

Obsah

Úvod	11
Komu je tato kniha určena?	11
A co pokročilá témata?	12
Struktura knihy	13
Doprovodné příklady	13
Používané konvence	13
Jak kontaktovat autora	14
1. Rozhraní s více dokumenty	15
1.1 Aplikace MDI: Základy	17
Zabudované schopnosti MDI	17
Rodičovské a synovské nabídky	20
VB6 v praxi: Ukázka MDI	20
1.2 Přístup k synovským formulářům	25
Načítání a uvolňování synovských formulářů	26
Přidávání synovských formulářů do aplikace MDI blok	30
Rozdíly mezi aplikací Textový blok a aplikací MDI blok	34
Ukončení relace aplikace MDI	34
1.3 Implementace rolujících formulářů	37
2. Rekursivní programování	45
2.1 Základní pojmy	45
Rekurze v běžném životě	46
Jednoduchý příklad	47
Rekurze omylem	52
2.2 Binární vyhledávání: Implementace s využitím rekurze	53
Funkce BSearch()	54
2.3 Rekursivní procházení složek	55
Popis rekursivní rutiny	56
Překlad popisu na skutečný kód	57
2.4 Sestavení vlastního Průzkumníka	60
2.5 Mechanismus zásobníku	65
Definice zásobníku	66
Rekursivní programování a zásobník	66
Předávání argumentu prostřednictvím zásobníku	67
2.6 Některé specifické otázky týkající se rekursivního programování	68
Je snadné napsat nekonečný program	68
Vědět, kdy je vhodné přistoupit k rekursivnímu programování	69
3. Optimalizace aplikací implementovaných v jazyce Visual Basic	71
3.1 Překladač jazyka Visual Basic	73
Co je to p-kód	73
Volby překladače	74
3.2 Optimalizace programového kódu VB	78
Využívání správných datových typů	78
Vyhýbejte se proměnným typu Variant	80
Zjednodušení matematických operací	82
Vyhýbejte se používání dlouhých řetězců	84
Nepřímý přístup k vlastnostem objektů	86
Nalezení maximální subjektivní rychlosti	87

3.3 Praktické studie.....	89
Měření tempa vašich aplikací.....	89
Optimalizace aplikace Obrázky.....	90
3.4 Optimalizace aplikace DirMap.....	97
4. Windows API.....	101
4.1 Základní pojmy.....	102
Přístup k Win32 API z prostředí jazyka Visual Basic.....	102
Argumenty funkcí API.....	104
Deklarování 32bitových funkcí a struktur.....	106
Zjišťování volného místa na jednotce.....	108
Další souborové funkce.....	112
4.2 Formuláře a Windows.....	115
Vytváření nabídek obsahujících obrázky.....	116
Úpravy nabídky za běhu programu.....	120
4.3 Zjišťování pohybu myši.....	124
Použití metody HitTest.....	126
4.4 Přístup k systémovým informacím.....	132
Dotazy na jiné aplikace.....	132
4.5 Funkce registru.....	136
4.6 Manipulace s grafikou.....	141
Funkce BitBlt().....	141
Funkce StretchBlt().....	142
Funkce pro kreslení.....	143
Funkce vybarvující pixely.....	148
Zrychlení operací kreslení.....	149
5. Automatizace OLE a VBA.....	153
5.1 Co je to OLE?.....	153
Komponentový software.....	154
Složené dokumenty.....	154
Cesta soustředěných údajů.....	155
Terminologie OLE.....	155
Příklad vkládání a propojování.....	158
5.2 OLE kontejner.....	161
Objekty, které propojujeme a vkládáme v době návrhu.....	161
Místní nabídka prvku OLE.....	167
Propojování a vkládání objektů za běhu programu.....	169
Vlastnosti standardního OLE kontejneru.....	176
Metody standardního OLE kontejneru.....	178
5.3 Přetažení OLE.....	180
5.4 Implementace přetažení OLE.....	182
5.5 Automatizace OLE.....	185
Navázání spojení s OLE serverem.....	186
5.6 Automatizace aplikace Word.....	190
Kolekce Documents a objekt Document.....	191
Tisk a ukládání dokumentů.....	192
Objekty, které reprezentují text.....	194
Kontrola pravopisu v dokumentu.....	198
5.7 Automatizace aplikace Excel.....	202
Kolekce Worksheets a objekt Worksheet.....	203
Objekty, které reprezentují buňky.....	203
Používání aplikace Excel jako programu kontrolujícího matematické výpočty.....	207

5.8 Automatizace aplikace Outlook.....	208
Poskytování informací	211
Kód aplikace.....	215
Rekurzivní procházení složky Kontakty.....	219
6. Tvorba komponent ActiveX	223
6.1 Moduly a moduly tříd	223
Vnitřní procesové a mimopřesové servery	224
VB moduly: Stručný přehled	225
6.2 Používání modulu třídy	227
Lokální a přátelské členy	229
Testování třídy CTimer	229
Vlastnosti modulu třídy	232
Vytváření objektových proměnných	234
Vyvolávání událostí uvnitř tříd	234
Testování třídy EventTimer	239
Nastavení vlastností projektu	241
Vlastnost Instancing třídy	243
Vytváření odkazů na třídu EventTimer z jiných projektů.....	245
6.3 Implementace vlastností typu Collection	246
Implementace kolekce.....	247
Obsluha výjimek třídy	252
6.4 Třída String	254
7. Tvorba ovládacích prvků ActiveX	259
7.1 Než začnete vytvářet ovládací prvky ActiveX.....	259
7.2 Uživatelský ovládací prvek FLEXLabel.....	261
7.3 Vývoj ovládacího prvku FLEXLabel	266
Specifikace ovládacího prvku FLEXLabel.....	267
Navrhování uživatelského ovládacího prvku.....	268
Testování nového ovládacího prvku ActiveX	275
Osnova ovládacího prvku ActiveX.....	277
Kreslení na objekt UserControl	288
Výčtové vlastnosti.....	290
Používání uživatelských ovládacích prvků v dalších projektech	291
7.4 Interakce se kontejnerem.....	293
Objekt Extender.....	293
Objekt Ambient.....	295
7.5 Navrhování editoru vlastností	297
Používání průvodce vytvářením editoru vlastností.....	298
Úprava karty vlastností	302
7.6 Vývoj generického ovládacího prvku.....	305
Vytváření generického ovládacího prvku.....	306
Přidání vlastností	307
Inicializace ovládacího prvku a jeho vlastností.....	311
Klíčové vlastnosti ovládacího prvku	313
Návrh ovládacího prvku Alarm	319
Aktualizace displeje	323
7.7 Rozšíření stávajících ovládacích prvků	324
Rozšířené textové pole	326
8. Vytváření databázových aplikací v jazyce Visual Basic.....	333
8.1 Pochopení databází a systémů správy databází.....	333
Objekty RecordSet.....	334

Ovládací prvek Data	336
Vlastnosti ovládacího prvku Data	338
Metody ovládacího prvku Data	341
8.2 Porozumění relačním konceptům	346
Primární klíč	346
Vnější klíč	347
Rejstříky	347
8.3 Používání pomůcky Visual Data Manager	348
Určování rejstříků pomocí aplikace Visual Data Manager	351
Vkládání údajů pomocí aplikace Visual Data Manager	352
8.4 Struktura databáze BIBLIO	352
8.5 Ověřování platnosti údajů	353
Událost Validate	354
Událost Error	354
8.6 Vkládání údajů	355
Referenční celistvost	356
8.7 Přístup k položkám v objektech RecordSet	361
8.8 Úvod do SQL	367
Formát příkazů SQL	368
Spojení SQL	371
Používání příkazů SQL	374
Připojení dotazů k databázi	375
8.9 Pokročilé ovládací prvky pro přístup k datům	379
Použití seznamu s vazbou na data	379
Použití pole se seznamem s vazbou na data	381
Použití mřížky s vazbou na data	382
8.10 Mapování databází	385
Objekt Database	385
Objekt TableDef: Definice tabulky Tables	386
9. Active Data Objects	393
9.1 Vytvoření databázového projektu	394
9.2 Sestavování návrhu pomocí návrháře ActiveX DataEnvironment	395
Návrh hierarchie příkazů	400
Používání návrháře DataEnvironment spolu s ovládacím prvkem DataGrid	405
Používání návrháře DataEnvironment spolu s ovládacím prvkem MSHFlexGrid	408
Používání návrháře ActiveX DataReport	410
9.3 Datový ovládací prvek komponenty ADO	414
Programování objektů sady Active Data Objects	420
Objektový model ADO	420
Používání objektů Active Data	421
Otevření spojení	421
Vyřizování příkazů SQL	421
Typy dočasných tabulek a mechanismy zámků	423
Manipulování s objektem RecordSet	426
Jednoduchá editace a aktualizace záznamu	427
10. Úvod do sítě WWW	429
10.1 Protokoly sítí Internet a WWW	430
Stránky HTML	431
Interakce mezi serverem a klientem	432
Tvorba skriptu	433
Dynamické HTML (DHTML)	433

10.2 Slabikář HTML	434
URL a hypertextové odkazy	435
Struktura dokumentů HTML	435
Základní značky HTML	438
Hypertextové odkazy	441
Vkládání grafiky	442
Tabulky	444
Rámce	448
10.3 Aktivace klienta prostřednictvím jazyka VBScript	450
Formuláře a ovládací prvky	451
Stránka WWW – FORMULÁŘ.HTM	456
Vložení skriptu jazyka VBScript	458
Skriptování stránky WWW	459
Používání uživatelských ovládacích prvků ActiveX na stránkách WWW	460
Stahování uživatelských ovládacích prvků ActiveX	466
10.4 Dynamické HTML	467
Rozšíření HTML pomocí stylů a tříd	467
Práce se styly	471
Dynamický seznam	472
11. Skriptování objektů	477
11.1 Objekt FileSystemObject	478
Metoda CreateTextFile	479
Metoda OpenTextFile	480
Metody objektu TextStream	480
Vlastnosti objektu TextStream	482
11.2 Přístup ke složkám a souborům	484
Kolekce Files	487
Objekt File	487
Metody objektu File	491
Kolekce Folders	494
Objekt Folder	495
Kolekce Subfolders	496
Rekurzivní procházení složky	497
11.3 Ovládací prvek Script	500
Používání ovládacího prvku Script	502
Skriptování objektů ActiveX	509
Řízení výjimek	510
Zpřístupnění názvů podprogramů	512
Skriptování aplikací	513
11.4 Windows Scripting Host	516
Zápis a spouštění skriptů	517
Spouštění skriptů pomocí aplikace WSCRIPT.EXE	518
Vlastnosti objektu WScript	521
Metody objektu WScript	522
11.5 Objekt Shell	522
Kolekce Environment	523
Objekt WshNetwork	530
12. Visual Basic a síť WWW	531
12.1 Objekty pro procházení sítě WWW	532
Ovládací prvek WebBrowser	532
Objekt InternetExplorer	535

12.2 Vlastnosti ovládacího prvku WebBrowser a objektu InternetExplorer.....	538
12.3 Metody ovládacího prvku WebBrowser a objektu InternetExplorer	539
12.4 Události ovládacího prvku WebBrowser a objektu InternetExplorer.....	541
12.5 Používání ovládacího prvku WebBrowser.....	544
12.6 Používání hypertextových odkazů v aplikacích jazyka Visual Basic.....	548
12.7 Objektový model skriptování IE	552
Vlastnosti skriptovacích objektů	552
Metody skriptovacích objektů.....	554
12.8 Objekt Document	556
Vlastnosti objektu Document	556
Metody objektu Document	561
12.9 Objekt History.....	571
Metody objektu History.....	571
12.10 Objekt Navigator	572
12.11 Objekt Location.....	573
12.12 Objekt Links	573
12.13 Tvorba ovládacích prvků aktualizovaných ze sítě Internet.....	574
Členy ovládacího prvku Rates.....	576
Použití ovládacího prvku Rates.....	578
13. Prostředí Active Server Pages.....	585
13.1 Interakce typu klient/server.....	585
Sestavování parametrových řetězců	588
Kontaktování serverové aplikace.....	590
Připojení k osobnímu serveru WWW.....	591
13.2 Co to jsou stránky s aktivním obsahem?.....	592
13.3 Vytvoření stránky s aktivním obsahem	593
Vložené soubory	596
Slučování skriptů spouštěných na straně klienta a na straně serveru	598
13.4 Objekty aktivního serveru	599
Vnitřní objekty	600
Základní objekty	601
Objekt Response.....	602
Objekt Request.....	605
Objekt Server	611
Objekty Session a Application	612
Události Start a End.....	614
Ukládání a načítání cookies	615
13.5 Používání komponenty ActiveX Data Objects.....	618
Nastavení datového zdroje ODBC	618
Otevření databáze	620
Vytvoření datové sady	621
Používání objektu RecordSet	622
Stránka VŠECHNYVÝROBK.Y.ASP.....	623
13.6 Aplikace založená na síti Internet.....	627
13.7 Volání komponent ActiveX.....	630
Rejstřík.....	633