

图书基本信息

书名：<<Windows 程序设计:第5版(英文影印版)>>

13位ISBN编号：9787115193155

10位ISBN编号：7115193150

出版时间：2009.2

出版时间：人民邮电出版社

作者：Charles Petzold

页数：全2册

字数：1824000

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>

内容概要

有经验的Windows程序员都知道，如果在工作中遇到了技术难题。最好的解决办法就是去查Petzold的书。

是的，《Windows程序设计》内容博大精深。

阐述透彻流畅，是毋庸置疑的Windows程序设计的权威著作，也是享誉世界的微软技术大师、Windows先驱奖得主Charles Petzold的代表作。

多少年来，一代又一代Windows程序员受惠于《Windows程序设计》，无数在Windows上运行的程序都不同程度地受到了《Windows程序设计》的影响。

今天，Win32 API之上已经有了各种框架使我们的开发工作更加方便。

但是Petzold著作的魅力不减。

仍然在不断重印。

原因很简单。

正如一位读者说的，Win32 API依旧是Windows的基础。

不经过《Windows程序设计》的洗礼，你很难说自己已经真正进入Windows程序设计技术的圣殿。

《Windows程序设计》分上下两册装订。

本册讲述了Windows编程中较高级的主题。

包括图形、打印机、声音和音乐、动态链接库、多任务和多线程、多文档界面等内容，为开发人员提供了更全面的编程指导。

书中代码可以在图灵网站www.turingbook.com《Windows程序设计》网页免费注册下载。

作者简介

Charles Petzold，微软技术领域的大师级专家。

他的著作和文章为Windows程序设计技术的推广和普及作出了巨大贡献。

1994年被微软公司授予“Windows先驱奖”，是全球唯一获此殊荣的技术作家。

他也是资格最老的微软MVP之一。

除本书外，他撰写的The Annotated Tunng（中文版将由

书籍目录

上册 Section I The Basics	Chapter 1 Getting Started	The Windows Environment
A History of Windows	Aspects of Windows	Dynamic Linking Windows
Programming Options	APIs and Memory Models	Language Options The
Programming Environment	API Documentation	Your First Windows Program
A Character-Mode Model	The Windows Equivalent	The Header Files
Program Entry Point	The MessageBox Function	Compile, Link, and Run
Chapter 2 An Introduction to Unicode	A Brief History of Character Sets	American
Standards	The World Beyond	Extending ASCII
Unicode to the Rescue	Wide Characters and C	Double-Byte Character Sets
Wider Characters	Wide-Character Library Functions	The char Data Type
Wide Characters and Windows	Windows Header File Types	Maintaining a Single Source
Function Calls	Windows?String Functions	The Windows
Formatting Message Box	Internationalization and This Book	Using printf in Windows A
Messages	A Window of One's Own	Chapter 3 Windows and
HELLOWIN Program	Thinking Globally	An Architectural Overview The
Creating the Window	Displaying the Window	Registering the Window Class
Window Procedure	Processing the Messages	The Message Loop The
WM_PAINT Message	The WM_DESTROY Message	Playing a Sound File The
Don ' t Call Me, I'll Call You	Queued and Nonqueued Messages	The Windows Programming Hurdles
Out Fast	Chapter 4 An Exercise in Text Output	Painting and Repainting The
WM_PAINT Message	Valid and Invalid Rectangles	An Introduction to GDI The
Device Context	Getting a Device Context Handle: Method One	The Paint Information
Structure	Getting a Device Context Handle: Method Two	TextOut: The Details
The System Font	The Size of a Character	Text Metrics: The Details
Formatting Text	Putting It All Together	The SYSMETS1.C Window Procedure
Not Enough Room	The Size of the Client Area	Scroll Bars Scroll Bar Range
and Position	Scroll Bar Messages	Scrolling SYSMETS Structuring Your
Program for Painting	Building a Better Scroll	The Scroll Bar Information Functions
How Low Can You Scroll?	The New SYSMETS	But I Don ' t Like to Use the Mouse
Chapter 5 Basic Drawing	Chapter 6 The Keyboard	Chapter 7 The Mouse
Chapter 9 Child Window Controls	Chapter 10 Menus and Other Resources	Chapter 8 The Timer
Chapter 12 The Clipboard	下册	Chapter 11 Dialog Boxes

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>