

# 《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》

13位ISBN编号：9787121022609

10位ISBN编号：7121022605

出版时间：2003.3

出版社：电子工业出版社

作者：罗云彬

页数：741

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

## 前言

从Windows出现开始，汇编语言似乎在慢慢地销声匿迹，但本书可以让人放弃这个观点，其实在Win32环境下，汇编语言依然强大。 Why——为什么选择Win32汇编选择Win32汇编的理由是什么呢？在DOS时代，学习汇编就是学习系统底层编程的代名词，仅要成为一名入门级的汇编程序员，就需要学习从CPU结构、CPU工作方式、各种硬件的编程方法到DOS工作方式等范围很广的知识。随着Windows时代的到来，Windows像一堵巨大的墙，把我们和计算机的硬件隔离开。

## 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，不仅可以用来开发出大型的软件，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Win32汇编语言编程的方方面面。

本书作者罗云彬拥有十余年汇编语言编程经验，是汇编编程网站<http://asm.yeah.net>和汇编编程论坛<http://win32asm.yeah.net>的站长。本书是作者多年来编程工作的总结，适合于欲通过Win32汇编语言编写Windows程序的读者。

### 第1篇 基础篇

#### 第1章 背景知识 2

##### 1.1 Win32的软硬件平台 2

###### 1.1.1 80x86系列处理器简史 2

###### 1.1.2 Windows的历史 4

###### 1.1.3 Win32平台的背后——Wintel联盟 6

##### 1.2 Windows的特色 6

##### 1.3 必须了解的东西 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 26

###### 2.2.3 其他编译器 27

###### 2.2.4 MASM，TASM还是NASM 28

###### 2.2.5 我们的选择——MASM32软件包 29

##### 2.3 创建资源 31

###### 2.3.1 资源编译器的使用 31

###### 2.3.2 所见即所得的资源编辑器 31

##### 2.4 make工具的用法 33

###### 2.4.1 make工具是什么 33

###### 2.4.2 nmake的用法 34

###### 2.4.3 描述文件的语法 35

##### 2.5 获取资料 39

###### 2.5.1 Windows资料的来源 39

###### 2.5.2 Intel处理器资料 41

##### 2.6 构建编程环境 41

###### 2.6.1 IDE还是命令行 41

###### 2.6.2 本书推荐的工作环境 42

###### 2.6.3 尝试编译第一个程序 43

#### 第3章 使用MASM 45

##### 3.1 Win32汇编源程序的结构 45

###### 3.1.1 模式定义 47

###### 3.1.2 段的定义 49

###### 3.1.3 程序结束和程序入口 52

###### 3.1.4 注释和换行 52

- 3.2 调用API 53
  - 3.2.1 API是什么 53
  - 3.2.2 调用API 54
  - 3.2.3 API参数中的等值定义 59
- 3.3 标号、变量和数据结构 61
  - 3.3.1 标号 61
  - 3.3.2 全局变量 63
  - 3.3.3 局部变量 64
  - 3.3.4 数据结构 67
  - 3.3.5 变量的使用 69
- 3.4 使用子程序 73
  - 3.4.1 子程序的定义 74
  - 3.4.2 参数传递和堆栈平衡 75
- 3.5 高级语法 78
  - 3.5.1 条件测试语句 78
  - 3.5.2 分支语句 80
  - 3.5.3 循环语句 82
- 3.6 代码风格 84
  - 3.6.1 变量和函数的命名 84
  - 3.6.2 代码的书写格式 86
  - 3.6.3 代码的组织 87
- 第2篇 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 107
    - 4.2.4 窗口过程 109
  - 4.3 窗口间的通信 114
    - 4.3.1 窗口间的消息互发 114
    - 4.3.2 在窗口间传递数据 117
    - 4.3.3 SendMessage和PostMessage函数的区别 118
- 第5章 使用资源 119
  - 5.1 菜单和加速键 119
    - 5.1.1 菜单和加速键的组成 119
    - 5.1.2 菜单和加速键的资源定义 120
    - 5.1.3 使用菜单和加速键 125
  - 5.2 图标和光标 138
    - 5.2.1 图标和光标的资源定义 138
    - 5.2.2 使用图标和光标 139
  - 5.3 位图 143
    - 5.3.1 位图简介 143
    - 5.3.2 在资源中定义位图 144
  - 5.4 对话框 144
    - 5.4.1 对话框简介 144

- 5.4.2 对话框的资源定义 146
- 5.4.3 使用对话框 148
- 5.4.4 在对话框中使用子窗口控件 151
- 5.5 字符串资源 173
- 5.6 版本信息资源 174
  - 5.6.1 版本信息资源的定义 175
  - 5.6.2 在程序中检测版本信息 177
- 5.7 二进制资源和自定义资源 178
  - 5.7.1 使用二进制资源 178
  - 5.7.2 使用自定义资源 179
- 第6章 定时器和Windows时间 181
  - 6.1 定时器 181
    - 6.1.1 定时器简介 181
    - 6.1.2 定时器的使用方法 182
  - 6.2 Windows时间 186
    - 6.2.1 Windows时间的获取和设置 186
    - 6.2.2 计算时间间隔 187
- 第7章 图形操作 189
  - 7.1 GDI原理 189
    - 7.1.1 GDI程序的结构 190
    - 7.1.2 设备环境 193
    - 7.1.3 色彩和坐标 199
  - 7.2 绘制图形 201
    - 7.2.1 画笔和画刷 209
    - 7.2.2 绘制像素点 212
    - 7.2.3 绘制图形 212
    - 7.2.4 绘图模式 217
  - 7.3 创建和使用位图 218
    - 7.3.1 一个使用位图的时钟例子 218
    - 7.3.2 创建和使用位图 229
    - 7.3.3 使用设备无关位图 229
  - 7.4 块传送操作 232
    - 7.4.1 块传送方式 232
    - 7.4.2 块传送函数 233
  - 7.5 区域和路径 237
    - 7.5.1 使用区域 237
    - 7.5.2 使用路径 239
- 第3篇 界面篇
- 第8章 通用对话框 242
  - 8.1 通用对话框简介 242
  - 8.2 使用通用对话框 249
    - 8.2.1 “打开”文件和“保存”文件对话框 249
    - 8.2.2 字体选择对话框 251
    - 8.2.3 颜色选择对话框 253
    - 8.2.4 “查找”和“替换”文本对话框 254
    - 8.2.5 “页面设置”对话框 257
    - 8.2.6 “浏览目录”对话框 259
- 第9章 通用控件 260
  - 9.1 通用控件简介 260

- 9.1.1 通用控件的分类 260
- 9.1.2 使用通用控件 262
- 9.2 使用状态栏 265
  - 9.2.1 创建状态栏 271
  - 9.2.2 状态栏的控制消息 272
  - 9.2.3 在状态栏上显示菜单提示信息 274
- 9.3 使用工具栏 275
  - 9.3.1 创建工具栏 283
  - 9.3.2 工具栏的控制消息 286
  - 9.3.3 工具栏的通知消息 288
- 9.4 使用Richedit控件 292
  - 9.4.1 创建Richedit控件 304
  - 9.4.2 Richedit控件的控制消息 306
  - 9.4.3 Richedit控件的通知消息 315
- 9.5 窗口的子类化 316
  - 9.5.1 什么是窗口的子类化 316
  - 9.5.2 窗口子类化的实现 317
- 9.6 控件的超类化 323
  - 9.6.1 什么是控件的超类化 323
  - 9.6.2 控件超类化的实现 324
- 第4篇 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 339
    - 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 349
    - 10.2.1 Windows的文件I/O 349
    - 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 374
  - 10.4 内存映射文件 376
    - 10.4.1 内存映射文件简介 376
    - 10.4.2 使用内存映射文件 379
- 第11章 动态链接库和钩子 387
  - 11.1 动态链接库 387
    - 11.1.1 动态链接库的概念 387
    - 11.1.2 编写动态链接库 388
    - 11.1.3 使用动态链接库 394
    - 11.1.4 动态链接库中的数据共享 403
    - 11.1.5 在VC++中使用动态链接库 404
  - 11.2 Windows钩子 407

- 11.2.1 什么是Windows钩子 407
- 11.2.2 远程钩子的安装和使用 409
- 11.2.3 日志记录钩子 417
- 第12章 多线程 421
  - 12.1 进程和线程 421
  - 12.2 多线程编程 422
    - 12.2.1 一个单线程的“问题程序” 422
    - 12.2.2 多线程的解决方法 426
    - 12.2.3 与线程有关的函数 430
  - 12.3 使用事件对象控制线程 434
    - 12.3.1 事件 435
    - 12.3.2 等待事件 436
    - 12.3.3 进一步改进计数程序 437
  - 12.4 线程间的同步 440
    - 12.4.1 产生同步问题的原因 440
    - 12.4.2 各种用于线程间同步的对象 445
- 第13章 进程控制 452
  - 13.1 环境变量和命令行参数 452
    - 13.1.1 环境变量 452
    - 13.1.2 命令行参数 455
  - 13.2 执行可执行文件 461
    - 13.2.1 方法一：Shell调用 461
    - 13.2.2 方法二：创建进程 462
  - 13.3 进程调试 471
    - 13.3.1 获取运行中的进程句柄 471
    - 13.3.2 读写进程的地址空间 478
    - 13.3.3 调试API的使用 482
  - 13.4 进程的隐藏 491
    - 13.4.1 在Windows 9x中隐藏进程 491
    - 13.4.2 Windows NT中的远程线程 493
- 第14章 异常处理 505
  - 14.1 异常处理的用途 505
  - 14.2 使用筛选器处理异常 506
    - 14.2.1 注册回调函数 506
    - 14.2.2 异常处理回调函数 508
  - 14.3 使用SEH处理异常 511
    - 14.3.1 注册回调函数 513
    - 14.3.2 异常处理回调函数 515
    - 14.3.3 SEH链和异常的传递 518
    - 14.3.4 展开操作（Unwinding） 519
- 第5篇 应用篇
- 第15章 注册表和INI文件 525
  - 15.1 注册表和INI文件简介 525
  - 15.2 INI文件的操作 526
    - 15.2.1 INI文件的结构 526
    - 15.2.2 管理键值 527
    - 15.2.3 管理小节 535
    - 15.2.4 使用不同的INI文件 536
  - 15.3 对注册表的操作 537

- 15.3.1 注册表的结构 537
- 15.3.2 管理子键 539
- 15.3.3 管理键值 550
- 15.3.4 子键和键值的枚举 551
- 15.3.5 注册表应用举例 554
- 第16章 WinSock接口和网络编程 558
- 16.1 Windows Socket接口简介 559
- 16.2 Windows Socket接口的使用 562
- 16.2.1 IP地址的转换 562
- 16.2.2 套接字 566
- 16.2.3 网络应用程序的一般工作流程 568
- 16.2.4 监听、发起连接和接收连接 571
- 16.2.5 数据的收发 574
- 16.2.6 一个最简单的TCP服务端程序 577
- 16.3 TCP应用程序的设计 583
- 16.3.1 通信协议和工作线程的设计 583
- 16.3.2 TCP聊天室例子——服务器端 593
- 16.3.3 TCP聊天室例子——客户端 600
- 16.3.4 以非阻塞方式工作的TCP聊天室客户端 607
- 16.3.5 其他常用函数 618
- 第17章 PE文件 622
- 17.1 PE文件的结构 622
- 17.1.1 概论 622
- 17.1.2 DOS文件头和DOS块 623
- 17.1.3 PE文件头（NT文件头） 625
- 17.1.4 节表和节 630
- 17.2 导入表 644
- 17.2.1 导入表简介 645
- 17.2.2 导入表的结构 647
- 17.2.3 查看PE文件导入表举例 649
- 17.3 导出表 652
- 17.3.1 导出表的结构 652
- 17.3.2 查看PE文件导出表举例 655
- 17.4 资源 658
- 17.4.1 资源简介 658
- 17.4.2 资源的组织方式 659
- 17.4.3 查看PE文件中的资源列表举例 663
- 17.5 重定位表 667
- 17.5.1 重定位表的结构 668
- 17.5.2 查看PE文件的重定位表举例 670
- 17.6 应用实例 672
- 17.6.1 动态获取API入口地址 672
- 17.6.2 在PE文件上添加执行代码 679
- 第18章 ODBC数据库编程 689
- 18.1 基础知识 689
- 18.1.1 数据库接口的发展历史 689
- 18.1.2 SQL语言 692
- 18.1.3 ODBC程序的流程 694
- 18.2 连接数据库 695



- 18.2.1 连接和断开数据库 695
- 18.2.2 连接字符串 700
- 18.3 数据的管理 703
  - 18.3.1 执行SQL语句 703
  - 18.3.2 执行结果的处理 708
  - 18.3.3 获取结果集中的数据 710
  - 18.3.4 事务处理 715
- 18.4 数据库操作的例子 717
  - 18.4.1 结果集处理模块 718
  - 18.4.2 例子的源代码 723
- 索引 734
- 参考文献 742

# 《Windows环境下32位汇编语言场

## 作者简介

罗云彬，软件工程师，现从事软件项目管理、软件工程实施、数据库应用等领域的工作，在Windows操作系统下的应用软件编程方面有丰富的经验，另外对Oracle数据库的管理有深入的研究，是国内为数不多的OCM证书获得者之一。汇编语言编程是作者的一大爱好，作者自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，在1998年创建了专门探讨汇编编程的网站——<http://asm.yeah.net>，曾发表过大量关于汇编编程的文章和网上教程。

## 书籍目录

第1篇 基础篇第1章 背景知识1.1Win32的软硬件平台1.1.180x86系列处理器简史1.1.2Windows的历史1.1.3Win32平台的背后——Wintel联盟1.2Windows的特色1.3必须了解的东西1.3.180x86处理器的工作模式1.3.2Windows的内存管理1.3.3Windows的特权保护第2章 准备编程环境2.1Win32可执行文件的开发过程2.2编译器和链接器2.2.1MASM系列2.2.2TASM系列2.2.3其他编译器2.2.4MASM, TASM还是NASM2.2.5我们的选择——MASM32软件包2.3创建资源2.3.1资源编译器的使用2.3.2所见即所得的资源编辑器2.4make工具的用法2.4.1make工具是什么2.4.2nmake的用法2.4.3描述文件的语法2.5获取资料2.5.1Windows资料的来源2.5.2Intel处理器资料2.6构建编程环境2.6.1IDE还是命令行2.6.2本书推荐的工作环境2.6.3尝试编译第一个程序第3章 使用MASM3.1Win32汇编源程序的结构3.1.1模式定义3.1.2段的定义3.1.3程序结束和程序入口3.1.4注释和换行3.2调用API3.2.1API是什么3.2.2调用API3.2.3API参数中的等值定义3.3标号、变量和数据结构3.3.1标号3.3.2全局变量3.3.3局部变量3.3.4数据结构3.3.5变量的使用3.4使用子程序3.4.1子程序的定义3.4.2参数传递和堆栈平衡3.5高级语法3.5.1条件测试语句3.5.2分支语句3.5.3循环语句3.6代码风格3.6.1变量和函数的命名3.6.2代码的书写格式3.6.3代码的组织第2篇 初级篇第4章 第一个窗口程序4.1开始了解窗口4.1.1窗口是什么4.1.2窗口界面4.1.3窗口程序是怎么工作的4.2分析窗口程序4.2.1模块和句柄4.2.2创建窗口4.2.3消息循环4.2.4窗口过程4.3窗口间的通信4.3.1窗口间的消息互发4.3.2在窗口间传递数据4.3.3SendMessage和PostMessage函数的区别第5章 使用资源5.1菜单和加速键5.1.1菜单和加速键的组成5.1.2菜单和加速键的资源定义5.1.3使用菜单和加速键5.2图标和光标5.2.1图标和光标的资源定义5.2.2使用图标和光标5.3位图5.3.1位图简介5.3.2在资源中定义位图5.4对话框5.4.1对话框简介5.4.2对话框的资源定义5.4.3使用对话框5.4.4在对话框中使用子窗口控件5.5字符串资源5.6版本信息资源5.6.1版本信息资源的定义5.6.2在程序中检测版本信息5.7二进制资源和自定义资源5.7.1使用二进制资源5.7.2使用自定义资源第6章 定时器和Windows时间6.1定时器6.1.1定时器简介6.1.2定时器的使用方法6.2Windows时间6.2.1Windows时间的获取和设置6.2.2计算时间间隔第7章 图形操作7.1GDI原理7.1.1GDI程序的结构7.1.2设备环境7.1.3色彩和坐标7.2绘制图形7.2.1画笔和画刷7.2.2绘制像素点7.2.3绘制图形7.2.4绘图模式7.3创建和使用位图7.3.1一个使用位图的时钟例子7.3.2创建和使用位图7.3.3使用设备无关位图7.4块传送操作7.4.1块传送方式7.4.2块传送函数7.5区域和路径7.5.1使用区域7.5.2使用路径第3篇 界面篇第8章 通用对话框8.1通用对话框简介8.2使用通用对话框8.2.1“打开”文件和“保存”文件对话框8.2.2字体选择对话框8.2.3颜色选择对话框8.2.4“查找”和“替换”文本对话框8.2.5“页面设置”对话框8.2.6“浏览目录”对话框第9章 通用控件9.1通用控件简介9.1.1通用控件的分类9.1.2使用通用控件9.2使用状态栏9.2.1创建状态栏9.2.2状态栏的控制消息9.2.3在状态栏上显示菜单提示信息9.3使用工具栏9.3.1创建工具栏9.3.2工具栏的控制消息9.3.3工具栏的通知消息9.4使用Richedit控件9.4.1创建Richedit控件9.4.2Richedit控件的控制消息9.4.3Richedit控件的通知消息9.5窗口的子类化9.5.1什么是窗口的子类化9.5.2窗口子类化的实现9.6控件的超类化9.6.1什么是控件的超类化9.6.2控件超类化的实现第4篇 系统篇第10章 内存管理和文件操作10.1内存管理10.1.1内存管理基础10.1.2内存的当前状态10.1.3标准内存管理函数10.1.4堆管理函数10.1.5虚拟内存管理函数10.1.6其他内存管理函数10.2文件操作10.2.1Windows的文件I/O10.2.2创建和读写文件10.2.3查找文件10.2.4文件属性10.2.5其他文件操作10.3驱动器和目录10.3.1逻辑驱动器操作10.3.2目录操作10.4内存映射文件10.4.1内存映射文件简介10.4.2使用内存映射文件第11章 动态链接和钩子11.1动态链接库11.1.1动态链接库的概念11.1.2编写动态链接库11.1.3使用动态链接库11.1.4动态链接库中的数据共享11.1.5在VC++中使用动态链接库11.2Windows钩子11.2.1什么是Windows钩子11.2.2远程钩子的安装和使用11.2.3日志记录钩子第12章 多线程12.1进程和线程12.2多线程编程12.2.1一个单线程的“问题程序”12.2.2多线程的解决方法12.2.3与线程有关的函数12.3使用事件对象控制线程12.3.1事件12.3.2等待事件12.3.3进一步改进计数程序12.4线程间的同步12.4.1产生同步问题的原因12.4.2各种用于线程间同步的对象第13章 进程控制13.1环境变量和命令行参数13.1.1环境变量13.1.2命令行参数13.2执行可执行文件13.2.1方法一：Shell调用13.2.2方法二：创建进程13.3进程调试13.3.1获取运行中的进程句柄13.3.2读写进程的地址空间13.3.3调试API的使用13.4进程的隐藏13.4.1在Windows9x中隐藏进程13.4.2WindowsNT中的远程线程第14章 异常处理14.1异常处理的用途14.2使用筛选器处理异常14.2.1注册回调函数14.2.2异常处理回调函数14.3使用SEH处理异常14.3.1注册回调函数14.3.2异常处理回调函数14.3.3SEH链和异常的传递14.3.4展开操作（15nwindng）第5篇 应用篇第15章 注册表和INI文件15.1注册表和INI文件简介15.2INI文件的操作15.2.1INI文件的结构15.2.2管理

键值15.2.3管理小节15.2.4使用不同的INI文件15.3对注册表的操作15.3.1注册表的结构15.3.2管理子键15.3.3管理键值15.3.4子键和键值的枚举15.3.5注册表应用举例第16章 WinSock接口和网络编程16.1Windows Socket接口简介16.2Windows Socket接口的使用16.2.1IP地址的转换16.2.2套接字16.2.3网络应用程序的一般工作流程16.2.4监听、发起连接和接收连接16.2.5数据的收发16.2.6一个最简单的TCP服务端程序16.3TCP应用程序的设计16.3.1通信协议和工作线程的设计16.3.2TCP聊天室例子——服务器端16.3.3TCP聊天室例子——客户端16.3.4以非阻塞方式工作的TCP聊天室客户端16.3.5其他常用函数第17章 PE文件17.1PE文件的结构17.1.1概论17.1.2IOS史件头和DOS块17.1.3PE文件头（NT文件头）17.1.4节表和节17.2导入表17.2.1导入表简介17.2.2导入表的结构.17.2.3查看PE文件导入表举例17.3导出表17.3.1导出表的结构17.3.2查看PE文件导出表举例17.4资源17.4.1资源简介17.4.2资源的组织方式17.4.3查看PE文件中的资源列表举例17.5重定位表17.5.1重定位表的结构17.5.2查看PE文件的重定位表举例17.6应用实例17.6.1动态获取API入口地址17.6.2在PE文件上添加执行代码第18章 ODBC数据库编程18.1基础知识18.1.1数据库接口的发展历史18.1.2SQL语言18.1.3ODBC程序的流程18.2连接数据库18.2.1连接和断开数据库18.2.2连接字符串18.3数据的管理18.3.1执行SQL语句18.3.2执行结果的处理18.3.3获取结果集中的数据18.3.4事务处理18.4数据库操作的例子18.4.1结果集处理模块18.4.2例子的源代码

# 《Windows环境下32位汇编语言场

## 编辑推荐

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Win32汇编语言编程的方方面面。本书作者有十多年的汇编编程经验，很清楚初学者在哪些地方会遇到问题，所以本书在系统全面地介绍Win32汇编编程的同时，也穿插了很多作者的经验之谈，使读者能够快速入门并最终熟练地写出各种Windows应用程序。

## 精彩短评

- 1、写编译器的时候很有帮助
- 2、思想上受到影响。
- 3、win32汇编必备
- 4、学32位汇编和sdk的好书！
- 5、咋说呢，这本书更多的还是开视野吧，印象中，这本书最后的记忆是，PE文件结构。。。
- 6、感觉全书大篇幅介绍API，没有真正多少涉及到汇编底层的东西
- 7、写程序有必要这么折腾吗？也许对逆向的同学们会有帮助吧
- 8、开头部分写得还行，到了后面就是整段整段的罗列代码。没有什么意思了
- 9、记事本就靠他
- 10、粗略的看了下~
- 11、a good asm book by luo,who is a famous asmer in www.
- 12、好早的时候，我的梦想是写一个自己的操作系统，那时我爱上了汇编语言的简练直接。只是这东西只能作为爱好，实际工作中没有太多的用途。不过，对学习其它的语言很有帮助！
- 13、这本书真的不错，当然，想学windows编程的话。虽然现在我不汇编写程序，但是还是经常翻这本书。
- 14、没劲的书
- 15、没看完。抱歉
- 16、学习windows下进行win32汇编编程较好的一本书。
- 17、非常地浅显易懂，学起来很有趣。给了我很多帮助。
- 18、武大图书馆关于汇编的最好的四本书之一
- 19、我想说努力学习汇编的朋友们，你们是幸福的，从王爽老师教会你们16位汇编，到这本罗云衫老师完美阐释32位汇编，你们的进步都有这样精美的书籍照顾着，坚信底层语言的实力，汇编是那样惊艳而“简陋”的语言。
- 20、又读了一遍。
- 21、大概浏览（这种书不适合通篇阅读）
- 22、总体上说还是不错的
- 23、Win32下汇编宝典，可以作为Win32和汇编的入门书来读
- 24、相当好，是真正牛人写的书。
- 25、win32 汇编开发必备

## 《Windows环境下32位汇编语言场

### 精彩书评

- 1、我绝得该书的定位应该是，在windows下用汇编编程，如果只是想学习windows编程知识或者只是汇编知识，不推荐这本书。学windows编程可以看windows程序设计等书，想学汇编或者软件逆向的，该书会让你更失望，书里很难找到你想要的知识。不过如果你的工作是用汇编在windows下写软件，那么这本书还是挺适合的。所以本书显得有点鸡肋，如果你还只是学生，还是果断放弃购买的念头吧。
- 2、实际上真正汇编理论讲的极少，几乎没有。如果只是想学汇编语言，就别看这本书了，纯粹是浪费时间浪费精力。现在学汇编一般不是为了用汇编语言写程序，而是为了更好的理解计算机。
- 3、这本书又不是关于汇编语言的书,这书是win32编程的书.根本不清楚这么书就乱评.也不知道你们这些人懂不懂什么叫看书.在别的地方看到那么多人推荐.想不到在豆瓣里面却没人...

## 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)