

<<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>