

<<C++ Builder 3核心编程技术>>

图书基本信息

书名：<<C++ Builder 3核心编程技术>>

13位ISBN编号：9787980008387

10位ISBN编号：7980008383

出版时间：1998-09

出版时间：北京希望电脑公司

作者：徐新华

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>

<<C++ Builder 3核心编程技术>>

内容概要

内容简介

本书全面深入地介绍了当今最热门的编程技术，包括COM、ActiveX、Web服务器应用程序，以及Internet上的WinSock、UDP、HTTP、HTML、FTP、SMTP、POP3、NNTP等协议。

本书由16章组成，主要内容包括面向对象编程，组件对象模型（COM），ActiveX框架，“TypeLibrary”编辑器，创建ActiveX，OLE自动化，使用WinSock，使用FTP控件，使用UDP控件，使用HTTP控件，使用HTML控件，使用SMTP控件，使用POP控件，使用NNTP控件，创建Web服务器应用程序，Web服务器的细节。

该书

主要是为那些想在Internet/Intranet领域编程的读者写的，不是一本C++ Builder3的入门参考书，本书虽然是针对应用和开发C++ Builder3的技术人员编写，但其中很多内容具有普遍性，对使用其他开发工具的读者也有一定的参考作用。

<<C++ Builder 3核心编程技术>>

书籍目录

目录

第一章 面向对象编程

- 1.1什么是对象
- 1.2修改元件的名称
- 1.3对象的作用域问题
- 1.4类成员的可见性
- 1.5对象的相互赋值
- 1.6自己创建一个对象
- 1.7VCL的结构
- 1.8TObject
- 1.9TPersistent
- 1.10TComponent
- 1.11TControl
- 1.12TWinControl
- 1.13TGraphicControl
- 1.14TCustomControl

第二章 组件对象模型 (COM)

- 2.1几个基本概念
- 2.2客户和服务端
- 2.3认识GUID CLSID IID
- 2.4引用计数
- 2.5什么是IUnknown接口
- 2.6DLL形式的COM服务器
- 2.7接口
- 2.8调度接口
- 2.9双重接口
- 2.10对接口的引用

第三章 ActiveX框架

- 3.1什么是ActiveX框架
- 3.2TInterfaced Object
- 3.3TCom Object
- 3.4TTyped Comobject
- 3.5TAuto Object
- 3.6TAuto IntfObject
- 3.7TActiveXControl
- 3.8TComServerObject
- 3.9TComServer
- 3.10TActiveForm
- 3.11TPropertyPage
- 3.12TComObjectFactory
- 3.13TTypedComObjectFactory
- 3.14TActiveXPropertyPageFactory
- 3.15TAutoObjectFactory
- 3.16TActiveXControlFactory
- 3.17TActiveFormFactory

<<C++ Builder 3核心编程技术>>

第四章 “TypeLibrary” 编辑器

- 4.1关于类型库的概述
- 4.2创建一个新的类型库
- 4.3 “TypeLibrary” 编辑器的窗口
- 4.4类型库的一般信息
- 4.5接口
- 4.6在接口中加入成员
- 4.7调度接口
- 4.8类型库枚举
- 4.9组件类 (CoClass)
- 4.10把类型库引入到当前项目中
- 4.11刷新、保存、注册和发布类型库

第五章 创建ActiveX控件

- 5.1创建和使用ActiveX控件
- 5.2向导创建了哪些文件
- 5.3编辑类型库
- 5.4创建特性页
- 5.5注册和安装ActiveX控件
- 5.6怎样使用ActiveX控件
- 5.7ActiveForm
- 5.8在Web上发布ActiveX

第六章 OLE自动化

- 6.1怎样操纵自动化对象
- 6.2怎样创建自动化服务器
- 6.3自动化对象的类型库
- 6.4创建InProcess型的自动化服务器
- 6.5注册和调试自动化对象

第七章 使用WinSock

- 7.1关于Socket的概述
- 7.2建立服务器端Socket
- 7.3建立客户端Socket
- 7.4怎样在网络上传输数据
- 7.5TCustOmWinSocket
- 7.6TClientWinSocket
- 7.7TServerWinSocket
- 7.8TServerClientWinSocket
- 7.9TWinSocketS tream
- 7.10一个网上交谈 (Chat) 程序

第八章 使用FTP控件

- 8.1FTP控件的特性
- 8.2FTP控件的方法
- 8.3FTP控件的事件

第九章 使用UDP控件

- 9.1使用UDP控件的一般步骤
- 9.2UDP控件的特性
- 9.3UDP控件的方法
- 9.4UDP控件的事件

<<C++ Builder 3核心编程技术>>

第十章 使用HTTP控件

10.1 HTTP控件的特性

10.2 HTTP控件的方法

10.3 HTTP控件的事件

第十一章 使用HTML控件

11.1 HTML控件概述

11.2 HTML控件的特性

11.3 HTML控件的方法

11.4 HTML控件的事件

11.5 几个与HTML控件有关的对象

第十二章 使用SMTP控件

12.1 SMTP控件的特性

12.2 SMTP控件的方法

12.3 SMTP控件的事件

第十三章 使用POP控件

13.1 POP控件的特性

13.2 POP控件的方法

13.3 POP控件的事件

第十四章 使用NNTP控件

14.1 NNTP控件的特性

14.2 NNTP控件的方法

14.3 NNTP控件的事件

第十五章 创建Web服务器应用程序

15.1 WWW是怎样工作的

15.2 静态的HTML页面

15.3 动态的HTML页面

15.4 怎样与客户交互

15.5 交互生成页面

15.6 与数据库的连接

15.7 怎样调试Web服务器应用程序

第十六章 Web服务器的细节

16.1 Web服务器应用程序的逻辑结构

16.2 Web模块

16.3 Web调度器

16.4 动作项

16.5 HTTP请求消息

16.6 HTTP响应消息

16.7 页面生成器

16.8 操纵Web服务器应用程序

16.9 Web服务器与数据库

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>