

<<C++BUILDER应用开发大全>>

图书基本信息

书名：<<C++BUILDER应用开发大全>>

13位ISBN编号：9787302035985

10位ISBN编号：7302035989

出版时间：1999-06-01

出版时间：清华大学

作者：Charlie Calvert et al.

页数：1115

字数：1652

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应用开发大全>>

### 内容概要

本书深入系统地介绍了Borland C++ Builder及如何使用它开发Windows应用程序。

从基本的Windows程序到数据库编程，乃至最新的Internet网络浏览器。

全书共分8部分，系统地介绍了使用C++ Builder开发平台创建关系数据库，客户机服务器和多层数据库、创建组件、Internet网络浏览器，以及如何编写ActiveX、DCOM和OLE程序，创建丰富多彩的图形界面和多媒体技术等。

本书内容丰富，可读性强，是一本C++ Builder方面权威的著作。

## 书籍目录

第1部分入门指南序第1章C++ Builder导论1.1本书面向对象1.2如何阅读本书1.2.1本书的指导思想1.2.2分布式计算1.3新的调试工具1.3.1调试一个DLL1.3.2在EXE文件内部调试DLL1.3.3在DLL中设置断点以及其他的技巧1.3.4与C++ Builder 1.0版本的区别1.4VCL的概念1.4.1可视化组件的时代1.4.2组件的优点1.4.3核心技术：组件、属性、委托模型1.5为什么使用VCL1.5.1保留OWL和MFC中的代码1.6准备工作1.6.1版权声明1.6.2代码中的错误1.6.3有关引用Delphi的问题1.6.4优化代码1.6.5配套的光盘1.7小结第2章事件2.1事件：C++ Builder委托模型2.1.1委托和Windows API函数2.1.2在C++ Builder中创建事件2.1.3委托与继承2.1.4免协议编程(Contract-Free Programming)2.1.5委托模型的小结2.2使用委托模型2.2.1C++ Builder的事件：EVENTS1事件2.2.2处理OnClick事件2.2.3处理MouseDown事件2.2.4响应KeyDown事件2.2.5处理OnKeyPress事件2.3了解事件2.3.1为什么Windows是面向事件的2.4从事件中提取信息2.4.1使用集合跟踪消息2.4.2SETEXP程序2.4.3使用TShiftState2.4.4并集、交集和差集2.5EVENTS2程序：事件的详细内容2.5.1移动鼠标事件的详细情况2.5.2捕捉虚拟键2.5.3直接处理事件2.6MENUDEF程序：菜单、WM-COM-MAND和WndProc2.6.1了解MENUDEF程序2.6.2获取菜单项的ID值2.6.3捕捉WM-COMMAND消息2.6.4将WndProc作为程序的主函数2.7小结第3章异常3.1如何使用异常3.2有关异常的理论3.2.1异常的作用3.2.2缺省的异常处理程序3.2.3整个程序是一个try模块3.2.4未处理的异常所造成的危险3.3异常类3.4异常的基本语法3.4.1一个简单的try..catch模块3.4.2将异常与出错字符串相对应3.4.3查找出错的位置3.4.4异常处理的小结3.5发送异常3.5.1发送一个整数3.5.2发送VCL异常类3.5.3了解VCL异常类3.5.4多重catch语句3.5.5在通用的catch语句中捕获异常3.6创建和生成自己的异常3.7再次发送异常3.8异常和析构函数3.9流、异常和释放内存3.10代替缺省的异常处理程序3.11使用资源跟踪出错字符串3.12小结第4章C++类和可视化组件模型4.1多重继承4.1.1处理其他类型的继承4.2不使用多重继承的类库设计4.2.1输出流4.2.2一般性和特殊性4.2.3多重继承和多文档4.2.4如何使用多重继承4.3异常处理4.3.1操作系统的异常4.3.2混合异常模型4.3.3VCL异常4.4运行时的类型信息4.5纯虚拟函数4.6接口与实现4.7静态分配4.8构造对象4.9小结第2部分关系数据库第5章数据库基础知识5.1建立数据库工具5.2数据库基础知识5.3命名和结构约定5.4使用TQuery对象开发SQL5.4.1数据模块5.5TDataModule的用途5.5.1TDataModule的习惯用法5.6Object Repository5.7Database Explorer5.8使用SQL Monitor5.9了解BDE和别名5.10别名5.11TCP/IP安装的一些说明5.12与ODBC的连接5.13TBatchMove组件5.14小结第6章使用TTable和TDataSet6.1可视化数据库控件与非可视化数据库控件6.2了解修订后的TDataSet类6.2.1TDataSet的主要子类6.2.2数据集(Dataset)的含义6.3TDataSet的核心方法6.3.1打开和关闭数据集6.3.2导航例程6.3.3检查数据集的开始或结束部分6.3.4通过MveBy方法导航记录6.4字段(Fields)6.4.1字段对象的常用方法6.4.2访问字段名6.4.3访问字段内容6.4.4FIELDOBJECT样本程序6.4.5FIELDER样本程序6.5修改数据6.5.1编辑数据集的重要方法6.5.2编辑和寄送记录的编程问题6.5.3插入、添加和删除记录6.6查找6.6.1使用SetKey或FindKey进行查找6.6.2使用SetKey和GotoKey6.6.3使用FindKey和FindNearest6.6.4扫描辅助索引查找6.6.5使用模糊查找6.7范围的确定6.7.1选择记录的范围6.7.2RANGER样本的范围6.7.3RANGER2样本程序6.8过滤6.8.1OnFilterRecord事件6.8.2FILTER样本程序6.9书签6.10使用Refresh(刷新)函数6.11关于TDataSet和TTable更多的内容6.12一对多关系：链接指针(Linked Cursors)6.13TDataSource基础知识6.13.1检查数据集的状态6.14跟踪数据集的状态6.15使用TDatabase6.16不使用可视化工具创建数据库6.17小结第7章SQL和TQuery对象7.1SQL属性7.1.1使用TQuery对象编程7.1.2从磁盘上装入通配符查询7.2TQuery和参数7.2.1编写用于参数化查询的SQL语句7.2.2编写参数化查询代码7.2.3参数生命线查询例子EASYSQL27.2.4采用多连接变量查询7.3SQL属性和Format函数7.3.1PARAMSI程序中的Session对象7.4使用TQuery建立一对多关系7.5建立多个表之间的连接7.6RequestLive属性7.7参数化查询和连接语句7.8ExecSQL、Delete和Insert语句7.8.1使用SQL删除记录7.8.2使用SQL插入记录7.9特殊的TQuery属性7.10SQL的一些有趣内容7.11小结第8章使用字段对象8.1Fields Editor8.1.1启用Fields Editor8.1.2计算字段(Calculated Field)8.1.3Columns属性编辑器8.2查找字段(Lookup Fields)8.2.1使用Lookup程序8.2.2有关计算字段8.2.3有关查找字段8.2.4TDBLookupComboBox和TDBLookupListBox8.2.6在Lookup程序中插入和编辑数据8.3程序运行状态下的TDBGrid8.3.1在程序运行状态下控制TDBGrid的Options属性8.3.2在程序运行状态下显示DBGrid的选项8.4使用TDBGrid列8.4.1

改变TDBGrid对象中的标题8.4.2改变TDBGrid对象中的一个单独列8.4.3改变TDBGrid对象中行的颜色8.4.4改变列的宽度8.4.5隐藏或移动TDBGrid中的列8.4.6在程序运行状态下移动列8.5多记录对象8.6小结第9章了解关系数据库9.1关系数据库入门9.1.1关系数据库模型的优点9.1.2简单的集合逻辑：关系数据库的基础9.1.3在DBD或Explorer中显示索引和关键字9.2非数字化规则：为每个表创建一个主码9.2.1一对多关系：数据和索引9.2.2使用主码9.2.3使用辅助索引和外码9.2.4关键字是数据库中的重点9.3在BCDEMOS数据库中浏览关键字和索引9.3.1使用Database Desktop创建索引9.3.2使用Database Desktop创建主码和外码9.4为什么要使用参照完整性9.5一对多关系：代码9.5.1关系数据库和Join9.5.2Join和QBE9.5.3使用SQL Builder9.6应该使用什么样的数据库9.7小结第10章实际的平面文件数据库10.1综述10.2本章中的样本程序10.3设计一个应用程序10.3.1定义数据10.3.2设计程序：索引10.4设计程序的外观10.5查找：使用Category字段10.6为程序建立命令结构10.7检测应用程序的“草图”10.8创建最终的程序10.9设置只读模式10.10数据排序10.11数据搜索10.12数据过滤10.13字段的标记10.14颜色设置10.15使用注册表10.16导航注册表10.17从Run菜单下运行程序10.18在ADDRESS2程序中使用注册表10.19剪贴板：剪切、复制和粘贴10.20小结第11章会话和实际的关系数据库11.1实际的数据11.2检查关系地址程序11.3KDADDS程序的代码11.3.1使用KDADD程序11.3.2设置KDADD程序的索引11.3.3搜索记录11.3.4插入数据和取消操作11.3.5删除数据：第一次查看程序的数据模块11.3.6数据模块：级联删除(Cascading Deletes)11.3.7数据模块：整体寄送11.3.8在字符串资源中放置出错字符串11.3.9About框11.4使用KDADDEXPLORE程序11.4.1使用TSession 11.4.2KDADDEXPLORE程序的代码11.4.3使用TTreeView显示系统中的数据库11.4.4扩充TTreeView的节上噢11.4.5在TTreeView中添加可用表的列表11.4.6查找索引和字段11.4.7显示别名和别名参数11.5迁移数据、TBatchMove、临时表和NULL字段11.6小结第3部分客户机/服务器和多层数据库第12章使用本地InterBase服务器12.1关于InterBase12.2数据库与人才需求12.3配置本地InterBase12.4配置InterBase别名12.5创建数据库12.6用WISQL浏览数据库12.7事务处理12.8高速缓冲更新(cached updates)12.9多对多关系12.10安全性与InterBase服务器管理器12.10.1定义表的访问权限12.10.2通过服务器管理器备份表12.11小结第13章高级InterBase概念13.1MUSIC程序13.2设计MUSIC程序13.2.1创建数据库方案13.2.2改变表：Null或Not to Null13.2.3更名已有表中的字段13.2.4创建Blob字段13.3主码与外码13.4生成器、触目惊心发器与存储过程13.4.1不要在激活的索引中使用触发器13.4.2使用存储过程13.4.3C++ Builder端的存储过程13.5服务器端规则与客户端规则13.6MUSIC程序口综述13.7使用子窗体13.8MUSIC程序代码13.8.1使用MUSIC程序13.8.2屏蔽口令：TDatabase对象13.8.3ForCreate事件13.9使用MUSIC程序数据13.9.1查找13.9.2查询数据库问题：初级SQL13.9.3不返回数据集的存储过程13.9.4浏览确定范围内的数据13.10小结第14章快速报表、图形与电子报表工具14.1Windows打印综述14.2QuickReport基础14.3行、列、组和一对多14.4使用样本程序14.5ADDRESS2样本程序14.5.1ADDRESS2：打印地址14.5.2ADDRESS2：对报表中数据进行分组14.6MUSIC程序的报表14.6.1一对多报表14.6.2使用查询进行报表分组14.7打印窗体14.7.1Tprinter：打印文本、图形和位图14.7.2打印图形14.7.3打印位图14.8小结第15章客户机与服务器之间的连通性15.1连接到服务器15.2使用Microsoft SQL 6.515.2.1创建一个MS SQL别名15.2.2访问你的数据库15.2.3将一个Paradox数据库程序转换到MS SQL15.3使用Oracle 7.3215.3.1访问你的Oracle数据库15.4使用Informix 7.2015.4.1访问Informix数据库15.5使用Sybase 11.02版本15.6使用DB2的2.1.2版本15.6.1连接DB2时可能出现的连接错误15.6.2访问你的DB2数据库15.7小结第16章多层数据库设计16.1多层数据库应用程序概述16.2C++ Builder和Internet16.3分布式体系的三种类型16.4为什么DCOM会引起争论16.5DCOM是什么16.5.1在Windows 95下运行DCM服务程序16.6将已有的程序转变为多层应用程序16.6.1应用服务程序16.6.2设置DCOM16.6.3客户应用程序16.6.4VCL对象浏览器程序代码的修改16.6.5发送客户应用程序16.7介绍Active Forms16.7.1建立一个Active Form16.7.2了解OCCACHE16.7.3安装附加文件16.8使用CAB文件和程序包16.8.1有关许可的问题16.8.2使用带有Active Forms的模板16.9套接字和Active Forms16.9.1关于套接字的概述16.9.2使用套接字创建Mideas Active Forms16.9.3创建基于Midas的Active Forms16.10小结第4部分创建组件第17章继承性17.1对象17.2创建简单的对象17.2.1与VCL类特征的区别17.3继承性17.4.1类的引用17.4.2虚拟方法17.4.3反复设计17.4.4集成：VCL编程的层次17.4.5可视窗体继承性17.4.6可社窗体继承性的优点17.5小结第18章封装18.1综述18.2封装18.2.1隐藏数据18.2.2内联方法18.3简单性：一个好的对象设计的秘诀18.4一个具体的实例18.4.1TWidget和其析构函数18.4.2使用Widgets18.5属性18.6流控制类18.6.1从流中读取一组件18.7关于

属性的其他内容18.7.1使用StringLists18.7.2用字符串索引数组18.7.3只读属性18.7.4易使人误解的default指示符18.8小结第19章多态性19.1 综述19.2多态性19.3多态性的简单例子19.4多态赋值兼容性19.4.1子对象与父对象赋值的兼容性19.4.2从另一角度看多态性19.5虚拟方法与多态性19.5.1ClassicShapeDemo程序19.5.2使用TCustomControl19.6VCL中的多态性19.7封装的多态性要点综述19.8小结第20章创建已有组件的继承类20.1组件理论20.2创建一个已有组件的继承类20.2.1创建组件20.2.2程序包简介20.2.3组件构造函数20.2.4测试组件20.2.5安装组件20.3扩展Unleash单元20.4从底层创建组件20.4.1时钟组件20.5时钟组件的代码20.5.1时钟的启动20.5.2时钟的绘制20.5.3TColorClock对象20.5.4GOLDCLOCK程序20.6为组件创建图标20.7使用API工具20.7.1单一类型的属性编辑器20.7.2类属性编辑器20.7.3类型Class的流属性20.7.4测试DsgnIntf.cpp20.7.5注册属性编辑器20.7.6使用组件编辑器20.8Clock2：扩展组件和属性编辑20.8.1安装组件20.8.2创建组件编辑器20.9小结第21章程序包21.1什么是程序包21.2程序包如何工作21.3程序包与DLL21.4使用程序包的优点21.5与程序包相关的文件21.6安装程序包21.7创建程序包21.7.1System Tray Icon程序包(TTrayIcon)21.7.2TTrayIcon的属性21.8Scroll Panel程序包(TScrollPanel)21.9小结第22章创建组件22.1仓库22.1.1接口22.2Widget和Pallet组件的层次22.2.1了解TWidgEE, TPentium和TPentiumPro22.3Pallet控件22.3.1TDataPaller和拖曳22.3.2TDataPallet和数据库22.4查询数据库22.5查看层次22.6小结第5部分C++ Builder和Internet第23章NetMasters因特网组件23.1Internet简介23.1.1UUCP：历史的回顾23.1.2TCP/IP：历史简介23.1.3以太网(Ethernet)：把我们连接起来的硬件平台23.1.4IP：网际协议23.1.5TCP：传输控制协议23.1.6UDP：用户数据报协议23.1.7端口：基本的连接单元23.2NetMaster因特网组件简介23.2.1组件列表23.3例子23.3.1例子1：离线组件23.3.2例子2：简单的调试组件23.3.3例子3：发送和接收数据23.3.4例子4：基于Web的组件23.3.5例子5：新闻、文件和Fingers23.3.6例子6：基于邮件的组件23.3.7例子7：UDP消息23.3.9例子中未涉及到的问题23.4小结第24章WebBroker组件24.1TClientSocket组件24.2TServerSocket组件24.3TWebDispatcher组件24.4TPageProducer组件24.5TQueryTableProducer组件24.6TDataSetTableProducer组件24.7使用WebBroker组件的例子24.7.1运行CGI程序的HTML文件24.7.2创建简单的CGI程序24.8TServerSocket组件的其他用法24.8.1AWChatServer的初步设计24.8.2AWChatServer的实现24.8.3AWChatServer客户程序24.9小结第25章使用WININET创建FTP应用程序25.1准备工作25.2确定FTP在系统中正常运行25.3使用WININET的FTP25.3.1使用InternetOpen25.3.2使用InternetConnect25.4连接以后25.5检索文件25.6向FTP服务器发送文件25.7删除文件25.8建立和删除目录25.9一个简单的FTP控件25.10建立用户自绘(Owner-Draw)的列表框25.11小结第6部分ActiveX、DCOM和OLE第26章Automation26.1关于语言的说明26.2C++ Builder和ATL26.3COM基础知识26.3.1COM的概念26.3.2COM和Windows26.3.3即插即用应用程序26.3.4COM存在的问题26.3.5COM与UNIX26.3.6COM+26.4创建一个简单的COM服务程序和客户程序26.4.1创建一个简单的服务程序26.4.2建立一个简单的客户程序26.5接口26.5.1IDispatch、双重接口和Dispinterfaces26.5.2VTables26.6类型库(Type Libraries)26.6.1什么是类型库26.6.2创建类型库26.6.3使用coclass26.6.4使用接口26.6.5定义接口的实现部分26.6.6合法的Automation类型26.7忽略TNoParams中的参数26.8有关注册的问题26.9对数据进行自动编组26.10使用WideStrings26.11从一个CoClass获取两个或多个接口26.11.1调用CoCreateInstance26.12小结第27章DCOM和OLEEnterprise27.1一个简单的DCOM客户和服务程序27.1.1建立DCOM客户27.1.2使用远程对象27.2变量数组27.2.1什么是变量数组27.2.2对数组的锁定和解锁27.2.3一个变量数组的样本程序27.3权衡远程数据集27.3.1ServerData程序27.3.2GETDATA：远程数据集的客户程序27.4程序数据和Automation数据27.5OLEEnterprise的基本概念27.5.1OLEEnterprise的使用对象27.5.2使用OLEEnterprise27.5.3OLEEnterprise故障排除27.5.4RPCSS27.5.5OLEEnterprise和Midas27.5.6OLEEnterprise/小结27.6小结第28章创建新的ActiveX组件28.1ActiveX控件28.2C++ Builder 3中用来创建ActiveX控件28.2.1OLE的定义28.2.2OLE的功能28.2.3OLE SDK, OCF和MFC28.2.4Active Template Library(ATL)和ATLVCL28.3准备工作28.3.1OLE包容器各不相同28.3.2OLE的确不错, 但有时结果却不可预知28.4使用传统方法建立ActiveX控件28.4.1步骤1：创建GUD28.4.2步骤2：编写.IDL文件28.4.3步骤3：运行MIDL.EXE28.4.4步骤4：编写.REG文件28.4.5步骤5：在包容器插入的对象列表中查看OCX28.4.6步骤6：综述28.4.7步骤7：准备头文件28.4.8步骤8：编写类工厂28.4.9步骤9：初始化对象28.4.10步骤10：回答QueryInterface28.4.11步骤11：从剪贴板获取数据28.4.12步骤12：激活对象28.4.13步骤13：建立控件窗口28.4.14步骤14：实现Odds和Ends28.4.15步骤15：在窗体放入OCX控件28.5通过VCL组件创建ActiveX控

件28.5.1 Object Repository 28.5.2 创建ActiveX控件 28.6 使用ATL编写ActiveX控件 28.6.1 ATL的优点 28.6.2 ActiveX线程模型 28.6.3 建立Microsoft ATL样本 28.7 使用ATL创建OCX 28.7.1 ATL与VCL的区别 28.7.2 创建项目 28.7.3 添加DllEntryPoint和导出COM函数 28.7.4 添加类库 28.7.5 添加ATL头文件 28.7.6 添加继承来的OLE接口 28.7.7 添加对QueryInterface的支持 28.7.8 添加消息映射 28.7.9 添加属性 28.7.10 添加事件 28.7.11 添加注册表的支持 28.7.12 控件的初始化 28.7.13 添加自定义方法 28.7.14 添加.RC文件 28.7.15 添加.RGS文件 28.7.16 建立ActiveX控件 28.8 调试ActiveX控件 28.8.1 使用TD32调试OCX 28.8.2 使用C++ Builder的集成调试器调试OCX 28.8.3 将C++ Builder 3配置为即时调试器 28.9 小结第7部分图形第29章VCL的图形类 29.1 Windows的GDI和VCL的TCanvas 29.1.1 什么是GDI 29.1.2 VCL能使你的图形编程更简单 29.2 使用TCanvas 29.3 使用画刷(Brushes) 29.3.1 TBrush::Color属性 29.3.2 TBrush::Style属性 29.3.3 TBrush::Assign方法 29.4 使用画笔(Pens) 29.4.1 TPen::Style属性 29.4.2 TPen::Width属性 29.4.3 TPen::Mode属性 29.5 使用字型(Fonts) 29.5.1 TFont::Height属性 29.5.2 TFont::Size属性 29.5.3 TFont::Name属性 29.5.4 TFont::Style属性 29.5.5 旋转字型 29.6 TCanvas::PenPos属性 29.7 TCanvas::ClipRect属性 29.8 TCanvas::CopyMode属性 29.9 使用TCanvas::Pixels 29.10 掌握TCanvas方法 29.11 BRUSHMAIN例程源码 29.11.1 OnCreate事件 29.11.2 FormShow方法 29.11.3 设置Pen的模式(Mode) 29.11.4 使用字型(Fonts) 29.11.5 在Canvas上绘制图形 29.11.6 使用CopyModes 29.11.7 改变ClipRect 29.12 使用其他形式的线形 29.13 小结第30章颜色、调色板和图像 30.1 深入了解TColor 30.1.1 颜色样本方案 30.1.2 OnChange事件处理程序 30.2 调色板 30.3 再论Windows的图像文件格式 30.3.1 使用位图和DB 30.3.2 使用图标 30.3.3 使用元文件 30.4 使用TImage和TPaintBox 30.5 关于位图的补充说明 30.5.1 旋转位图 30.5.2 动态显示 30.5.3 淡入淡出 30.6 小结第31章在C++ Builder中使用DirectDraw 31.1 何谓DirectDraw 31.2 设置DirectDraw 31.2.1 DirectDrawCreate 31.2.2 SetCooperativelLevel 31.2.3 SetDisplayMode 31.2.4 独占模式与Windowed模式 31.2.5 关于DirectDraw2的问题 31.3 DirectDrawSurface接口 31.3.1 Lock函数 31.3.2 IDirectDrawSurface2或IDirectDrawSurface3的问题 31.4 在DirectDraw中使用GDI 31.4.1 使用TBitmap 31.5 IDirectDrawPalette接口 31.5.1 创建一个自定义调色板 31.6 使用DirectDraw 31.6.1 动画制作 31.7 多表面和翻页技术 31.7.1 在背景上制作动画 31.8 创建DirectDraw组件 31.9 小结第32章在C++ Builder中使用Direct 3D 32.1 什么是Direct 3D 32.2 初始化Direct 3D应用程序 32.2.1 创建Direct 3DRM对象 32.2.2 DirectDrawClipper 32.2.3 Direct 3D着色选项 32.2.4 HandleActivate和HandlePaint 32.3 设置一个Direct 3D场景 32.3.1 Direct 3DRMFrame 32.3.2 光源 32.3.3 摄影机 32.4 用IMeshBuilder创建模型 32.4.1 在磁盘上保存模型 32.4.2 复杂的网格 32.4.3 变换模型 32.4.4 从磁盘调入网格对象 32.5 纹理贴图 32.5.1 包装一个模型 32.6 一个三维型和纹理浏览 32.7 小结第8部分高级话题第33章使用Delphi文件 33.1 如何使用Delphi代码 33.2 在C++ Builder中使用Delphi代码 33.3 在C++ Builder 3中使用Delphi组件 33.4 关于Pascal编译器 33.4.1 什么时候可以使用is 33.4.2 Real数据类型 33.4.3 继承Pascal对象模型 33.4.4 空集 33.4.5 Pascal和C++类型 33.5 头文件生成 33.5.1 多重构造函数 33.5.2 数组属性 33.5.3 变体记录 33.6 链接错误 33.6.1 Pascal类中的方法 33.6.2 Delphi中的句柄与C++ Builder 3中的句柄比较 33.6.3 字节与字对齐问题 33.7 项目示例: Monster Hunt 33.7.1 创建主窗体 33.7.2 关于Monster Hunt 33.7.3 游戏 33.8 Delphi和C++ Builder的结合 33.9 小结第34章OWL和Microsoft DLL的互用性 34.1 不能使用Microsoft Visual C++ 6的DLL情况 34.1.1 不要导出C++函数 34.1.2 不能导出类 34.1.3 不要发送脱离DLL的C++异常 34.1.4 不要在一端动态分配内存,而在另一端又将其释放掉 34.1.5 不要将RTL文件句柄传递给DLL 34.2 从Microsoft DLL中导入函数 34.2.1 为VC++的DLL创建一个工作文件.DEF 34.2.2 为VC++ DLL创建一个实际的导入库 34.3 创建DLL的结束语 34.4 OWL支持 34.4.1 idetobpr: IDE转换成项目文件的工具 34.4.2 OWL动态设置 34.4.3 OWL、ClassLib和OCF库 34.4.4 简单的C++ Builder 5的OWL应用程序转变烦恼C++ Builder 3应用程序 34.5 支持MFC 34.6 标准C++库 34.7 如何处置以前的C++ Builder应用程序 34.8 混合使用OWL和VCL 34.8.1 OWL/VCL模板类 34.8.2 含有VCL窗体的OWL MDI应用程序 34.8.3 作为客户应用程序的OWL对话框 34.9 小结第35章动态/静态链接库和第三方问题 35.1 库链接和DLL加载概述 35.2 理解DLL库 35.3 创建DLL库 35.4 创建一个加载静态库的可执行程序 35.5 一个加载动态DLL的可执行演示程序 35.6 第三方DLL问题 35.7 名字分解 35.8 调用的约定 35.8.1 解决调用约定问题 35.9 使用别名 35.10 静态库 35.11 第三方静态库 35.12 小结

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>