

COM/ActiveX Komponenten mit Visual Basic 6 entwickeln

Karel Štípek

Der Autor Dan Appleman hat sich vorgenommen, etwas Klarheit in die viel besprochene Welt der OLE, COM, ActiveX Technologie zu bringen. Nachdem ich das Buch gelesen habe, bin ich davon überzeugt, dass es ihm sehr gut gelungen ist. Es werden nämlich einerseits allgemeine Prinzipien verständlich erklärt, andererseits geht er ziemlich in die Tiefe.

Die Übersetzung des englischen Originals erschien im Markt&Technik Verlag im Jahre 1999 unter der ISBN 3-8272-5470-1. Das Buch hat 864 Seiten und alle Beispiele sind auf einer CD beigelegt.

Teil 1

Kapitel 1 heißt "ActiveX Mythen" und erklärt die wichtigsten Begriffe und Zusammenhänge mit nur ein paar Sätzen.

Ich zitiere einige davon:

"Aus der Sicht eines Visual-Basic-Programmierers ist COM und ActiveX ein und dasselbe."

"Der größte Teil der ActiveX-Technologien hat überhaupt nichts mit dem Internet zu tun."

"Es besteht kein Unterschied zwischen ActiveX-Controls und OLE Controls"

"ActiveX und COM sollten zu den ersten Sachen gehören, die ein Visual-Basic-Einsteiger lernt."

Kapitel 2 - "ActiveX - eine historische (aber auch technische) Betrachtung

erklärt das wichtige Prinzip, wozu das Ganze eigentlich gut ist - den Unterschied zwischen der alten anwendungszentrierten und der neuen dokumentenzentrierten Umgebung. In der neuen geht es darum, dass in einer Datei Dokumente von verschiedenen Formaten gespeichert werden und erst beim Bearbeiten des jeweiligen Teiles wird das dafür notwendige Programm aktiviert. Ein typisches Beispiel: Eine EXCEL-Mappe in einem WORD-Dokument.

Kapitel 3 - "Objekte und Visual Basic"

fasst die Prinzipien der objektorientierten Programmierung zusammen und demonstriert sie auf einem Beispiel. Ein einfaches Visual-Basic-Programm wird stufenweise umgeändert und seine Funktionalität erweitert. Dabei kann der Leser selbst beurteilen, wie der objektorientier-

te Ansatz die Wartbarkeit eines Projekts verbessert.

Kapitel 4 und 5 gehen schon mehr ins Detail.

- verschiedene Arten von Objekt-Interfaces
- GUID - Global Unified Identifier
- frühe und späte Bindung
- Aggregation und Polymorphie

Kapitel 6 betrachtet eine ActiveX-Komponente aus der Sicht des Betriebssystems. Die Speicherorganisation, Kommunikation zwischen Prozessen und die Zusammenarbeit mit der Registrierung werden erklärt. Die DCOM Technologie, wenn die COM-Objekte auf verschiedenen Teilen eines Netzwerkes verteilt sind, wird kurz erwähnt.

Kapitel 7 bietet eine Übersicht über Internet bezogene Projekte - ActiveX-Dokumente, IIS-Anwendungen, DHTML-Projekte und Active Server Pages.

Mit dem **Kapitel 7** endet der erste Teil des Buches, der sich mit den Kerntechnologien beschäftigt.

Teil 2

Teil 2 zeigt die Entwicklung der Kode-Komponenten im Detail.

Ich werde in weiterem nur die Namen der Kapitel auflisten:

- 8 - Das Projekt
- 9 - Komponenten erstellen und testen
- 10 - Code und Klassen
- 11 - Ereignisse
- 12 - Gruppen-Objekte
- 13 - Lebensdauer von Objekten
- 14 - Multithreading
- 15 - Die ganze Mannschaft: Der Stock-Quote-Server (ein komplexes Beispiel)

Teil 3

Teil 3 erklärt detailliert die Entwicklung von ActiveX-Controls

- 16 - ActiveX-Controls: Grundlagen
- 17 - Das UserControl-Objekt
- 18 - Extender- und Ambient-Objekte
- 19 - Wunderwelt der Eigenschaften

20 - Eigenschaftsseiten und anderes

21 - ActiveX-Controls und das Internet

22 - Komplexe Techniken

Teil 4

Teil 4 beschäftigt sich mit ActiveX-Dokumenten

23 - ActiveX-Dokumente - Grundlagen

24 - ActiveX-Dokumente und das Internet

Teil 5

Abschließend werden im **Teil 5** noch einige ausgewählten Themen behandelt.

25 - Versionsverwaltung

26 - Lizenzierung und Verteilung

27 - IIS Anwendungen

28 - Eine Frage des Status

Der Autor ist Präsident einer kleiner Software-Firma namens Desaware. Dieses Unternehmen ist 1991 gegründet worden und spezialisiert sich auf ActiveX-Controls und -Tools zur Erweiterung von Visual Basic.

Mehr auf <http://www.desaware.com/>.

