

# 《Windows环境下32位汇编语言场

## 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

出版社：电子工业出版社

作者：罗云彬

页数：756

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)

# 《Windows环境下32位汇编语言场

## 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。

# 《Windows环境下32位汇编语言场

## 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的用法

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）





## 精彩短评

- 1、讲的很好，很详细。期待细读
- 2、换个角度看

## 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)