

Windows

Martina Manhartsberger

Die Windows 98 Programmier-Bibel



Leinecker R., Archer T.: *Die Windows 98 Programmier-Bibel*, ISBN 3-8266-0461-x, International Thomson Publishing, 1998, 1162 Seiten

Von einer Bibel kann man bei diesem Buch mit seinen 1162 Seiten Hardcover wahrlich sprechen. Dennoch handelt es sich nicht um eine Referenz, sondern um Grundlagen, wobei natürlich auch anspruchsvollere Themen angesprochen werden.

Dem Buch liegt eine CD-ROM bei, die die, im Buch reichlich vorhandenen Beispielprogramme enthält, sowie zusätzlich Beispielprogramme und Bibliotheken von Drittherstellern.

Das Buch richtet sich an alle jene, die Windows 98 Programmierung erlernen müssen und noch keine Erfahrung mit der Windows Programmierung haben, ist aber auch als umfassendes Handbuch und Nachschlagewerk gedacht.

Vom Inhalt her werden zunächst Grundlagen erläutert. Dazu zählen Menüs, Maus und Tastatur, Grafik, Bitmaps, Paletten, DIBs, doppeltes Puffern, MFC-Ausnahmebehandlung, Dialogfelder, Steuerelemente, Eigenschaftensfenster, Eigenschaftenseiten, Datenein- und -ausgabe, Klang, Zeitgeber und Ruhephasen.

Der zweite Teil befasst sich mit Aspekten der Anwendungsarchitektur, wie z.B. die Dokument/Ansicht Architektur, geteilte Fenster, MDI-Anwendungen und das Drucken.

Im dritten Teil wird fortgeschrittene MFC Programmierung behandelt, wie z.B. Symbolleisten und das Erweiterung von MFC-Steuerelementen.

Im vierten Teil "Datenbankprogrammierung" werden Datenbankverbindungen mittels ODBC erläutert und MFC Daten-

bankklassen und DAO-Datenbankprogrammierung vorgestellt.

Danach wird im Kapitel "Anwendungserweiterung" das Schreiben und Verwenden von DLLs erklärt und auf das Gebiet der Kryptographie eingegangen.

Schließlich wird noch auf die relativ neue ActiveX-Programmierung eingegangen.

Auch Internetprogrammierung ist ein wichtiges Thema, um zu vermitteln, wie Anwendungen über das Internet kommunizieren können. Hier wird als Beispiel ein einfacher Web-Browser programmiert, ftp-Verbindungen hergestellt und ein Web-Crawler vorgestellt.

Im letzten Teil werden dann noch die Visual Studio Werkzeuge vorgestellt und ihre Verwendung erläutert. Visual Studio besteht aus Visual C++, Visual J++, Visual InterDev und Visual Basic. Das Kapitel zeigt eine Möglichkeit, wie J++ und C++ gemeinsam verwendet werden können. Als Beispielanwendung wird ein Java-Applet "Banner" erstellt, das Banner auf einer Webseite abwechselt.

Als kurzen Auszug aus dem Buch seien hier einige Absätze aus den "Richtlinien für Programmierer von Roboter-Anwendungen" aufgeführt:

- Geben Sie Ihrem Web-Wanderer einen Namen. HTTP unterstützt ein Feld User-Agent zur Bezeichnung eines WWW-Browsers. Da Ihr Roboter eine Art Web-Browser ist, sollten Sie für ihn in diesem Feld einen Namen angeben (z.B. NottinghamRobot/1.0). Auf diese Weise können die Server-Administratoren ihren Roboter von menschlichen Benutzern mit einem interaktiven Browser unterscheiden. Außerdem sollten Sie Ihren Roboter auf einem Rechner mit DNS-Registrierung starten, wodurch er leichter identifiziert werden kann und hervorgeht, wo Sie zu finden sind.
- Weisen Sie sich selbst aus. HTTP unterstützt ein Feld From, mit dem sich der Benutzer, der den Web-Browser ausführt, ausweisen kann. Benutzen Sie hierfür Ihre E-Mail-Adresse (z.B. j.smith@somewhere.edu). Auf diese Weise können Server-Administratoren Sie im Fall von Problemen benachrichtigen, so dass Sie mit Ihnen in Verbindung aufnehmen können, was anderenfalls nur schwer möglich wäre.

Kündigen Sie Ihren Roboter an. Schicken Sie eine Nachricht an die Adresse comp.infosystems.www.providers, bevor Sie Ihren Roboter ausführen. Wenn Ihr Roboter im voraus angekündigt wird, kann er in Ihrem eigenen Interesse beobachtet werden.

EPS-Dateien nachbearbeiten

Franz Fiala

In technischen Anwendungen wird häufig mit EPS-Dateien gearbeitet, doch sehr oft ist die ausgegebene Datei in Details nicht zufriedenstellend formatiert.

Die Bearbeitung von EPS-Dateien mit einem Grafikprogramm ist nicht vorgesehen, weil Postscript praktisch ein reines Transportformat für den Druck ist.

Um den Inhalt einer Postscriptdatei betrachten zu können, kann man sie mit dem Acrobat-Distiller in das PDF-Format verwandeln. Leider erfolgt diese Umwandlung nicht immer zufriedenstellend. Die häufigsten Mängel sind die Lage, die Position und die Strichstärke.

Die Lösung ist denkbar einfach:

Postscript-Dateien enthalten reinen ASCII-Text der Postscript-Sprache. Änderungen, speziell globale Einstellungen am Kopf der Datei können daher leicht durchgeführt werden.

Wenn man etwa die folgenden Zeilen

```
0.7 0.7 scale
50 1150 translate
-90 rotate
1 setlinecap
1 setlinejoin
2 setlinewidth
```

in ein EPS-Dokument einfügt, wird:

1. Das Dokument etwas verkleinert
2. Der Koordinatenursprung verschoben
3. Das Dokument um 90 Grad im Uhrzeigersinn gedreht
4. Die Linien sind abgerundet
5. Verbundene Linien erhalten runde Ecken
6. Die Linien werden etwas dicker gezeichnet

Für weitere Details zu Postscript eigenen sich folgende Bücher:

- Nikolai G. Kollok, PostScript richtig eingesetzt, IWT, ISBN 3-88322-247-X
- Weltner, Das große Buch zu PostScript, Data Becker, ISBN 3-89011-379-6

Programmbeispiele

Zahlreiche einfache Beispiele von Postscript-Dateien finden Sie bei der Web-Version dieses Beitrags.