

Inhaltsverzeichnis

Einführung: Ein Buch der anderen Art...	11
Worum geht es in meinem »Guide to the Perplexed“?	12
Schlußkommentar	16
 Teil 1 – Kerntechnologien	 19
 Kapitel 1 ActiveX-Mythen	 21
 Kapitel 2 ActiveX – eine historische (aber auch technische) Betrachtung	 27
2.1 Die anwendungszentrierte Umgebung	28
2.2 Der Weg zu ActiveX	34
2.3 ActiveX: Technologie oder Marketing?	46
 Kapitel 3 Objekte und Visual Basic	 51
3.1 Die Theorie der objektorientierten Programmierung	52
3.2 Objektfreies Programmieren	53
3.3 Auf ein Neues – nun mit Objekten	61
3.4 Wiederum Theorie der objektorientierten Programmierung	71
 Kapitel 4 Das Component Object Model: Interfaces, Automation und Bindung	 75
4.1 Merkmale von COM-Objekten	76
4.2 Der Sonntags-COMic	80
4.3 Automation (Dispatch) Interfaces und Bindung	91

Kapitel 5	Aggregation und Polymorphie	103
5.1	Noch einmal Bindungen	104
5.2	Ein Objekt als Objekt	108
5.3	Aggregation	109
5.4	Ein implementiertes Objekt	115
Kapitel 6	Das Leben und die Lebensdauer einer ActiveX-Komponente	131
6.1	Objekte: Sind sie real oder nur Speicher-Gespinnste?	132
6.2	Prozeßräume: die unüberwindbaren Grenzen	135
6.3	Der Lebenszyklus eines DLL-Objekts	140
6.4	Der Lebenszyklus eines EXE-Objekts	148
6.5	Der Lebenszyklus eines Remote-Objekts	153
Kapitel 7	ActiveX-Komponenten: Was ist was?	163
7.1	ActiveX-Controls und -Dokumente	164
7.2	Internet-Komponenten	167
7.3	ActiveX: Vor- und Nachteile	169
Teil 2 – Kode-Komponenten		173
Kapitel 8	Das Projekt	175
8.1	Überblick über das Projekt	176
8.2	Instanzierung	192
8.3	Projekt-Eigenschaften	200
8.4	Wie geht es weiter?	208
Kapitel 9	Komponenten erstellen und testen	211
9.1	Ein kurzer Blick auf die Benutzeroberfläche	213
9.2	Komponenten erstellen und testen	216
9.3	Verweise und Reihenfolge von Verweisen	231
9.4	Fehlerbehandlung	232

Kapitel 10	Code und Klassen	241
10.1	Methoden und Eigenschaften	242
10.2	Prozedur-Attribute	261
10.3	Objekt-Prozeduren: Public, Private oder Friend	264
10.4	Verschiedenes	273
Kapitel 11	Ereignisse	277
11.1	Methoden unter anderem Namen	278
11.2	Und wieder COM	288
11.3	OLE-Rückrufe und OLE-Ereignisse kombiniert	294
11.4	Control-Ereignisse	297
Kapitel 12	Gruppen-Objekte	301
12.1	Die Merkmale von Collections und Dictionaries	302
12.2	Die drei vier Ansätze, wie Komponenten Collections offenlegen	306
Kapitel 13	Lebensdauer von Objekten	331
13.1	Referenzierung	332
13.2	Zirkuläre Referenzen	338
13.3	Verschiedenes	357
13.4	Lebensdauer von Objekten unter MTS	360
Kapitel 14	Multithreading	369
14.1	Threads und Prozesse	370
14.2	Multithread-Komponenten	378
14.3	Testen und Debuggen von Multithread-Komponenten	386
14.4	Multithreading-Beispiele	390
14.5	Hintergrundoperationen	401
Kapitel 15	Die ganze Mannschaft: Der StockQuote-Server	411
15.1	Top-Down-Design	412
15.2	Implementierung	415

Teil 3 – ActiveX-Controls	451
Kapitel 16 ActiveX-Controls: Grundlagen	453
16.1 Was jeder Programmierer über ActiveX-Controls wissen sollte	454
16.2 Design-Zeit versus Laufzeit versus Design-Zeit versus Laufzeit	460
16.3 Die drei vier Modelle der Control-Entwicklung	471
Kapitel 17 Das UserControl-Objekt	481
17.1 Ereignisse, die die Lebensdauer betreffen	482
17.2 Persistenz von Eigenschaften – Grundlagen	486
17.3 Ereignisse und Eigenschaften zum Plazieren und Anzeigen	492
17.4 Transparente Steuerelemente	512
17.5 Weitere Eigenschaften und Methoden	520
Kapitel 18 Extender- und Ambient-Objekte	527
18.1 Das Extender-Objekt	528
18.2 Ambient-Eigenschaften	543
Kapitel 19 Wunderwelt der Eigenschaften	553
19.1 Eigenschaftsdatentypen	554
19.2 Eigenschaftsprozeduren	561
19.3 Steuerelement-Prozedurattribute	569
19.4 Benutzerdefinierte Objekte	571
19.5 Persistenz	578
19.6 Datenbindung	593
Kapitel 20 Eigenschaftsseiten und anderes	603
20.1 Eigenschaftsseiten – Grundlagen	604
20.2 Eigenschaftsseiten – Techniken	609
20.3 Info-Felder und anderes	626
Kapitel 21 ActiveX-Controls und das Internet	627
21.1 Das HyperLink-Objekt	628

21.2	ActiveX-Controls auf Web-Seiten	629
21.3	Downloading, Sicherheit und Signaturen	630
21.4	Das Steuerelement dwBanner	646
Kapitel 22	Komplexe Techniken	665
22.1	Visual Basic versus Visual C++	666
22.2	Überblick über das Windows-Messaging	669
22.3	Das Märchen mit den vier Listenfeldern	689
Teil 4 – ActiveX-Dokumente		729
Kapitel 23	ActiveX-Dokumente – Grundlagen	731
23.1	Was ist ein ActiveX-Dokument?	732
23.2	Programmierung von ActiveX-Dokumenten	737
23.3	Das UserDocument-Objekt	742
Kapitel 24	ActiveX-Dokumente und das Internet	747
24.1	Das ActiveX-Dokument Realty	748
24.2	ActiveX-Dokumente und HTML	756
Teil 5 – Ausgewählte Themen		763
Kapitel 25	Versionsverwaltung	765
25.1	Versionsressourcen	766
25.2	Versionskompatibilität	768
Kapitel 26	Lizenzierung und Verteilung	779
26.1	Der Sinn der Lizenzierung	780
26.2	Lizenzierung von ActiveX-Steuerelementen	783
26.3	Alternative Ansätze für die Lizenzierung	785

Kapitel 27	IIS-Anwendungen	795
27.1	Dynamic HTML	796
27.2	Active Server Pages	799
27.3	WebClasses – aus einer anderen Perspektive	804
Kapitel 28	Eine Frage des Status	815
28.1	Was ist der Status?	816
28.2	Status in IIS-Anwendungen	837
28.3	Abschließender Kommentar	845
	Stichwortverzeichnis	847