- 8.2 Popup对话框
- 8.3 应用栏
- 8.4 应用栏按钮样式
- 8.5 深入Segoe UI Symbol字体
- 8.6 应用栏CheckBox和RadioButton
- 8.7 记事本应用栏
- 8.8 XamlCruncher入门
- 8.9 应用设置和视图模式
- 8.10 XamlCruncher页面
- 8.11 解析XAML
- 8.12 XAML文件的输入和输出
- 8.13 设置对话框
- 8.14 超越Windows Runtime
- 第9章 动画
- 9.1 Windows.UI.Xaml.Media.Animation命名空间

- 9.2 动画基础
- 9.3 动画变化欣赏
- 9.4 双动画
- 9.5 附加属性动画
- 9.6 缓动函数
- 9.7 完整的XAML动画
- 9.8 自定义类动画
- 9.9 关键帧动画
- 9.10 Object动画
- 9.11 预定义动画和过渡
- 第10章 变换
- 10.1 简短回顾
- 10.2 旋转（手动和动画）
- 10.3 可视化反馈
- 10.4 平移
- 10.5 变换组
- 10.6 缩放变换
- 10.7 建立模拟时钟
- 10.8 倾斜
- 10.9 制作开场
- 10.10 变换数学
- 10.11 复合变换
- 10.12 几何变换
- 10.13 画笔变换
- 10.14 老兄，元素在哪里？
- 10.15 投影变换
- 10.16 推导Matr
- 第11章 三个模板
- 11.1 按钮数据
- 11.2 决策
- 11.3 集合控件和实际使用DataTemplate
- 11.4 集合和接口
- 11.5 轻击和选择
- 11.6 面板和虚拟化面板
- 11.7 自定义面板
- 11.8 条目模板条形图
- 11.9 FlipView控件
- 11.10 基本控件模板
- 11.11 视觉状态管理器
- 11.12 使用generic.xaml
- 11.13 模板部分
- 11.14 自定义控件
- 11.15 模板和条目容器
- 第12章 页面及导航
- 12.1 屏幕分辨率问题
- 12.2 缩放问题
- 12.3 辅屏视图
- 12.4 横屏和竖屏的变化
- 12.5 简单页面导航

- 12.6 返回堆栈
- 12.7 导航事件和页面恢复
- 12.8 保存和恢复应用状态
- 12.9 导航加速器和鼠标按钮
- 12.10 传递和返回数据
- 12.11 Visual Studio标准模板
- 12.12 视图模式和集合
- 12.13 分组条目
- 第II部分 Windows 8新特性
- 第13章 触控
 - 13.1 Pointer路线图
 - 13.2 初试手绘
 - 13.3 捕获指针
 - 13.4 编辑弹出菜单
 - 13.5 压力灵敏度
 - 13.6 平滑锥度
 - 13.7 如何保存图画
 - 13.8 现实和超现实手绘
 - 13.9 触控钢琴
 - 13.10 操控、手指和元素
 - 13.11 处理惯性
 - 13.12 XYSlider控件
 - 13.13 中心缩放和旋转
 - 13.14 单手指旋转
- 第14章 位图
 - 14.1 像素位
 - 14.2 透明度和预乘Alpha
 - 14.3 径向渐变画笔
 - 14.4 加载及保存图片文件
 - 14.5 色调分离和单色化
 - 14.6 保存手绘作品
 - 14.7 HSL颜色选择
 - 14.8 反向绘画
 - 14.9 访问照片库
 - 14.10 捕捉相机照片
- 第15章 原生
 - 15.1 P/Invoke简介
 - 15.2 一些帮助
 - 15.3 时区信息
 - 15.4 DirectX的Windows Runtime Component封装器
 - 15.5 DirectWrite和字型
 - 15.6 配置和平台
 - 15.7 解读字型规格
 - 15.8 用SurfaceImageSource绘画
- 第16章 富文本
 - 16.1 专用字体
 - 16.2 初试G
 - 16.3 本地存储的字型文件
 - 16.4 排版功能增强

- 16.5 RichTextBlock和段落
- 16.6 RichTextBlock选择
- 16.7 RichTextBlock和超限
- 16.8 分页的危险
- 16.9 使用RichEditBox富文本编辑
- 16.10 自行文本输入
- 第17章 共享和打印
- 17.1 设置和弹窗
- 17.2 通过剪贴板共享
- 17.3 Share超级按钮
- 17.4 基本打印
- 17.5 可打印边距和不可打印边距
- 17.6 分页过程
- 17.7 自定义打印属性
- 17.8 打印每月计划
- 17.9 打印可选范围页
- 17.10 关键
- 17.11 打印FingerPaint艺术画
- 第18章 传感器与
- 18.1 方位和定位
- 18.2 加速度、力、重力和矢量
- 18.3 跟随滚球
- 18.4 两个北极
- 18.5 陀螺仪 = 加速计 + 罗盘
- 18.6 OrientationSensor (方向传感器) =加速计+罗盘
- 18.7 方位角和海拔
- 18.8 必应地图和必应地图图块
- 第19章 手写笔
- 19.1 InkManager集合
- 19.2 墨迹绘画属性
- 19.3 擦除和其他增强功能
- 19.4 选择笔画
- 19.5 黄色拍纸簿

《Windows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