

# 进程间通信

## 文件映射

将文件映射到进程指定内存，对内存的操作就是对文件的操作，从而避免频繁的读写文件的操作使用：

### 1. 创建文件映射对象/打开文件映射对象

```
HANDLE CreateFileMapping(  
    HANDLE hFile, // 此参数为INVALID_HANDLE_VALUE时，使用系统分页  
    // 来创建映射对象  
    LPSECURITY_ATTRIBUTES lpFileMappingAttributes,  
    DWORD flProtect,  
    DWORD dwMaximumSizeHigh,  
    DWORD dwMaximumSizeLow,  
    LPCSTR lpName // 用于跨进程访问  
);  
  
HANDLE OpenFileMapping(  
    DWORD dwDesiredAccess,  
    BOOL bInheritHandle,  
    LPCSTR lpName  
);
```

### 2. 创建映射视图，把文件映射到内存

```
// 返回映射的内存地址  
LPVOID MapViewOfFile(  
    HANDLE hFileMappingObject,  
    DWORD dwDesiredAccess,  
    DWORD dwFileOffsetHigh,  
    DWORD dwFileOffsetLow, // 是对齐粒度的整数倍，对齐粒度由 GetSystemInfo 获取  
    SIZE_T dwNumberOfBytesToMap // 不能超过文件，否则失败  
);  
  
void GetSystemInfo(  
    LPSYSTEM_INFO lpSystemInfo  
);
```

### 3. 取消映射视图

```
BOOL UnmapViewOfFile(  
    LPCVOID lpBaseAddress  
);
```

### 4. 关闭映射对象

```
BOOL CloseHandle(  
    HANDLE hObject  
);
```