第一图书网, tushu007.com

<<C++ BUILDER 4技术内幕>>

图书基本信息

书名：<<C++ BUILDER 4技术内幕>>

13位ISBN编号：9787115084637

10位ISBN编号：7115084637

出版时间：2000-4

出版时间：人民邮电出版社

作者：(美)KENT REISDORPH 等著 ；译：徐新华

字数：1664

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

第一图书网, tushu007.com

<<C++ BUILDER 4技术内幕>>

内容概要

本书深入讲述了C++ Builder4的编程技巧，内容非常丰富，涉及程序设计基础、创建自定义元件、C++模板、多线程、NT服务、TRichEdit元件、字段与数据库工具、基于文件的数据库、关系数据库、Local InterBase Server、InterBase编程、COM和类型库、Automation服务器和客户、操纵Word和Excel、用C++ Builder连接Internet、CGI和ISAPI、WinInet与FTP、DCOM、MIDAS、ActiveForm、CORBA、C++ Builder、Java与Delpgi、VCL图形类、DirectDraw编程、高级DirectX技术内容。
本书适合于从事C++ Builder编程的人员阅读，对Delphi程序员也有较好的参考价值。
本书附光盘一张。

第一图书网, tushu007.com

<<C++ BUILDER 4技术内幕>>

书籍目录

第一章　程序设计基础 1.1 本书的结构 1.2 精心设计程序 1.3 关于本书文字的注解 1.4 一些想法 1.5 总结 第二章　创建文件 2.1 为什么要创建元件 2.2 元件编写概述 2.3 创建和使用包 2.4 用聚合创建元件 2.5 使用ComponentState特性 2.6 公开基类的特性 2.7 TUnlClock元件 2.8 加入事件 2.9 重载Wndproc()函数 2.10 画出元件 2.11 总结 第三章　高级元件技术3.1 编写特性编辑器 3.2 编写元件编辑器 3.3 调试特性编辑器和元件编辑器 3.4 使用包 3.5 重载元件的虚拟方法 3.6 创建异常类 3.7 创建非可视元件 3.8 总结 第四章　C++模板 4.1 C++Builder 中新增的模板功能 4.2 有关模板的基本知识 4.3 函数模板 4.4 类模板 4.5 高级模板概念 4.6 模板与标准模板库STL 4.7 综合 4.8 总结 第五章　线程5.1 进程和内存 5.2 简单的线程编程 5.3 进行多线程编程 5.4 使用互斥(Mutex) 5.5 线程与VCL 5.6 安全地访问数据库 5.7 VCL的线程安全对象 5.8 使用TThread对象 5.9 设置线程的优先级 5.10 C++Builder线程的回顾 5.11 总结 第六章　编写NT服务 6.1 理解NT服务 6.2 用C++Builder编写服务 6.3 编写一个简单的服务 6.4 使用单独的线程 6.5 编写交互式服务 6.6 调试服务 6.7 分发服务 6.8 关于服务的一些思考 6.9 总结 第七章　使用TRichEdit元件 7.1 基础 7.2 取得和设置选择属性 7.3 段落 7.4 样式单 7.5 打印 7.6 总结 第八章　字段与数据库工具 8.1 关系型数据库初步 8.2 创建主键 8.3 使用数据库工具 8.4 字段编辑器 8.5 计算字段 8.6 TDBGird 8.7 使用TDBGird的列 8.8 查找字段 8.9 多记录对象 8.10 总结 第九章　基于文件的数据库 9.1 示范程序概述 9.2 设计一个应用程序 9.3 设计程序的外观 9.4 使用查找字段和Category字段 9.5 设置程序的命令结构 9.6 检查应用程序的草稿 9.7 创建自己的对象 9.8 创建最终的程序 9.9 只读 9.10 排序 9.11 搜索 9.12 过滤 9.13 Marked字段 9.14 设置颜色 9.15 使用注册表 9.16 使用剪贴板 9.17 总结 第十章　关系数据库 10.1 现实世界中的数据 10.2 介绍关系型地址薄程序 10.3 分析KdAdd程序 10.4 使用KdAddExplore程序 10.5 总结 第十一章　使用Local InterBase Server 11.1 数据库和人才市场 11.2 InterBase入门 11.3 创建数据库 11.4 用WISQL浏览数据库 11.5 操纵事务 11.6 缓存更新 11.7 安全性与InterBase Server Manager 备份表 11.8 总结 第十二章　InterBase编程 12.1 关于MUSIC程序 12.2 设计MUSIC程序 12.3 创建MUSIC表的索引创建MUSIC表的索引 12.4 生成器、触发器与存储过程 12.5 服务器端规则和客户端规则 12.6 MUSIC程序的界面 12.7 使用子FROM 12.8 分析MUSIC程序 12.9 总结 第十三章　COM和类型库 13.1 关于COM的一般性介绍 13.2 创建和使用COM接口 13.3 解一个C++Builder ActiveX 服务器 13.4 总结 第十四章　创建COM Automation服务器和客户 14.1 理解OLE Automation服务器和客户 14.2 创建一个简单的COM服务器和客户 14.3 IDispatch、双重接口和调度接口 14.4 类型库 14.5 注册 14.6 自动汇合数据 14.7 从一个CoCreateInstance 14.8 总结 第十五章　使用C++Builder操纵Word和Excel 15.1 操纵Office程序的系统需求 15.2 C++Builder如何操纵Excel 15.3 理解Excel Automation对象 15.4 在Excel和Word之间共享图表 15.5 总结 第十六章　用C++Builder连接Internet 16.1 安装TCP/IP协议 16.2 用PING命令检测Internet连接 16.3 通过RAS连接Internet 16.4 在Win9x下用RNAAPP.EXE进行拨号 16.5 总结 第十七章　WebBroker:CGI和ISAPI 17.1 启动Web Server Application向导 17.2 WebBroker元件 17.3 IntraBob 17.4 TPageProducer 17.5 TDataSetPageProducer 17.6 浏览状态 17.7 高级页面生成 17.8 TDateSetTableProdicer 17.9 Database Web Application 向导 17.10 TQueryTableProducer 17.11 总结 第十八章　WinInet与FTP 18.1 理解WinInet和FTP 18.2 使用WinInet进行FTP 18.3 使用FTP类 18.4 总结 第十九章　DCOM 19.1 COM与分布式体系结构 19.2 简单的DCOM客户和服务器 19.3 Systemimformation 程序 19.4 测试远程调试系统 19.5 总结 第二十章　MIDAS 20.1 多层计算概述 20.2 技术细节：使用分布式数据集 20.3 建立一对多的服务器 20.4 创建一个远程数据客户程序 20.5 错误处理 20.6 服务器端逻辑和客户端逻辑 20.7 需要的DLL 20.8 使用OLEnterprise 20.9 总结 第二十一章　ActiveFrom 21.1 ActiveFrom简介 21.2 建立一个ActiveFrom 21.3 发布ActiveFrom，让Internet Explorer使用它 21.4 使用CAB文件和包 21.5 在Word中运行ActiveFrom 21.6 使用模板 21.7 Socket和ActiveFrom 21.8 总结 第二十二章　CORBA22.1 理解CORBA 22.2 理解IDL 22.3 两个重要的CORBA库 22.4 简单的CORBA对象 22.5 简单的CORBA动态项目 22.6 VisiBroker Manager 和OSFind 22.7 总结 第二十三章　C++Builder、Java与Delphi 23.1 在C++Builder和Java中使用CORBA 23.2 从C++Builder中调用Java服务器 23.3 从Delphi调用C++Builder编写的CORBA服务器 23.4 总结 第二十四章　VCL图形类 24.1 Windows图形设备接口(GDI) 24.2 TCanvas 24.3 Brush程序 24.4 创建自定义的画笔线型 24.5 深入探讨VCL 24.6 调色板 24.7 Windows的图像格式 24.9 图元文件 24.9 TPaintBox与TImage 24.10 优化图形程序

第一图书网, tushu007.com

24.11 显示动画 24.12 总结 第二十五章　DiretDraw编程 25.1 理解 DiretDraw 25.2 一个简单的DiretDraw程序 25.3 释放接口 25.4 平滑的动画 25.5 使用位图 25.6 游戏资源 25.7 总结 第二十六章　高级DiretX技术 26.1 使用DiretSOUND 26.2 创建一个DiretX游戏 26.3 Diret3D概述 26.4 关键的3D技术 26.5 总结

第一图书网, tushu007.com

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