

图书基本信息

书名：<<C++ Builder 6.0 COM程序设计>>

13位ISBN编号：9787118032086

10位ISBN编号：7118032085

出版时间：2003-10

出版时间：国防工业出版社

作者：田丰

页数：303

字数：449000

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>

内容概要

本书采用基础知识讲述、任务驱动的方法介绍了进行COM应用程序开发的理论、方法和步骤。本书共分9章，不仅重点介绍了COM模型的形成、COM理论的基础知识，还通过在C++Builder 6.0下编写众多实用性强的实例介绍了符合COM标准应用程序的开发过程。

本书主要面向使用C++Builder进行软件开发的中、高级用户，全书实例丰富、语言通俗、叙述深入浅出、实用性强，既适合作为软件开发人员开发COM应用程序的参考资料，也可作为C++Builder用户的学习资料。

书籍目录

第1章 COM概述 1.1 COM基本概念和基本术语 1.2 COM的起源 1.2.1 OLE和组件技术 1.2.2 COM--面向对象组件模型 1.2.3 COM的发展 1.3 组件技术和接口 1.3.1 组件的特点 1.3.2 组件的规则 1.3.3 组件的分类 1.3.4 接口的特性 1.3.5 接口规则 1.3.6 接口的设计和实现 1.4 COM的特性 1.4.1 可复用性 1.4.2 与语言无关性 1.4.3 对进程的透明性 1.5 COM和面向对象技术 1.6 COM的利与弊 1.6.1 COM的优点 1.6.2 COM的局限性 1.7 程序实例 1.7.1 程序1：DDE技术 1.7.2 程序2：模拟接口 1.8 本章小结

第2章 COM的实现规则 2.1 COM编程基础 2.1.1 组件对象模型基础 2.1.2 对象复用 2.2 如何管理COM对象 2.2.1 COM组件在注册表中的信息 2.2.2 注册COM组件的操作 2.3 类工厂 2.3.1 类工厂简介 2.3.2 类工厂和COM库 2.3.3 类工厂对组件生存期的控制 2.4 COM库 2.4.1 COM库的初始化 2.4.2 COM库的内存管理 2.4.3 组件程序的装载和卸载 2.5 本章小结

第3章 开发COM客户应用程序 3.1 COM客户程序概述 3.2 引入类型库信息 3.2.1 使用ImportTypeLibrary引入类型库信息 3.2.2 使用ImportActiveX引入类型库信息 3.2.3 分析引入类型库信息后生成的代码 3.3 控制引入的对象 3.3.1 使用组件包装器 3.3.2 创建包含数据感知组件的程序 3.3.3 程序1：建立包含数据感知控件的应用程序 3.3.4 使用数据感知的ActiveX控件 3.3.5 程序2：创建包含ActiveX控件的应用程序 3.3.6 如何编写基于类型库定义的代码 3.3.7 为没有类型库的服务器创建客户程序 3.4 本章小结

第4章 COM服务器对象 4.1 COM的服务器程序和客户端的联系 4.2 创建COM服务器对象 4.3 创建COM对象概述 4.4 设计COM对象 4.5 使用COM对象生成向导 4.5.1 COM对象生成向导使用指南 4.5.2 为COM对象制定不同的线程模式 4.6 指定ATL选项 4.7 定义COM对象接口 4.7.1 给对象接口添加属性 4.7.2 给对象接口添加方法 4.7.3 提供客户事件 4.7.4 管理自动化对象的事件 4.8 自动化接口 4.8.1 双向接口 4.8.2 派发接口 4.8.3 自定义接口 4.9 调度数据 4.9.1 自动化兼容的类型 4.9.2 自动化调度的类型限制 4.9.3 自定义调度 4.10 程序实例 4.10.1 程序1：Inproc服务器 4.10.2 程序2：COM服务器程序 4.11 本章小结

第5章 COM应用技术背景分析

第6章 DCOM

第7章 自动化对象

第8章 ActiveX技术

第9章 COM+参考文献

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>