

<<组件级编程>>

图书基本信息

书名：<<组件级编程>>

13位ISBN编号：9787302072249

10位ISBN编号：7302072248

出版时间：2003-11

出版时间：清华大学出版社

作者：莫瑞尔

页数：401

字数：628000

译者：施诺

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>

<<组件级编程>>

内容概要

本书全面介绍了组件级编程和设计的方法，而且在这种重要的、最新的应用程序开发风格的各个方面，都为读者提供了一个坚实的基础。

本书首先介绍了可视化编程，说明了如何由胶连逻辑和现有组件创建一个程序。与该问题的其他论述方法不同，本书的内容并非仅此而已。

<<组件级编程>>

作者简介

Peter Maurer是美国德克萨斯州韦科市贝勒大学计算机科学专业的教授，长期从事面向对象设计和组件级编程的教学工作。

在从事高等教育工作前，他是一名资深程序员，曾在政府和工业界担任要职。

Peter Maurer有近20年的实际编程经验和15年以上的教学经验。

<<组件级编程>>

书籍目录

第1章 绪论 1.1 组件革命 1.2 工程和计算机科学 1.3 组件的定义 1.4 组件框架 1.5 编程模型 1.6 组件开发 1.7 结论第2章 Visual Basic编程 2.1 前提条件和学习目标 2.2 引言 2.3 属性 2.4 事件 2.5 方法 2.6 数据库应用程序 2.7 在Visus Basic中“真正的”编程 2.8 结论 第3章 组件技术概述 3.1 前提条件和学习目标 3.2 引言 3.3 简单控件 3.4 VBX 3.5 ActiveX 3.6 COM/DCOM 3.7 JavaBeans 3.8 Delphi组件 3.9 .NET组件 3.10 CORBA 3.11 结论 第4章 基于组件的应用程序设计 4.1 前提条件和学习目标 4.2 引言 4.3 基于组件的开发 4.4 一个设计范例 4.5 组件分类 4.6 可见的组件 4.7 不可见组件 4.8 其他组件类型 4.9 结论第5章 组件实现 5.1 前提条件和学习目标 5.2 引言 5.3 属性、方法和事件 5.4 被动式实现风格 5.5 形式规范 5.6 单个组件开发 5.7 ActiveX开发 5.8 结论第6章 模型组件 6.1 前提条件和学习目标 6.2 引言 6.3 设计方法 6.4 汉诺塔 6.5 拼图游戏 6.6 模型的各种形式 6.7 结论第7章 编辑器 7.1 前提条件和学习目标 7.2 引言 7.3 设计方法 7.4 绘制对象 7.5 绘制模式 7.6 鼠标操作 7.7 鼠标处理例程 7.8 选择功能 7.9 修改功能 7.10 撤消功能 7.11 创建撤消对象 7.12 其他问题 7.13 方法回顾 7.14 结论第8章 后台编辑器 8.1 前提条件和学习目标 8.2 引言 8.3 方法 8.4 SGE后台编辑器 8.5 结论第9章 串行器 9.1 前提条件与学习目标 9.2 引言 9.3 方法 9.4 SGE串行化函数 9.5 SGE文件处理函数 9.6 SGE剪贴板处理函数 9.7 SGE打印控件 9.8 结论第10章 显示 10.1 前提条件与学习目标 10.2 引言 10.3 方法 10.4 SGE对象浏览器 10.5 SGE调试浏览器 10.6 文本文件浏览器 10.7 快速排序查看器 10.8 方法回顾 10.9 结论第11章 存取器 11.1 前提条件与学习目标 11.2 引言 11.3 方法 11.4 SGE存取器 11.5 文本文件存取器 11.6 方法回顾 11.7 结论第12章 高速缓冲存储器 12.1 前提条件与学习目标 12.2 引言 12.3 方法 12.4 两个简单的高速缓冲存储器 12.5 随机数发生器 12.6 文字提取器 12.7 SGE高速缓冲存储器 12.8 方法回顾 12.9 结论第13章 过滤器 13.1 前提条件与学习目标 13.2 引言 13.3 方法 13.4 热过滤器和冷过滤器 13.5 文件转换器 13.6 对象转换器 13.7 方法回顾 13.8 结论 第14章 UI窗口部件 14.1 前提条件与学习目标 14.2 引言 14.3 方法 14.4 十字控件 14.5 扑克牌组件 14.6 骰子组件 14.7 方法回顾 14.8 结论第15章 装饰组件 15.1 前提条件与学习目标 15.2 引言 15.3 方法 15.4 简单的LED组件 15.5 闪烁文本控件 15.6 方法回顾 15.7 结论第16章 函数库 16.1 前提条件与学习目标 16.2 引言 16.3 方法 16.4 VDAL通用对话框组件 16.5 结论第17章 服务包装器 17.1 前提条件与学习目标 17.2 引言 17.3 方法 17.4 INI文件管理器 17.5 方法回顾 17.6 结论第18章 容器 18.1 前提条件与学习目标 18.2 引言 18.3 方法 18.4 简单容器 18.5 结论第19章 半持久性对象 19.1 前提条件与学习目标 19.2 引言 19.3 对象的所有权 19.4 虚函数 19.5 对象的确认 19.6 结论第20章 组件级编程的未来 20.1 前提条件与学习目标 20.2 引言 20.3 支持直接编译 20.4 远程对象 20.5 环境服务 20.6 分层标准和协议独立 20.7 结论附录A 面向对象设计附录B Windows GUI编程附录C MFC和ATL附录D 在Web上使用ActiveX控件

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>