

ОГЛАВЛЕНИЕ

Оглавление	VII
Предисловие	XV
От автора	XIX
Введение	XXIII
Visual Basic без ограничений	XXIII
За пределами Windows API	XXIII
За пределами объектов	XXIV
За пределами Бейсика	XXIV
О чем эта книга	XXV
Что в этой книге нет	XXVII
Прилагаемый компакт-диск	XXVIII
Библиотека типов Windows API	XXIX
Библиотека VBUTIL	XXXI
Программы-примеры	XXXI
Дополнение к авторскому компакт-диску	XXXV
Средства разработки Internet	XXXV
Средства просмотра документов	XXXVI
Клиент Internet	XXXVI
Информация по Visual Basic 4.0	XXXVI
Не подходите со сферингой серьезностью	XXXVI
1. Дух Бейсика	1
Очищение языка	2
While/Wend	3
Gosub/Return	3
Goto	3
Оператор Let	4
Оператор Rem	5
Оператор Option Base и массивы	5
Цикл For Next	6
Типы данных	7
История типов в Бейсике	8
Стиль работы с данными	9
Область действия и время жизни переменных	11
Правила составления имен или Бейсик по-венгерски	13
Эффективный код	19
Обзор р-кода	19
Анализ р-кода	21
Все, что Вы не знаете, — не в Вашу пользу	22
Приложение Time It	23
Хронометраж операций в Бейсике	23
Логические выражения: пример хронометража	24

Верификация	26
Верификация в Бейсике	27
Методы реализации	28
Другие отладочные сообщения	31
Параметры отладки	32
Что верифицировать	33
2 Второй уровень мастерства в Бейсике	35
Перенос кодов	36
Стратегия переноса	36
Длина целых данных	37
Игра по новой	36
Поживем — увидим	36
Прикрывая тылы —	
Обращение из Бейсика к Windows API	39
Анатомия вызова процедур в Бейсике	40
Анатомия вызова процедур DLL	43
А зачем, собственно, это нужно?	46
Соглашения API	47
Целые параметры	47
Указатели на целые данные	51
Пользовательские типы данных (UDT)	54
Массивы	56
Переменные произвольного типа	58
Обработка строк	60
Строки от и до	60
Передача строк в Windows API	61
Пустые указатели	63
Бейсиковые наряды строковых функций	64
Уникод и Бейсик	65
Получение строк из Windows API	69
О, закрой свои...	71
Работа с указателями	72
Строки фиксированной длины в UDT	72
Строки переменной длины в UDT	73
Другие указатели в UDT	74
Забудьте все, что знали	76
Библиотеки типов	76
Организация объявлений	80
3 Старомодный Бейсик	81
Разбор кода	81
Вечно живая программа	82
Функции StrBreak и StrSpan	83
Функция GetToken	85
Скандал в святом семействе	86
Не все, что хорошо в C, хорошо в Бейсике	86
Быстрейший или надежнейший?	88
Win32 API для Win16	91
Функция GetDiskFreeSpace	92
Функция GetDriveType	93
Функция GetFullPathName	94
Функция SearchPath	95


Функции GetTempPath и GetTempFileName	98
Функция GetLogicalDrives	99
Функции FlushFileBuffers и CommitFile	99
Функции GetLastError и SetLastError	99
Вбивание битов	100
Пять Low Words	100
Сдвиги битов	104
Чтение и запись произвольных фрагментов данных	105
Когда ничего уже не помогает	108
Прерывания семейства 80x86	109
Пример с именем компьютера	110
Сортировка, перемешивание и поиск	112
QuickSort	113
Сортировка данных различного типа	115
Сравнение и перестановка	116
Эмуляция переменных-процедур	118
Перемешивание	121
Бинарный поиск	121
4 Объектный путь Бейсика	123
Объектно-ориентированное программирование. Стиль Бейсика	124
Инкапсуляция, наследование, полиморфизм	124
Процедуры или методы?	125
Свойства: Get, Set и Let	126
Разработка объектов	126
Разработка классов	127
Типы объектов	127
Специфика объектов	128
Первый класс: CProblem	129
Указатели C и объекты Бейсика	131
Второй класс: CDrive	132
Анализ диска	133
Диаграммы классов	135
Реализация CDrive	135
Утилита Property Shop	136
Свойства диска	138
Методы диска	141
Класс форм	143
Классы форм или объекты форм?	143
Усовершенствованное диалоговое окно Picture File	144
Использование диалогового окна Picture File	146
Свойства диалогового окна Picture File	147
Танец форм: Инициализация, Загрузка, Выгрузка, Завершение	149
Коллекции объектов	152
Знакомые коллекции	152
Что есть коллекция?	153
Особенности коллекций	154
Коллекции 101 (переменные)	155
Структуры данных в Бейсике	157
Коллекции 201 (объекты)	159
Коллекция NDrives	161

5	Управление окнами	167
	Программа WinWatch	167
	Элементы WinWatch	168
	Почему лишь 16 разрядов?	169
	Все об окнах	171
	Класс окна	171
	Внутри класса CWindow	172
	Класс CWindow в Бейсике	173
	Свойства в Windows	175
	Методы в Windows	176
	Бейсиковые наряды для функций Windows	177
	Получение строковых данных Windows	178
	Word и Long в Windows	179
	Биты стиля	180
	Размер и положение окна	183
	Перемещение по окнам	186
	Путешествие напрямую	187
	Действия над окнами	188
	Связи между окнами	190
	Все о программах	191
	Процессы	191
	Список модулей	193
	Список окон верхнего уровня	194
	Описатели экземпляров	196
	Уникальные описатели экземпляров	197
	Имя исполняемого файла экземпляра	198
	Имя модуля	200
	Все, кроме кухонной мойки	200
	Множественные копии	202
	Рассылка и прием сообщений	205
	Посылка сообщений	205
	Функция SendMessage	206
	Поиск элементов списка	208
	Временное блокирование вывода на экран	209
	Получение сообщений	210
	Элемент управления Message Blaster	211
	Callback-сервер	213
	Другие сообщения и события	218
6	Рисование изображений	219
	От Windows к Бейсику и обратно	219
	Контексты устройства и объекты холста	220
	Атрибуты DC, свойства холста	222
	Функции DC, методы холста	223
	Доступ к описателям контекста устройства	225
	Возможности экрана	226
	Два способа графики	227
	Графика в Visual Basic	228
	Графика в Windows	231
	Что такое CPoint	233
	Основы рисования в Windows	236
	Объекты Picture	236

Свойства и методы <i>Picture</i>	237
Загрузка объектов изображений	238
Рисование в Windows	238
Комбинирование изображений	239
BitBlt и PaintPicture	240
StretchBlt и PaintPicture	242
Еще несколько слов о PaintPicture	244
Все о ROP	247
Наложение изображений на фон	248
Создание масок	250
Анимация	251
Стеклянное графическое поле	251
Использование <i>CPictureGlass</i>	252
Превращение объекта <i>PictureBox</i> в объект <i>CPictureGlass</i>	253
Удаление <i>CPictureGlass</i>	256
Перемещение объекта <i>CPictureGlass</i>	256
Другие свойства и методы <i>CPictureGlass</i>	257
События <i>CPictureGlass</i>	260
Сыграем?	260
Карточные функции	261
Функция <i>cdtInit</i>	261
Функция <i>cdtDraw</i>	261
Функция <i>cdtDrawExt</i>	262
Функция <i>cdtAnimate</i>	262
Функция <i>cdtTerm</i>	262
Циклы таймера	262
Анимация рубашек карт	264
7 Обработка данных	267
Три подхода к данным	267
Проблема инициализации данных	268
Инициализация локальных переменных	270
Инициализация переменных формы	272
Инициализация объектов класса и внутренних переменных	272
Инициализация переменных модуля	273
Использование собственных ресурсов	274
Создание сценария ресурсов	275
Анатомия блока ресурса	278
Компиляция сценария ресурсов	280
Заемствование ресурсов	282
Заемствование собственных ресурсов	283
Поиск ресурсов в файле	284
Чтение ресурсов	285
Ресурсы в Windows	287
Сортировка ресурсов	287
Обработка ресурсов	288
Ресурсы данных	290
Секреты управления памятью в Windows	291
Ресурсы растров	292
Ресурсы значков	294
Ресурсы курсоров	296
Ресурсы меню	297

Ресурсы строк	299
Звуковые ресурсы	300
Собственные ресурсы	301
8 Не пишите дважды один и тот же код	303
Edward и класс CEditor	304
Класс CEditor	304
Интерфейс Edward	306
Элемент управления Editor	308
Создание редактора	309
Передача свойств	310
Бит изменения	312
Расширение класса CEditor	314
Методы и свойства Undo	315
Методы и свойства Status	316
Обзор средств CEditor	319
Расширение стандартного диалога	322
Реализация стандартных диалогов способом Windows/Basic	323
Использование стандартных диалогов	324
Реализация VbGetOpenFileName	327
<i>Пользовательский тип TOpenFileName</i>	<i>328</i>
<i>Обработка необязательных параметров</i>	<i>329</i>
<i>Обработка фильтров, имен файлов и флагов</i>	<i>330</i>
<i>Windows сделает все остальное</i>	<i>331</i>
Расширение Find и Replace	331
Разработка диалоговых окон Find и Replace	332
Реализация формы FSearch	334
<i>Загрузка формы FSearch</i>	<i>334</i>
<i>Изменение размеров форм и перемещение элементов управления</i>	<i>335</i>
<i>Инициализация элементов управления формы FSearch</i>	<i>338</i>
<i>Работа со списками поисковых строк</i>	<i>338</i>
<i>Поиск и замена текста</i>	<i>341</i>
Класс CKeyState	342
Использование класса CKeyState	342
Обработка режима вставки	344
Реализация класса CKeyState	345
9 Винегрет	347
Все, о чем всегда хочется знать	348
Форма About	349
Класс CSystem и объект System	351
<i>Постоянная системная информация</i>	<i>352</i>
<i>Динамическая системная информация</i>	<i>354</i>
Класс CVersion	356
<i>Ресурсы версии</i>	<i>356</i>
<i>Проверка номеров версий</i>	<i>357</i>
<i>Реализация класса CVersion</i>	<i>359</i>
Анимация диалогового окна About	360
Класс CSortedListBox	360
Создание сортированного списка	361
Методы и свойства коллекций	362
Поиск элементов	364

Сортируемые коллекции	366
Чужие меню	367
Программа Run Menu	367
Объекты CMenuList и CMenuItem	368
<i>Меню в Windows API</i>	<i>371</i>
<i>Процесс создания, часть первая</i>	<i>371</i>
<i>Процесс создания, часть вторая</i>	<i>373</i>
<i>Свойства и методы CMenuItem</i>	<i>375</i>
<i>Перемещение по дереву меню</i>	<i>376</i>
Окна с ячейками	377
Форма FGetColor	378
Класс CGetColor	379
Растровые редакторы	380
Фильтрация с применением полиморфизма	381
Объектный конкурент переменным-процедурам	382
Функция FilterText	383
Классы CFilter	384
Использование фильтров	385
Полиморфная сортировка	387
Чужие программы	388
Использование Shell	389
Использование ShellPlus	391
Использование ShellExecute	393
10 Евангелие от OLE	395
Visual Basic распространяет Евангелие OLE	396
Сервер простых чисел	398
Процедурная реализация простых чисел	399
Объектно-ориентированное генерирование простых чисел	400
OLE-реализация генерирования простых чисел	403
<i>Серверы: EXE или DLL?</i>	<i>405</i>
<i>Регистрация серверов</i>	<i>406</i>
Использование сервера	407
За фасадом фабрики OLE	410
Отладка серверов	412
Серверные стратегии	414
Перепроектирование Visual Basic	415
Иерархия VBIDE	415
Иерархия VTOOLS	418
Анатомия дополнения	421
<i>Стартовый модуль дополнения</i>	<i>421</i>
<i>Класс менеджера дополнения</i>	<i>425</i>
<i>Объект FileHandler</i>	<i>428</i>
<i>Коллекция MenuItem</i>	<i>431</i>
<i>Коллекция Commands</i>	<i>434</i>
<i>Вспомогательные процедуры</i>	<i>438</i>
<i>Внешние команды</i>	<i>439</i>
Упражнения с дополнениями	441
Редактор и "магнитофон" макрокоманд	443
Вызов своего редактора	443
Подключение Мастера отладки	443
Подключение Property Shop	443

Процессор метакоманд	444
Определение собственных операторов Option	444
Восстановление окон	445
Обработка ресурсов	445
Применение соглашений о кодировании	445
 Новые рубежи	447
Переход к Chicago	448
Во что же это обойдется?	449
Обслуживание различных сред	450
Системные особенности	452
Новый вид и образ	454
Объемный вид	454
Их величество значки	456
Значки Windows 95 и значки Бейсика	457
Усовершенствованная функция LoadPicture	459
Усовершенствованная функция LoadResPicture	461
Системные цвета и размеры	462
Блюз в регистратуре	462
Обязанности хорошего гражданина	463
Программа AppPath	465
Имитация Quick View	467
Контекстные меню	469
Что такое файл?	471
Дата, время и атрибуты файлов	471
Получение информации о файлах	472
Информация о файлах и класс CFileInfo	473
Перемещение по файлам	479
Политически корректные операции с файлами	482
Кое-что еще об интерфейсе	484
Стандартные элементы управления	485
Управляющие элементы ImageList	486
Свойство Picture и метод ExtractIcon	488
Метод Overlay	488
Метод Draw и функция DrawImage	489
Управляющие элементы TreeView и ListView	491
Управляющие элементы Toolbar и StatusBar	495
Поиск 32-разрядной Чаши Граала	496
• Новые графические возможности	496
Кривые Безье	496
Траектории	499
Взаимодействие процессов	500
Разделение памяти через проецируемые в память файлы	501
Потоки и синхронизация	505
Сервер оповещения о файловых событиях	507
Файловые события и клиенты	507
Файловые события и серверы	509
Предметный указатель	513