

SAMS

WINDOWSTM 3.1 大师技巧

TRICKS OF THE WINDOWSTM 3.1 MASTERS

〔美〕Ed Tiley 著

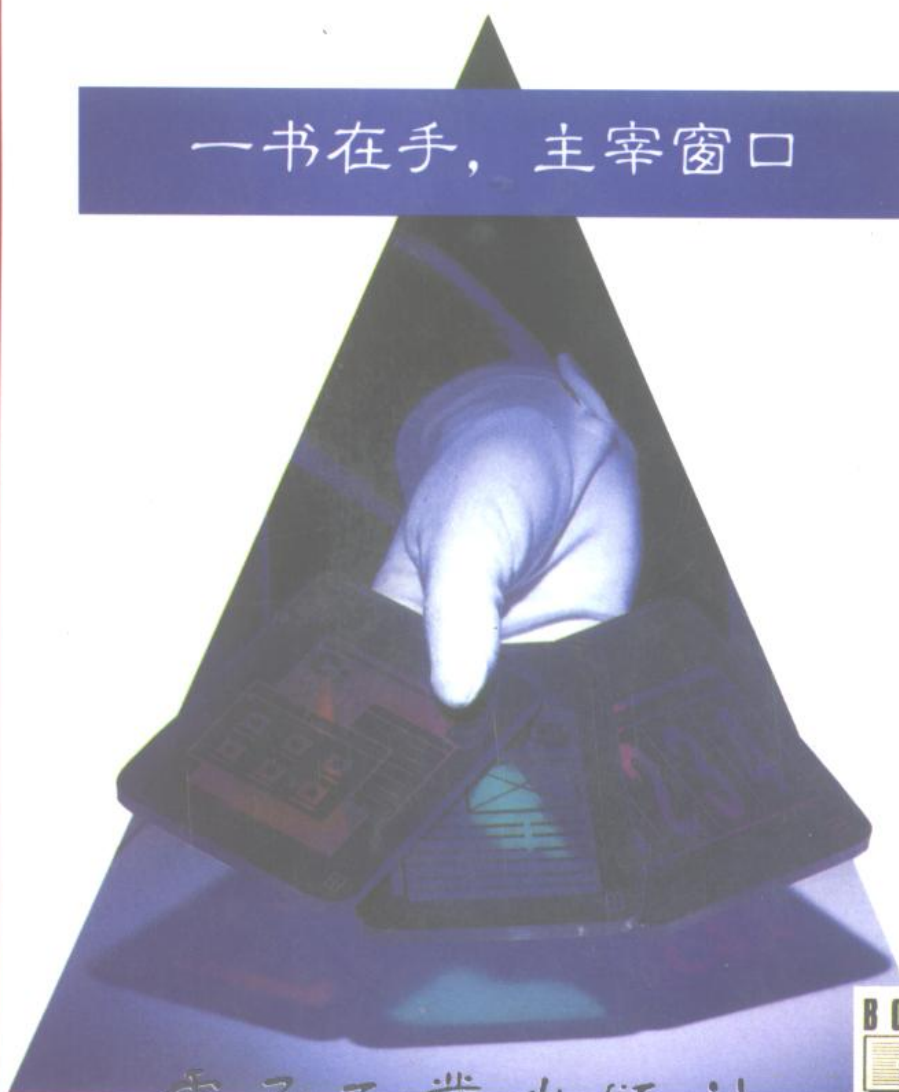
沈 沉 赵 昆 张漱玉 译
毛兆余 王玉田 校

一书在手，主宰窗口

- ▲ 内含30多个提高Windows性能的实用程序
- ▲ 揭示了OLE和DDE的奥秘
- ▲ 具有几百种未写进文档的建议和技巧
- ▲ 最全面地描述了各种Windows秘诀的实用程序
- ▲ 含有建立你自己的Windows实用程序的专家建议



MICROSOFTTM
WINDOWSTM
均可兼容



电子工业出版社



7/16.7
76/1

Windows 3.1 大师技巧

Tricks of the WindowsTM 3.1 Masters

[美] W. Edward Tiley 著

沈 沉 赵 昆 张漱玉 译

毛兆余 王玉田 校

电子工业出版社

(京)新登字 055 号

内容简介

本书主要从 Windows 的配置、特征、程序设计、工具及实用程序解说为主,系统地介绍了如何学习 Windows 3.1 版本的各种技巧。详细地论述了使用 Windows 过程中经常出现的问题和解决方法,本书还详细介绍了怎样组织有效的 Windows 工作平台、Windows 与 DOS 应用程序、网络及其它软件的关系,以及与 Windows 配套的其他厂商的工具软件。作者以丰富的经验,结合具体实例,恰当地以大师技巧、大师警告、大师提示等方式加深读者理解,以便引导读者迅速登上 Windows 3.1 大师宝座。本书资料详实、介绍具体明确,是近期推出的一本有价值的 Windows 3.1 技巧大全。

本书英文版由美国 SAMS publishing 出版,中文版于 1994 年 8 月由 Macmillan publishing 授权电子工业出版社在中国独家出版。未经出版者书面允许,不得以任何方式或手段复制或抄袭本书内容。

Copyright ©1992 by SAMS Publishing.

JS511/14

Tricks of the Windows 3.1 Masters

W. Edward Tiley

* *

Windows 3.1 大师技巧

[美]W·爱德华·泰利 著

沈 沉 赵 昆 张漱玉 译

毛兆余 王玉田 校

特约编辑:张成全

*

电子工业出版社出版

电子工业出版社发行 各地新华书店经销

北京印刷三厂印刷

北京富国电子信息有限公司排版

开本:787×1092 毫米 1/16 印张:40.75 字数:985 千字

1994 年 10 月第 1 版 1995 年 4 月第 1 次印刷

印数:8000 册 定价:68.00 元

ISBN 7-5053-3103-5/TP·1090

出版者的话

为了促进我国计算机技术的发展,我社与美国的MACMILLAN出版公司达成协议,近期即将翻译出版一批美国新出版的计算机软件图书。其中在1994年年底及1995年年初即将出版发行的有:

1. Tom Swan's Code Secret
2. Programmer's Problem Solver (Second Edition)
3. C++ By Example
4. Visual Basic for Applications By Example
5. The Data Recovery Bible
6. Tricks of The Windows 3.1 Masters
7. Teach Yourself visual C++ 1.5 in 21 Days (Revised Editions)
8. DOS Secrets Unleashed
9. Tricks of the Graphic Gurus
10. Visual C++ Object Oriented Programming
11. Using Novell DOS 7
12. Visual C++ Developer's Guide

作为领导世界计算机图书潮流的MACMILLAN公司所出版的以上图书内容新颖、通俗易懂、图文并茂、讲解生动。这些书基本上都是美国一些计算机编程大师们的经验结晶。我社翻译出版这些图书,希望对我国从事计算机应用、研究、开发的有关人员业务提高有所帮助。热忱欢迎广大读者朋友踊跃选购。

我们还应提出的是:美国CAPCO (Chinese American Publishing Company) 的Michael Howard先生为了开展中美文化交流,在电子工业出版社与Macmillan公司签订出书合同方面起到了牵线搭桥作用,在此深表感谢。

译者的话

随着计算机技术的日益发展,软件系统出现了日新月异的变化。为了同当前在世界计算机领域中处于领先地位的 Windows 保持和谐的步调,我们向热衷于 Windows 的广大用户献上 Microsoft 公司新近推出的《Windows 3.1 大师技巧》一书。

该书极为详尽地论述了如何巧妙地利用 Windows 的特征、工具和实用程序来设计各种功能强大、用户界面十分友好、画面设计尽善尽美的软件。它用大师技巧、提示和警告等手法帮助用户解决许多一筹莫展的难题,并且可以使研究和开发工作取得意想不到的效果。每一位有志成为 Windows 大师的读者都可从中受益匪浅。

我们在翻译此书过程中,得到了许多朋友的热情指导和大力协助,为此,我们特别要感谢陈晓明、宋建云、刘新元、张勇进、郭勇、曾立新、王玲玲等同志,他们利用业余时间做了大量的工作。我们还要感谢王选、杨慧丽、汪怡颖等同志在文稿校对中所付出的辛勤劳动。同样我们不会忘记在技术上和翻译中曾给过我们热情帮助的赵启、张玉忠、骆林生、郭中、郭静、宋仁杰、肖凯、陈进等同志。当然,我们更不能忘记那些在整个出版工作中给予了我们大力支持的朋友们,他们是:陈捷敏、王铁建等。正是他(她)们的奉献精神,才使本书得以顺利问世。

尽管我们对本书的翻译作了很大的努力,但由于技术水平有限,加上时间仓促,文中肯定会出现错误和疏忽之处。在此,敬请各位同仁和广大读者不吝赐教,我们深表谢意。

译者

1995 年 4 月于北京西山

鸣 谢

情况总是这样,帮助把这本书写成并最后送到你手里的人太多,而感谢的篇幅相形之下又如此有限。当然,首先应该感谢我在 North College Ave. 的所有同事。格莱格、琼、詹尼佛、约蒂、波拉、多里斯和罗斯马瑞为使本书付诸实现再一次发挥了重要作用。还要致谢 Water-side Productions 公司的比尔和卡罗斯,他们做出了自己的特殊贡献。

感谢安蒂·托马斯、泰瑞·博朗森和斯太维·弗特——Microsoft's Compuserve Forum Sysops——他们帮了不少忙。还要感谢我在 Windows forum 上结识的所有新朋友给予的帮助和建议,还有 Microsoft 公司的卢斯·弗里诺,是他帮助把一切运转起来。

作者和 SAMS 公司还要感谢佛罗里达州塔拉哈西的 Bob Ross, Walt Adams 和 Rogers — Atkins 保险公司,感谢他们允许我们使用他们的网络作为对本书 Novell 章节的试验场所。

还十分感谢 Norm Pettus 和北佛罗里达基督教学校,是它们帮助写出了本书 LANtastic 部分。它们的计算机研究室是这个地区中学里最棒的一家。

除了那些提供帮助的个人,我还想感谢所有奉献出他们的时间和产品的软件和硬件的销售商,包括:

TAPCIS 的研制者 Computer Support Group (TAPCIS 使用 CompuServe 的唯一途径)

Sound Blaster 的研制者 Creative Labs (特别是 Goh 先生)

Windows 的研制者 Microsoft 公司

致谢商标单位

SAMS 竭力提供了本书提到的公司名称、产品和服务的商标信息。下面指出的商标来源于各种渠道。SAMS 公司无须保证这些信息的准确性。本书中使用的措词不应视为对任何商标或服务标志的有效性有影响。

1-2-3 和 VisiCalc 是 Lotus 开发公司的注册商标。

Arts & Letters 是 Computer Support 公司的商标。

AutoCAD 是 Autodesk 公司的注册商标。

CompuServe Incorporated 是 H&R Block 公司的注册商标。

dBASE III PLUS 和 dBASE IV 是 Ashton-Tate 公司的商标, Multimate 是 Ashton-Tate 公司的注册商标。

DEC 是数字设备公司的注册商标。

Diablo 630 是 Xerox 公司的注册商标。

EPSON 是 Epson 公司的注册商标。

Fontware 是 Bitstream 公司的注册商标。

HP7475A 是惠普公司的注册商标, HP Deskjet 打印机和 Laserjet 是惠普公司的商标。

IBM Personal Pageprinter 是 IBM 公司的注册商标, IBM ProPrinter 和 PS/2 是 IBM 公司的商标。

LANtastic 是 Artisoft 公司的商标。

LaserWriter 和 Macintosh 是苹果计算机公司的注册商标。

Linotronic 是 Allied 公司的商标。

Microsoft、Microsoft Chart、Microsoft Excel、Microsoft LAN Manager、Microsoft Mouse、Microsoft Multiplan、Microsoft Quick c、Microsoft Windows、Microsoft Works 以及 MS-DOS 都是 Microsoft 公司的注册商标。

NetWare 是 Novell 公司的注册商标。

PageMaker 是 Aldus 公司的注册商标。

PostScript 是 Adobe System 公司的注册商标。

Publisher's Painthrush 是 ZSoft 公司的商标。

Quarterdeck QEMM/386 是 Quarterdeck Office Systems 的商标。

Realizer、FormDev、Programmable Application Tools 和 Within Technologies 是 Within Technologies 公司的商标。

SideKick 是 Borland International 公司的注册商标。

Unix 是 AT & T 公司的商标。

Ventura Publisher 是 Ventura Software 公司的注册商标。

WordStar 是 WordStar International 公司的注册商标。

作者简介

Ed Tiley 居住在佛罗里达州的塔拉哈西,并在那里任教。他是 Data-Train——一家直销市场软件制作所的创始人。他的著作包括 *Using Clipper* (使用裁剪器), 3rd Edition (第三版), *Clipper Programmer's Reference* (裁剪器程序员参考手册), 和 *dBASE IV Programming Techniques* (dBASE IV 程序设计技术), 以及与 George Chou 合著的 *dBASE IV Handbook* (dBASE IV 手册), 还有 *Tricks of the Nintendo Masters* (Nintendo 大师技巧)。

引 言

1984年1月,在美国橄榄球“超级杯赛”电视转播期间,Apple(苹果)计算机公司以一则商业广告震惊了整个世界。在极度含混的关于乔治·奥威尔《一九八四》的旁白声中,广告画面上的一群人正拥进剧院聆听“老大哥”(小说《一九八四》中的人物,独裁者——译者注)的演讲。突然,一个人影冲进人群中猛地把锤子投向电视屏幕。屏幕破碎了并显露出新的Macintosh——一种注定把我们从计算机的奴役束缚中解放出来的计算机。至少,那就是苹果公司试图给人留下的印象。

不久后,Microsoft公司发行了当时被人们大大忽视的称作Windows的软件包。Windows的诞生似乎很不起眼,但今天Windows已经成为空前最畅销的软件包之一。有趣的是,所销售的大部分软件包是在1990年发行了Windows 3.0版本以后才售出的。

尽管此书打算成为Windows环境的指南(因为,本书的任务是使你成为一个Windows大师),但是不妨回顾一下Windows发展过程。虽然技术上没有什么帮助,但它却能给你提供足够的背景,使你理解Windows是从哪里来的。它还为你提供了一些有趣的珍闻,在下次同你的一帮“热衷于计算机”的好友们参加鸡尾酒会时,你可以在交谈中偶尔露上几手。本着这种精神,下面先简短地回顾一下个人计算机的历史。

一开始,有……

第一批商品化的计算机是在五十年代推出的。Sperry Univac就是最早的计算机之一,其硬件由国际商用机器公司(IBM)提供。虽然这些计算机公司煞费苦心使我们相信计算机对事业兴旺和生活幸福都具有独一无二的好处,但它们的努力大都付之东流,人们一般对新出笼的机器都不相信。当然,在那些年代只有一些最大的公司能够养得起计算机和操作计算机的专家队伍。这些公司大部分是银行和金融机构,它们时时刻刻对成千上万笔交易的需求是把计算机带入美国商贸界的理想目标市场。

从基于纸张的会计系统走向基于数字设备的系统是一次艰难的转变。关于普通人被这些新计算机所困扰的故事太多了,其中很多故事进入了美国的民间传说,比如有位男士在他的赊购帐上被开了300万元的帐单,还有就是,计算机一个劲儿地连续给一位女士开零美元零美分的账单,无奈何,她只好送一张零美元零美分的支票,这才算解了围。

然而,计算机系统的情况终于好转起来,虽然它们还有一些毛病,但已逐渐被大部分人认为是必不可少的东西。它们开创了一个全新工业并改变了成千上万名穿孔机操作员的生活,这些穿孔员已成为各种错误的替罪羊。

今天,当某个人讲到计算机时,一般就被认为是指个人计算机,它几乎已成为数百万人桌面上一件标准的附属品。可情况并不一直是这样,早期计算机同今天的紧凑有效计算机相

比之下成了非常原始的东西。那些庞然大物占据满满的房间,需要数英里长的电缆和特殊的环境要求。必须通过哑终端才能访问那些计算机,按当今标准来看,这是非常原始的。

即使在今天,大型机往往也是体积庞大的专用性的机器,除了隐晦的错误信息外它们很少反馈什么信息给用户。

个人计算机的革命

使人们能够拼装自己计算机所用的成套元件的广告 70 年代中期开始出现在《大众电子》一类的杂志上。这也是一些丑陋的只求实用的东西,它们要求用户不仅要懂得电子学和锡焊,而且还要学会程序设计。在这些早期的机器上没有磁盘驱动器。用户要么不得不每次把想要运行的程序敲进内存里,要么必须设法装盒式磁带来存放信息。

在加利福尼亚,两个小伙子开始制造“蓝匣子”——一种用于不用付电话费就能进入电话线路的小件设备。当这项冒险的活动遭到有关当局的查封时,史蒂夫·乔布斯和史蒂夫·沃兹尼亚克这两个小伙子就开始在他们的车库里拼装计算机并出售给那些雨后春笋般冒出来的西海岸计算机商店。这就是苹果计算机的开端。

不久便有了 Radio Shack 销售的 TSR-80 计算机,以及在这些专营商店里能够买到的 Osborne、KayPro 和 Sanyo 这样的 CP/M 计算机。所有这些机器都有一个共同之处——它们都互不兼容。

这些机器无法兼容,是由它们采用了不兼容的操作系统造成的。操作系统是一种指挥键盘、监视器、驱动器、处理器、打印机和端口作为系统中的一个统一协调行动的软件。这样,各种部件的活动就好象它们全然就是单一的集成计算机。TRS-80 和苹果机各自都有专门为它们各个品牌和型号的机器编写的操作系统。其它很多机器,如 Osborne、KayPro 和 Sanyo 都使用一种叫做 CP/M (Control Program for Microprocessor 的缩写) 的操作系统。CP/M 经过命运的折腾成为当今 DOS 和 Windows 的鼻祖。

即使是在那些用 CP/M 作为操作系统的计算机当中,也很缺少兼容性。每个制造厂家都为适应其需要而变更代码。最常见的是,厂家的需要导致机器磁盘格式与市场上买来的其它计算机都不配套。

在这些计算机的早期年代,很缺乏商用软件,因此只有那些计算机爱好者手里才有计算机,直到一种叫做 VisiCalc 的程序发行后情况才有所改变。VisiCalc 是第一个电子表格程序,它的出现逐渐形成了个人计算机的市场。

WordStar 和 dBASE II 等软件包起到了火上添柴的作用,不久,即使小型商务也开始利用计算机化的好处。

蓝色巨人的革命

1981 年,IBM 推出了 IBM PC 机。它的成功是立竿见影的。象它之前的 Visicalc 一样, Lotus 1-2-3 对这一新型机器的成功有很大的影响。

这种新机器的主要优点是它的开放的体系结构。不久,其它制造厂家开始用 IBM 的变种机充斥市场,这场革命开始了。象 TRS-80 这样的机器枯萎和消亡了,而与此同时,苹果机再次成为计算机爱好者和教育工作者使用的机器。

随着它的成长,PC 机给用户提供了速度和彩色监视器,还有大量日益增长的小型商用

软件。在短短的时间内,PC 机一跃成为标准的商用计算机。

运行这些机器的操作系统是由 Microsoft 公司研制的,Microsoft 公司是由保罗·艾伦和比尔·盖茨创建的。这个软件简称 DOS(Disk Operating System),它保留了 CP/M 最好(和一些最差)的特点。DOS(今天的 Windows 仍是建在此平台上)的主要优点在于它提供了更高的兼容性。第一,每个人的计算机都能够向一个磁盘读写文件,而其它任何一台 DOS 计算机也能对该磁盘进行读写。此外,DOS 还对计算机系统内各部件工作方式的许多其它方面实现了标准化,使得那些使用来自不同厂家的磁盘驱动器、并行端口,以及其它部件成为可能。

个人计算机的局限性

限制人们接受个人计算机的主要因素之一是传统设计思想。所有早期的机器在用户接口方面都依赖于主计算机。要使它们做工作,必须用键盘敲入一个命令(或一系列命令)。这些命令常常是令人费解的。有些命令的语法是从主计算机通过 CP/M,传给 DOS 的。

许多人恰恰由于这一原因而对计算机产生惧怕。这是一种计算机恐惧症,这些人看不见计算机命令后面的逻辑性,所以他们对计算机敬而远之。应用软件编写人员在某些情况下也没有太大帮助,因为他们的程序使用的命令和接口只是比使用 DOS 看起来简单一些罢了。

图形用户接口的鼻祖

甚至在 IBM PC 出现在市场上之前,软件工程师们就已经开始考虑使计算机更容易使用和理解的新方式。在这方面的先驱之一是 Xerox 公司——一家早期以基于 CP/M 的 860 计算机进入个人计算机市场的公司。Xerox 一直是一家注重研究的公司并且在加利福尼亚建立了一个研究中心。正是在 Palo Alto 研究中心(PARC),Xerox 公司完成了使计算机更易于使用的一些最早期的工作。

PARC 的工程师们提出了使用一个带按钮的指点器(后来称做鼠标器)的主意,使用户可以指向他们想要运行的程序或操作的图标。通过指向欲运行的操作并按动指点装置上的按钮,用户可以不从键盘敲入命令就能够运行程序和过程。

史蒂夫·乔布斯和史蒂夫·沃兹尼亚克是 PARC 的最早的崇拜者中的两个。当他们看到 Xerox 正在进行的研究时,他们一下燃起了使用图形用户接口(GUI)的欲望。当 Xerox 决定退出个人计算机市场以集中力量在其它商务方面努力时,这两个已经通过其苹果计算机公司取得巨大成功的史蒂夫接过了这面大旗。成果就是 Lisa。

Lisa 是第一台运用 GUI 的商品计算机。它给用户留下了深刻的印象,但是买一台大约需要 10,000 美元,而且由于缺乏商用软件,该机注定是短命的。尽管 Lisa 是商业上的失败,但它激发了计算机工业界对 GUI 的兴趣,结果是其他人又开始试验 GUI。

同时,乔布斯招聘了一些最出类拔萃的人员来到苹果公司,杜门谢客,埋头设计 Macintosh,这就是 1984 年在大肆宣扬下推出的那种计算机。很快就有了大批忠实的 Mac 用户。虽然在很大程度上 Mac 从来没有被公司用户给予充分接受,但这种机器却在市场上占据了一席之地,获得了百分之十到百分之二十的市场份额,这取决于你愿意接受哪家的数据。正是 Mac 推动了桌面出版市场的形成。

多少年来,Mac 一直是美术家和插图画家的选择机型,但是,纯粹的商用软件的数量增长很慢。只是在近些年 Mac 用户才可以广泛地选择典型的软件包,如电子表格软件、财会软件、数据库管理软件等等。

进入 Windows

虽然 Lisa 在商业上并非完全成功,但它提醒大众也许有一种更好的方法来运行计算机。苹果公司的 GUI 推出后不久,Microsoft 得到了其多方面的许可证并且开始研制称为 Windows 的产品。第一版 Windows 诞生于 1985 年,但它并未受到热情的欢迎。

Mac 是基于为适应图形环境中工作而设计的摩托罗拉 6800 系列处理器,而 IBM PC 却依赖于 Intel 微处理器。尽管 Intel 芯片也能够胜任,但它本来并不是为 GUI 设计的。因此,早期版本的 Windows 有点勉强凑合的味道。

还有其它因素使公众迟迟不接受 Windows。在 1984 年,很少有 PC 机配备了能够显示彩色屏幕的视频卡,更不要说显示图形了。那个年代的普通计算机只有有限容量的 RAM (通常 256K),这便限制了 Windows,因为图形环境是很耗内存的。甚至装有更强有力的 Intel 80286 处理器的 AT 机的引入也收效甚微。软件公司对追求有利可图的基于文本的 DOS 应用程序的兴趣更加浓厚。

正是由于软件商的缺乏兴趣极大地延缓了 Windows 的发展。直到最近的 1989 年,还没有多少软件能够在 Windows 环境中运行。Microsoft 竭尽全力也无法使这些软件商相信 Windows 是一种可行的平台。

Microsoft 作为一个公司受到建立一种最好的计算环境这一目标的驱使。尽管事实上 Microsoft 正在毫不费力地销售基于文本的 DOS 和 DOS 软件而大赚其钱,但他们却继续对 Windows 做精益求精的改进,并且同时为 Windows 和 Mac 开发软件。这项投资终于在 1990 年随着 Windows 3.0 的发布取得了丰厚的回报。

终于,所有的东西都到位了。多少年来,硬件和软件的发展都有些脱节。当推出 80286 和 80386 Intel 处理器时,它们的主要好处是操作速度快。另一方面,软件的发展却太慢。尽管流行的软件包不断地升级,增添了用户所要求的特性而且使用更加简便,但很少有应用程序去充分利用新芯片的全部能力。

正是硬件方面的成熟推动了 Windows 的革命。经过几年硬件的重大改进之后,软件也开始迎头赶上。到 1990 年,几乎每部面向商务的 PC 机和大部分家庭电脑都配备了硬盘驱动器和能够显示彩色图形的视频卡。Intel 处理器已经发展到 80386 水平,这产生了不小的影响。当前的一系列处理器(80286, 80386SX 和 80386DX)正在不断地显示出运行图形环境的能力,即使用户没有利用这种能力。Aldus PageMaker、CorelDRAW!, 以及 Microsoft Excel 等软件也是转向 Windows 环境的动力。上述这些程序均需要 Windows 接口来完成它们的工作。事实上,PageMaker 和 CorelDRAW! 配有 Windows 的运行版本,所以,用户即使没有一份真正的 Windows 也能运行这些软件。

然而,Windows 3.0 成功的另一个因素是软件带来的。面向对象的程序设计(OOP)技术的发展使得人们能够更容易地建立可以利用 Windows 环境的软件。直到最近 Windows 程序设计才简化到足以使不太专业的人都能胜任。Borland 的 Object Vision, Microsoft 的

Visual Basic,以及C++等语言使得 Windows 程序设计对普通程序员也不再是可望而不可及的了。

简而言之,自 IBM PC 以来,Windows 是最热门的东西。象在它之前的 Visicalc 和 DOS 一样,Windows 对人们使用计算机方面的革命起到推波助澜的作用。Windows 奇迹已经影响,并将继续影响成千上百万的用户,这些用户正在发现一个全新的工作方式。

关于本书

本书章节分为四篇。第一篇,“Windows 配置”,与安装和优化 Windows 有关。第二篇,“使用 Windows 特征”,阐明如何使用一些高级的 Windows 特性,比如 DDE 和 OLE。第三篇,“Windows 程序设计”,为你提供创建 Windows 应用程序和批处理文件所需的信息。第四篇,“Windows 工具及实用程序”,它包含了附带在此书里的三个磁盘,它以共享软件和自由软件应用程序的形式向你提供多种提高软件生产率的工具,从而扩展了 Windows 的可用性。

第 1 章“Windows 安装”给你提供了所有在安装 Windows 过程中可用的信息,不管是单机还是联网环境。在这一章中,你可以学会如何编辑 SETUP. INF 来定制你的安装以及给安装过程增加辅助磁盘。你还可以学会如何建立. AIF 文件来定制全自动的 Windows 安装过程。

第 2 章“组织桌面”为组织 Windows 桌面提供了信息。这一章包括关于创建和使用程序组,安装替换外壳程序来取代 Program Manager 以及管理系统资源的信息。

第 3 章“Windows 配置文件”为你提供 Windows 初始化文件(. INI)的完整文档。在这一章将论述所有在 WIN. INI、SYSTEM. INI、PROGRAM. INI 和 CONTROL. INI 中的设置。唯独的例外是多媒体设置,这些设置在第 12 章“Windows 多媒体扩充”中讲述。

第 4 章“Windows 中的内存管理”为你提供了了解 PC 机如何管理内存所需要的信息。随同有关如何配置 SMARTDrive、HIMEM、RamDrive 和 EMM386 的信息一起提供的还有关于常规、扩充和扩展内存模式的全部数据。

第 5 章“内存管理与 Windows 的性能优化”建立在第 4 章所给出的信息基础之上,给你提供了优化 Windows 在你系统上的运行所需要的信息。这一章包括标准模式和增强模式操作、文件交换、内存调整,以及使用 QEMM 的信息。

第 6 章“字体与打印机”对 Windows 下的打印和字体管理进行了描述,包括 Windows 的新增的 TrueType 字体功能、安装打印机和打印机端口、管理其它格式软字库,以及优化打印管理器的信息。

第 7 章“在 Windows 下运行 DOS 应用程序”提供给你在标准模式和增强模式中运行非 Windows 应用程序所需的信息。在这一章中,你将学会如何优化 PIF 文件,如何在 Windows 中运行应用程序,如何联接完成剪裁与粘贴操作的剪裁板,以及如何使用替换字体。

第 8 章“DDE 与 OLE”向你展示如何实现动态数据交换(DDE)和对象链接与嵌入(OLE)来产生复合文档。复合文档包含各种来源的数据,并且这些数据可用原先产生它们的工具来编辑,同时,这些数据可被嵌入由不同应用程序产生的文件中。

第 9 章“Windows 与网络”详细描述了如何在网络环境中使用 Windows。这一章第一部

分论述了一般性优化和配置。第二部分专门论述了 NetWare, 这是一个最常用的高档网络软件包。这一章最后部分论述了一个流行的中档网络系统 LANtastic。

第 10 章“宏记录器”是第 2 篇的开始, 阐述了很少被人了解的 Windows 小应用程序——宏记录器。你将了解宏记录程序的能力及缺陷, 以及如何用它记录跨越多个应用程序的宏。

第 11 章“笔式 Windows”向你介绍了笔式 Windows, 一种注定很快会成为热门的话题。凯思·布恩合作编写了这部分材料并且提供了关于未来计算的信息。

第 12 章“Windows 的多媒体扩充”提供了也许是本书最有趣的部分。这一章论述多媒体这个唯一能使热门的笔式 Windows 相形见绌的话题, 向你展示了如何通过增加一个 CD-ROM 和一块声卡来为 Windows 扩充声音和动画能力, 并介绍了在 WIN.INI 和 SYSTEM.INI 中的多媒体设置, 以及有关媒体控制接口(MCI)的信息。

第 13 章“Windows 程序设计入门”是第 3 篇的开始, 本篇论述如何建立 Windows 批文件和应用程序。这一章是由马克·伍德沃德编写的, 他是来自马萨诸塞州的 Windows 程序员, 他的共享软件 WINGAPPS 包含在本书背面所附的软盘里。本章介绍了建立 Windows 应用程序的思想方法, 虽然附有一些专门的编码实例, 但是, 即使非程序员也会从阅读这一材料中获取益处。

第 14 章“用 Borland Resource Workshop 管理资源”涵盖了如何用 Borland Resource Workshop 进行资源管理。在这一章中, 你将学会如何创建几乎每个 Windows 应用程序都要使用的资源(位图、图标、菜单、对话框等等)。

第 15 章“Norton Batch Builder”详细介绍了 Norton Batch Builder(NBB), 它最初是一种叫做 WinBatch 的共享软件产品。使用 NBB, 即使是非程序员也能够编制一些简单的对话框和应用程序。NBB 对于让 Windows 按你的命令工作是一个极好的入门捷径。

第 16 章“用 Visual Basic 编程”介绍了一种长期流传积淀下来的最热门的新编程工具——Visual Basic。这一章是基思·布恩写的, 是优秀的 Visual Basic 入门读物。基思是佛罗里达州塔拉哈斯计算机维修机构的总经理。他是那些少有的精通硬件和软件的人物之一。

第 17 章“用 Windows SDK 编程”也是基思·布恩写的, 供初学者在浏览 Windows 软件开发工具箱(SDK)时阅读。在这一章中, C 程序员可以弄清楚如何开始使用 SDK 来开发 Windows 应用程序。

第 18 章“面向对象的程序设计”是由马克·伍德沃德写的, 是对 SDK 更加深入的探讨。这一章向你介绍了在创建 Windows 应用程序中所涉及的一些技巧。这一章中的程序实例阐明了编写 Windows 应用程序的一些最重要的方面。

第 19 章“Windows 大师的共享软件和实用程序”第 4 篇的开始, 它把附在本书内的软盘上的自由软件和共享软件应用程序编成目录。请弄明白共享软件不是免费的。共享软件是软件发行中的一个振奋人心的概念, 它使你能够在购买注册的拷贝之前试用应用程序。在本书封面上, 你还会找到软盘上所提供的应用程序的快速参考。

第 20 章“使用 Realizer Limited 开发 Windows 应用程序”总结了所有 Realizer Limited 中支持的命令, 这是由 Within Technologies 公司提供的。

本书中使用的约定

为了使此书便于使用,全书使用了以下约定:

- 介绍的新术语和强调的词用斜体字(中文用楷体)印出。
- 要求你随同程序、代码段、命令、函数等一起敲入的字是用专门“单线体”字形印刷的,它仿照了你在计算机屏幕上所看到的那种字体。
- 屏幕上以下划线字符显示的热键在本书里被印成黑体字。这些键能够使你不用鼠标器来选择菜单项。该约定的一个例子是 File 菜单中的 Run 命令。
- DOS 命令、文件名和程序名用大写正规文本字体印刷(例如 COPY 命令)。头文件使用小写正规文本字体(例如 address.h)
- Ctrl+S 组合键表示在按下 S 键时你应该先按下并保持 Ctrl 键。

反 馈

严格来讲,写书常常是学术界的事。作者通宵达旦地工作,爬了几个月的格子才完成一本书,最终得到的全部反馈却是每个月一张纸条,上面写着售出了多少本书。尽管了解有很多人觉得你的书值得掏钱去买是件很惬意的事(若附带一张支票那更好),但是总有一种不尽人意的感觉,因为你没有真正了解到你的书对读者到底适用到什么程度。

你们可以帮助打消我这种忐忑不安的顾虑,请把你们的欢快、不悦和建议寄给我,这对本书的未来版本会很有帮助。有什么意见和评论请通过 SAMS 公司转交,或者(更好的方式)在 CompuServe 上发一个电子邮件,地址为:

Ed Tiley

72007, 3455

谢谢,我希望你们能够在本书中找到我所能提供的一些有帮助的信息。

概 观

引 言

第一篇:Windows 配置

第 1 章:Windows 安装	(3)
第 2 章:组织桌面	(45)
第 3 章:Windows 配置	(69)
第 4 章:Windows 内存的管理	(125)
第 5 章:内存管理与 Windows 的性能优化	(147)
第 6 章:字体和打印机	(177)
第 7 章:在 Windows 下运行 DOS 应用程序	(213)
第 8 章:DDE 和 OLE	(231)
第 9 章:Windows 与网络	(257)

第二篇:使用 Windows 特征

第 10 章:宏记录程序(Recorder)	(289)
第 11 章:Pen Windows	(301)
第 12 章:Windows 的多媒体扩充	(307)

第三篇:Windows 程序设计

第 13 章:Windows 程序设计介绍	(335)
第 14 章:用 Borland Resource Workshop 管理资源	(351)
第 15 章:Norton Batch Builder	(371)
第 16 章:用 Visual Basic 编程	(399)
第 17 章:用 Windows SDK 编程	(417)
第 18 章:面向对象编程	(463)

第四篇:Windows 工具及实用程序

第 19 章:Windows 大师的共享软件和实用程序	(515)
第 20 章:使用 Realizer Limited 开发 Windows 应用程序	(529)

附录	(615)
----------	-------

目 录

引 言

第一篇: Windows 配置

第 1 章: Windows 安装	(3)
1.1 我们今日之成就	(3)
1.2 我们明日之前景	(4)
1.3 安装 Windows	(4)
1.4 安装之前	(5)
1.5 内存驻留软件	(5)
1.5.1 运行 Setup 时 TSR 软件可能引起的危险	(6)
1.5.2 DOS 的 TSR 问题	(7)
1.5.3 已知的 TSR 故障源	(8)
1.6 与硬盘安装有关的危险	(9)
1.6.1 避开危险的设备驱动程序	(10)
1.6.2 文件碎片	(11)
1.6.3 最后一件事	(13)
1.7 运行 Windows Setup	(14)
1.8 让 Setup 开始工作	(14)
1.8.1 Readme 文件	(17)
1.8.2 Windows 附件	(18)
1.8.3 Windows 游戏	(20)
1.8.4 屏幕保护程序	(20)
1.8.5 壁纸	(21)
1.8.6 虚拟存储器的安装	(21)
1.9 Setup 与 DOS 启动文件	(23)
1.10 对 CONFIG.SYS 的改动	(24)
1.10.1 HIMEM.SYS	(24)
1.10.2 SMARTDRV.SYS	(24)
1.10.3 CONFIG.SYS 实例	(24)
1.11 对 AUTOEXEC.BAT 的改动	(25)
1.11.1 打印机安装	(26)
1.11.2 设置已在硬盘上的应用程序	(27)
1.12 全自动的 Setup 过程	(28)
1.12.1 .AIF 文件与 Windows 配置文件之间的关系	(29)
1.12.2 .AIF 文件实例	(29)