

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 JAVABEANS™

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. Destruktory 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

CZEŚĆ 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