

ĐẠI HỌC ĐÀ NẴNG
TRUNG TÂM PHÁT TRIỂN PHẦN MỀM



BÁO CÁO TỔNG KẾT
ĐỀ TÀI NGHIÊN CỨU KHOA HỌC
CẤP ĐẠI HỌC ĐÀ NẴNG

XÂY DỰNG PHẦN MỀM MÔ PHỎNG HOẠT ĐỘNG
CỦA HỆ THỐNG PHẦN CỨNG HI-CLASS PHỤC VỤ
CHO VIỆC DẠY HỌC TRÊN MẠNG

MÃ SỐ: _____

Chủ nhiệm đề tài:
PHẠM ANH TUẤN

DANANG UNIVERSITY
INFORMATION RESOURCE CENTRE

Đà Nẵng 03/2003

MỤC LỤC

MỤC LỤC	1
LỜI MỞ ĐẦU	3
CHƯƠNG 1: GIỚI THIỆU VẤN ĐỀ	5
1.1. THỰC TRẠNG & NHU CẦU SỬ DỤNG MẠNG MÁY TÍNH HIỆN NAY	5
1.2. CÁC GIẢI PHÁP THỰC HIỆN	6
1.2.1. Giải pháp dùng phần cứng	6
1.2.2. Giải pháp dùng phần mềm	6
1.2.3. Đánh giá các giải pháp thực hiện.....	6
CHƯƠNG 2: PHÂN TÍCH HỆ THỐNG	7
2.1. TRAO ĐỔI DỮ LIỆU GIỮA CÁC MÁY TÍNH TRONG MẠNG	7
2.2. CẤU NỘI DUNG MÀN HÌNH.....	8
2.2.1. Tổng quan về phương pháp giải quyết	8
2.2.2. Chi tiết quá trình trao đổi dữ liệu giữa hai máy	8
2.2.3. Thuật toán phân gói File ảnh.....	9
2.2.4. Nhận xét chung.....	10
2.3. NHẬN BIẾT CÁC MÁY TRONG MẠNG	11
2.3.1. Giới thiệu chung	11
2.3.2. Phương pháp giải quyết	11
2.3.3. Nhận xét	12
2.4. ĐIỀU KHIỂN CHUỘT TỪ XA.....	13
2.4.1. Giới thiệu chung	13
2.4.2. Phương pháp giải quyết	13
2.5. ĐIỀU KHIỂN BÀN PHÍM TỪ XA.....	15
2.5.1. Giới thiệu chung	15
2.5.2. Phương pháp giải quyết	15
2.6. GỬI THÔNG BÁO GIỮA CÁC MÁY.....	17
2.7. THẢO LUẬN GIỮA HAI MÁY.....	17
2.7.1. Giới thiệu chung	17
2.7.2. Phương pháp giải quyết	17
2.8. MỘT SỐ CHỨC NĂNG ĐIỀU KHIỂN KHÁC	18
2.8.1. Giới thiệu chung	18
2.8.2. Phương pháp giải quyết	19
2.9. XEM NỘI DUNG Ổ ĐĨA MÁY KHÁC	20
2.9.1. Giới thiệu chung	20
2.9.2. Phương pháp giải quyết	20
CHƯƠNG 3: THIẾT KẾ HỆ THỐNG	22
3.1. THIẾT KẾ TỔNG QUAN.....	22
3.1.1. Thiết kế Module.....	22
3.1.2. Thiết kế các đối tượng Winsock.....	23
3.2. THIẾT KẾ MODULE SERVER	23
3.2.1. Thiết kế Form chính.....	23

3.2.2. Thiết kế Form xem màn của các máy trong mạng	24
3.2.3. Thiết kế Form cho phép điều khiển từ xa	25
3.3. THIẾT KẾ MODULE CLIENT	26
CHƯƠNG 4: CÀI ĐẶT CHƯƠNG TRÌNH	27
4.1. NGÔN NGỮ LẬP TRÌNH SỬ DỤNG	27
4.2. LẬP TRÌNH VỚI ĐỐI TƯỢNG WINSOCK TRONG VISUAL BASIC	27
4.3. SỬ DỤNG CÁC HÀM API-32	28
4.3.1. Giới thiệu chung	28
4.3.2. Khai báo các hàm API	28
4.3.3. Phương pháp gọi các hàm Win32API	29
4.3.4. Một số nguyên tắc khi lập trình hàm Win32API	30
4.4. CÀI ĐẶT THUẬT TOÁN CẮT NỘI DUNG MÀN HÌNH	31
4.5. CÀI ĐẶT THUẬT TOÁN ĐIỀU KHIỂN BÀN PHÍM	32
4.5.1. Các phương pháp thực hiện	32
4.5.2. Phương pháp thực hiện	34
4.6. CÀI ĐẶT THUẬT TOÁN ĐIỀU KHIỂN CHUỘT	36
4.6.1. Lấy vị trí hiện tại của chuột	36
4.6.2. Đặt chuột tại một vị trí bất kỳ	36
4.6.3. Khóa chuột lại	37
4.6.4. Mở chuột ra	37
4.6.5. Thực hiện thay cú thao tác chuột	37
KẾT LUẬN VÀ ĐÁNH GIÁ	38
TÀI LIỆU THAM KHẢO	41
PHỤ LỤC	42