

《Windows 动态数据交换程序设肌

图书基本信息

书名：《Windows 动态数据交换程序设计--用Borland C++和Turbo C++For Windows》

13位ISBN编号：9787810125727

10位ISBN编号：7810125729

出版时间：1995-06

出版社：北京航空航天大学出版社

作者：程铁皋

页数：787

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.tushu000.com

内容概要

Microsoft Windows是广泛应用的应用程序开发平台之一。自从1990年5月发行Windows 3.0以来，一些软件开发的公司已提供了上千种的Windows应用程序。与此同时，Microsoft公司已通过使Windows更稳定和扩展的Windows编程API来增强Windows平台。Windows 3.1在Windows系列产品中对数据处理表现突出。本书讨论了Windows API扩展的四个方面：动态数据交换管理库（Dynamic Data Exchange Management Library（DDEML））、对象链接与嵌入（Object Linking and Embedding（OLE））、剪贴板（Clipboard）和动态链接库（Dynamic Link Library）。

0.1 概述

本书是为想学习DDEML和OLE API的Windows程序员而编写的。为了能让初学Windows编程也能尝试进行DDEML和OLE程序设计，在本书的第一部分先介绍了一般的Windows程序设计技术，第二部分以后的例子集中讨论了DDEML和OLE编程技术。

该书分为五部分，第一部分包含五章，介绍了一般的Windows程序设计技术；第二部分和第三部分各包含四章，第四部分包含二章；第五部分包含五个附录，提供编程的参考信息。

第一部分介绍Windows程序设计技术。第一章介绍如何启动Borland C++。第二章讨论Windows程序设计的概念。第三章介绍Windows的编程工具。第四章阐述设计Windows应用程序的方法。第五章具体介绍如何编写Windows应用程序。

第二部分讲DDEML API。第六章为DDE和OLE的概念，复习基于消息的DDE和DDE协议。第七章到第九章通过使用应用程序例子来详述DDEML API。第七章以使用DDEML服务器应用程序的例子来作为讨论的焦点。第八章通过给出的DDEML客户应用程序来论述DDEML程序的客户/服务器循环。第九章讲述扩展DDEML API作为监视应用程序。

第三部分讨论OLE。第十章讲概念，介绍了开发OLE应用程序的基本结构和过程。第十一章列举了OLE服务器应用程序的例子。第十二章是OLE客户应用程序的例子。第十三章介绍开发OLE对象的处理程序。

第四部分介绍动态数据交换的另外二种方法：剪贴板和动态链接库。第十四章介绍剪贴板的程序设计。第十五章讨论了动态链接库的设计。

第五部分是附录。附录A给出了OLE和DDEML的使用。附录B、附录C和附录D列出Windows API涉及DDE、剪贴板和OLE中的函数和消息。附录E介绍中文Microsoft Windows 3.1的安装、启动和退出，以便读者设计中文的应用程序界面。

本书提供程序例子以全面展示DDEML和OLE的应用程序。每章的最后总有连续好几页的大程序，这种情况对于OLE应用程序更是常见。从读者的观点出发，更愿意阅读有众多注释的代码；但从实用的观点出发，不能篇幅太大，从而只能省略大量注释；因此，本书的代码明显地比注释多。

书籍目录

简介

0.1概述

0.2所需的编程工具

第一部分 一般Windows编程

第一章 启动BorlandC++

1.1运行安装程序

1.2集成开发环境 (IDE) 的使用

1.2.1启动IDE

1.2.2使用IDE的菜单和窗口

1.3配置BorlandC++

1.4编写第一个C语言程序

1.4.1理解C程序的结构

1.4.2使用编辑器编写程序

1.4.3编译和运行程序

1.4.4程序是如何工作的

1.5介绍库函数

1.5.1使用一些基本的输入函数

1.5.2使用一些基本的输出函数

1.5.3使用一些格式转换函数

1.6总结

第二章 Windows程序设计

2.1关于Windows编程的一些说法

2.2为什么要为Windows编程

2.3开发者的有利之处

2.4对Windows编程环境的理解

2.4.1Windows是多任务环境

2.4.2Windows是面向对象的环境

2.5Windows资源

2.5.1Windows资源的类型

2.5.2资源文件类型

2.6用资源工作

2.7fcwin.c例子程序所需的资源

2.8定制FCWIN资源

2.9总结

第三章 Windows编程工具

3.1WinSpector应用

3.1.1启动WinSpector应用

3.1.2Perferences对话框

3.1.3Directory选项

3.1.4Viewer选项

3.1.5AppendNewReports选项

3.1.6OverwritePeviousReports选项

3.1.7SystemInformaton选项

3.1.8SummaryToAUX选项

3.1.9PoSt - MortemDump选项

3.1.10StackFrameData选项

3.1.11UserComments选项

3.1.12解释日志文件

3.2WinSight应用

3.2.1启动

3.2.2选择察看

3.2.3使用窗口树

3.2.4窗口树显示格式

3.2.5扩展及关闭窗口树

3.2.6定位一个窗口

3.2.7记录窗口

3.2.8窗口类的工作

3.2.9选择被跟踪消息

3.3TurboDebuggerforWindows

3.3.1调试准备

3.3.2使用TuboDebugger

3.3.3使用高级调试特征

3.4总结

第四章 设计Windows 应用程序的方法

4.1建立Windows应用程序环境

4.1.1建立你自己的WindowsStub可执行文件

4.1.2理解Windows目录的使用

4.1.3示例设计fcwin.c

4.2为Windows应用程序建立源文件

4.2.1熟悉Windows编程环境

4.2.2建立一个模块定义文件

4.2.3设计程序的头文件

4.2.4为FCWIN构造工程文件

4.3总结

第五章 编写Windows应用程序

5.1设计Windows接口

5.1.1登录窗口类

5.1.2建立主消息循环

5.1.3写WndProc () 函数

5.1.4为对话框设置回调函数

5.1.5建立对话框函数

5.1.6控制对话框

5.1.7使用MessageBox () 函数来建立弹出帮助和错误信息帮助

5.1.8假脱机硬拷贝到Windows打印管理器

5.2使用动态链接库 (DLL)

5.2.1理解DLLs

5.2.2编写一个DLL应用程序

5.3总结

第二部分 动态数据交换

第六章 动态数据交换概念

6.1DDE协议

6.1.1会话的同步

6.1.2应用程序名、标题名和项目名

6.1.3会话初始化

6.1.4会话中的交换

6.1.5会话终止

6.1.6 DDE消息

6.2 动态数据交换管理库 DDEML

6.2.1 回调函数

6.2.2 DDEML应用程序

6.2.3 服务名、标题名和项目名

6.2.4 DDEML事务

6.3 总结

第七章 DDEML会话管理

7.1 DDEML的初始化过程

7.1.1 初始化应用程序 DdeInitialize ()

7.1.2 登记服务名

7.1.3 错误捕获 DdeGetLastError ()

7.1.4 释放DDEML资源 DdeUninitialize ()

7.2 会话管理

7.2.1 运用标题名

7.2.2 建立一个会话 DdeConnect ()

7.2.3 建立多个会话 DdeConnectList () 和 DdeQueryNextServer

7.2.4 获取会话信息 DdeQueryConvInfo ()

7.2.5 结束一个会话 DdeDisconnect () 和 DdeDisconnectList ()

7.2.6 重建一个终止了的会话 DdeReconnect

7.3 DDEML客户机和服务器应用程序举例

7.3.1 DDEML服务器应用程序举例

7.3.2 DDEML客户机应用程序举例

7.4 总结

第八章 DDEML事务管理

8.1 DDEML字符串管理

8.1.1 创建字符串句柄

8.1.2 递增和递减参考计数

8.1.3 获得和比较字符串

8.2 DDEML数据管理

8.2.1 创建全局内存对象

8.2.2 存取全局内存对象

8.2.3 释放全局内存对象

8.3 事务管理

8.3.1 DDEML事务 DdeClientTransaction ()

8.3.2 事务控制

8.4 程序例子 TICKER和QUOTE

8.4.1 应用程序设计

8.4.2 一个DDEML客户应用程序 TICKER

8.4.3 一个DDEML服务器应用程序 QUOTE

8.5 总结

第九章 DDEML监视器应用程序

9.1 监视器应用程序的初始化

9.2 监视程序结构

9.3 DDE MON DDE 监视程序举例

9.4 总结

第三部分 对象链接与嵌入

第十章 对象链接与嵌入概念

10.1 对象和文档

10.2链接与嵌入

10.3打包

10.4登记数据库

10.5剪贴板

10.6OLE应用程序

10.6.1客户应用程序

10.6.2服务器应用程序

10.7总结

第十一章 OLE服务器应用程序

11.1POLY.EXE：一个OLE服务器应用程序

11.1.1头文件编译举例

11.1.2WinMain：应用程序初始化和终止

11.1.3主窗口处理模块

11.1.4多边形窗口处理

11.1.5服务器分类

11.1.6文档分类

11.1.7文档管理

11.1.8对象方法

11.1.9对象管理

11.1.10文件输入输出

11.1.11菜单和杂类处理

11.1.12对话框过程

11.1.13支持模块

11.2总结

第十二章 OLE客户应用程序

12.1OLECLNT.EXE：一个OLE客户应用程序

12.1.1程序例子头文件

12.1.2WinMain：应用程序初始化和终止

12.1.3主窗口处理模块

12.1.4拖 放

12.1.5对象窗口处理

12.1.6客户回调和流方法

12.1.7文档管理

12.1.8对象管理

12.1.9会话和对象插入

12.1.10剪贴板处理

12.1.11链接管理

12.1.12登记数据库存取

12.1.13菜单处理

12.1.14支持模块

12.2总结

第十三章 对象处理程序

13.1动态链接库的概念

13.1.1输入库

13.1.2动态链接库的组成成员

13.1.3动态链接库的优点

13.2POLYHAND.DLL：动态链接库对象句柄

13.2.1对象句柄登记

13.2.2对象句柄的输入和输出函数

- 13.2.3对象句柄函数管理
- 13.2.4对象创建函数与OLEAPI的不同点
- 13.2.5实例程序
- 13.3总结
- 第四部分 剪贴板和动态链接库
- 第十四章 剪贴板的使用方法
- 14.1剪贴板使用的数据格式
- 14.2文本数据与剪贴板
 - 14.2.1剪切或复制文本数据到剪贴板
 - 14.2.2粘贴文本数据到应用程序
- 14.3图形数据与剪贴板
- 14.4虚拟文件图与剪贴板
 - 14.4.1剪切或复制虚拟文件图到剪贴板
 - 14.4.2粘贴虚拟文件图到应用程序
- 14.5剪贴板的高层使用技巧
 - 14.5.1数据格式多样化
 - 14.5.2延迟提供数据给剪贴板的时间
 - 14.5.3使用自定义的剪贴板格式
 - 14.5.4剪贴板内容显示程序
- 第十五章 动态链接函数库
- 15.1什么是动态链接函数库
 - 15.1.1静态链接与动态链接
 - 15.1.2动态链接函数库与一般应用程序间的差异
 - 15.1.3目标函数库与导入函数库
 - 15.1.4Windows如何找到动态链接函数库
 - 15.1.5使用动态链接函数库的优点
 - 15.1.6查看动态链接函数库的内容
- 15.2自行设计动态链接函数库
 - 15.2.1动态链接函数库的入口
 - 15.2.2LibMain () 函数
 - 15.2.3WEP () 函数
 - 15.2.4动态链接函数库的模块定义文件
- 15.3动态链接函数库的调用方式
 - 15.3.1输入动态链接函数库中的函数的方法
 - 15.3.2远程函数调用
 - 15.3.3DS ! = SS的衍生问题
 - 15.3.4动态链接函数库的重要限制
- 15.4动态链接的高层技巧
 - 15.4.1回调函数的运用
 - 15.4.2应用程序指定链接的方法
 - 15.4.3善用输入函数库
- 15.5动态链接函数库的使用扩展
 - 15.5.1无需事先输入函数的动态链接方式
 - 15.5.2仅含资源的动态链接函数库
 - 15.5.3内存对象的归属权
- 15.6其他需要运用动态链接函数库的时机
 - 15.6.1挂接与动态链接函数库
 - 15.6.2驱动程序与动态链接函数库
 - 15.6.3用户自定义的子控制

第五部分 附录

附录A OLE和DDEML使用

附录B 动态数据交换函数和消息

附录C 剪贴板函数和消息

附录D 对象链接与嵌入函数和消息

附录E 安装、启动、退出中文Windows

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.tushu000.com