

<<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

出版单位：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。

<<C++BUILDER应用开发大全>>

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版权说明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TndProc2.6.1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MoveBy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6.4.4FIELD OBJECT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

<<C++BUILDER应用开发大全>>

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的节上嘴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

<<C++BUILDER应用开发大全>>

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TWidggee, 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GUID28.4.2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

<<C++BUILDER应用开发大全>>

件28.5.1Object Repository28.5.2创建ActiveX控件28.6使用ATL编写ActiveX控件28.6.1ATL的优点28.6.2ActiveX线程模型28.6.3建立Microsoft ATL样本28.7使用ATL创建OCX28.7.1ATL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OCX28.8.2使用C++ Builder的集成调试器调试OCX28.8.3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29.1Windows的GDI和VCL的TCanvas29.1.1什么是GDI29.1.2VCL能使你的图形编程更简单29.2使用TCanvas29.3使用画刷(Brushes)29.3.1TBrush::Color属性29.3.2TBrush::Style属性29.3.3TBrush::Assign方法29.4使用画笔(Pens)29.4.1TPen::Style属性29.4.2TPen::Width属性29.4.3TPen::Mode属性29.5使用字型(Fonts)29.5.1TFont::Height属性29.5.2TFont::Size属性29.5.3TFont::Name属性29.5.4TFont::Style属性29.5.5旋转字型29.6TCanvas::PenPos属性29.7TCanvas::ClipRect属性29.8TCanvas::CopyMode属性29.9使用TCanvas::Pixels29.10掌握TCanvas方法29.11BRUSHMAIN例程源码29.11.1OnCreate事件29.11.2FormShow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CopyModes29.11.7改变ClipRect29.12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TColor30.1.1颜色样本方案30.1.2OnChange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DB30.3.2使用图标30.3.3使用元文件30.4使用TImage和TPaintBox30.5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DirectDraw31.1何谓DirectDraw31.2设置DirectDraw31.2.1DirectDrawCreate31.2.2SetCooperativelLevel31.2.3SetDisplayMode31.2.4独占模式与Windowed模式31.2.5关于DirectDraw2的问题31.3DirectDrawSurface接口31.3.1Lock函数31.3.2IDirectDrawSurface2或IDirectDrawSurface3的问题31.4在DirectDraw中使用GDI31.4.1使用TBitmap31.5IDirectDrawPalette接口31.5.1创建一个自定义调色板31.6使用DirectDraw31.6.1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 3D32.1什么是Direct 3D32.2初始化Direct 3D应用程序32.2.1创建Direct 3DRM对象32.2.2DirectDrawClipper32.2.3Direct 3D着色选项32.2.4HandleActivate和HandlePaint32.3设置一个Direct 3D场景32.3.1Direct 3DRMFrame32.3.2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is33.4.2Real数据类型33.4.3继承Pascal对象模型33.4.4空集33.4.5Pascal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33.6.1Pascal类中的方法33.6.2Delphi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 Hunt33.7.1创建主窗体33.7.2关于Monster Hunt33.7.3游戏33.8Delphi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DLL34.2从Microsoft DLL中导入函数34.2.1为VC++的DLL创建一个工作文件.DEF34.2.2为VC++DLL创建一个实际的导入库34.3创建DLL的结束语34.4OWL支持34.4.1idetobpr:IDE转换成项目文件的工具34.4.2OWL动态设置34.4.3OWL、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MFC34.6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VCL34.8.1OWL/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>