

SPIS TREŚCI

Przedmowa	7
-----------------	---

CZĘŚĆ 1 - KOMPONENTY PROGRAMOWE

1. Wprowadzenie	9
1.1. Koncepcja komponentu programowego	9
1.2. Programowanie komponentowe vs obiektowe	10
2. Technologie komponentowe	11
2.1. Technologie oparte na języku Java: JavaBeans, EJB	11
2.2. Technologie CORBA, CCM	13
2.3. Technologie COM, COM+, DCOM	15
2.4. Technologia komponentowa w .NET	16
Materiały źródłowe:	16

CZĘŚĆ 2 - TECHNOLOGIA JAVA BEANS™

3. Komponent Bean	17
3.1. Czym jest komponent Bean ?	17
3.2. Definiowanie komponentu Bean	18
3.3. Właściwości i akcesory	23
3.3.1. Właściwości proste	23
3.3.2. Właściwości logiczne	24
3.3.3. Właściwości indeksowane	25
3.3.4. Właściwości związane i ograniczone	26
3.4. Generowanie i obsługa zdarzeń	26
3.4.1. Delegacyjny model obsługi zdarzeń	26
3.4.2. Zdarzenia	29
3.4.3. Rejestracja słuchaczy	34
3.5. Przykład definiowania i użycia komponentu <i>Counter</i>	40
3.6. Serializacja komponentów	46

3.7. Pakowanie komponentów	50
3.8. Podsumowanie	50
4. Komponent w trybie projektowania	53
4.1. Komponent Bean w graficznym środowisku programistycznym	53
4.2. Mechanizm refleksji	54
4.3. Introspekcja	58
4.4. Edytory właściwości	66
4.5. Konfigurator komponentu (Customizer)	75
5. Wzorce programowe i konwencje programistyczne	85
5.1. Wzorce programowe	85
5.2. Konwencje programistyczne	87
6. Ćwiczenia	89
6.1. Ćwiczenie 1: przycisk zamykający	89
6.2. Ćwiczenie 2: przycisk +/-	94
Materiały źródłowe:	99

CZEŚĆ 3 - KOMPONENTY .NET

7. Środowisko programistyczne .NET	101
7.1. Struktura platformy .NET	101
7.2. Wspólne środowisko uruchomieniowe CLR	102
7.3. Biblioteki klas	104
8. Programowanie w C++/CLI	105
8.1. Kod zarządzany i niezarządzany	106
8.2. Klasa referencyjna	107
8.3. Klasa wartości	108
8.4. Interfejsy	109
8.4.1. Deklaracja interfejsu	110
8.4.2. Implementacja interfejsu	111
8.5. Destruktry i finalizatory	113

9. Właściwości.....	119
9.1. Definiowanie właściwości.....	119
9.2. Akcesory (funkcje dostępowe)	120
9.3. Właściwości proste	122
9.4. Właściwości indeksowane	123
9.5. Właściwości statyczne.....	126
10. Delegacyjny model obsługi zdarzeń.....	129
10.1. Koncepcja delegacyjnego modelu obsługi zdarzeń.....	129
10.2. Delegat.....	130
10.3. Zdarzenia	135
10.4. Delegaty i zdarzenia w bibliotekach .Net.....	139
11. Definiowanie komponentu	145
11.1. Infrastruktura komponentowa w .NET	145
11.2. Przykład implementacji programowej interfejsów	149
11.3. Kontrolki.....	155
11.4. Podzespoły i mechanizm refleksji	163
12. Komponenty w trybie projektowania	171
12.1. Atrybuty.....	173
12.2. Konwertery typu	176
12.3. Wizualne edytory	183
12.4. Designery.....	191
12.4.1. Środowisko do projektowania GUI.....	191
12.4.2. Definiowanie designera.....	194
12.5. Podsumowanie.....	204
13. Ćwiczenia	205
13.1. Ćwiczenie 1: przycisk zamykający.....	205
13.2. Ćwiczenie 2: przycisk +/-	208
Materiały źródłowe:.....	213

CZĘŚĆ 4 - TECHNOLOGIA COM

14. Architektura i elementy składowe technologii COM	215
14.1. Wprowadzenie	215
14.2. Identyfikator GUID	218
14.3. Interfejsy COM	220
14.4. Cykl życia komponentu COM	221
14.5. Łącuchy w technologii COM	222
15. Używanie komponentów COM	225
15.1. Obsługa błędów	225
15.2. Biblioteka COM	225
15.3. Schemat tworzenia i użycia obiektu COM	226
15.4. Przykład użycia komponentu <i>ActiveDesktop</i>	228
15.5. Przykład użycia komponentu <i>ShellLink</i>	229
16. Współpraca komponentów COM i .NET	235
16.1. Wprowadzenie	235
16.2. Używanie komponentów COM w aplikacjach .NET	236
Materiały źródłowe:	242
Skorowidz	243