

O Autorach (19)

Wstęp (21)

Część I. Visual Basic 6 (25)

Rozdział 1. Różnice między VB5 a VB6 (27)

- Nowe właściwości języka (29)
 - o Nowe funkcje (29)
- Nowe kreatory (32)
 - o Add-In Designer (33)
 - o Application Wizard (33)
 - o Package and Deployment Wizard (33)
 - o Toolbar Wizard (35)
- Inne zmiany i rozszerzenia (36)
 - o Nowe kontrolki i kontrolki zmodyfikowane (36)
 - o Właściwości związane z obsługą Internetu (36)
 - o Tworzenie komponentów (37)
- Podsumowanie (38)

Rozdział 2. Nowe kontrolki ActiveX (39)

- Kontrolka Coolbar (39)
 - o Obiekt Band i kolekcja Bands (40)
 - o Właściwości kontrolki Coolbar (42)
 - o Zdarzenia kontrolki Coolbar (43)
 - o Coolbar w działaniu (44)
- Kontrolka ImageCombo (51)
 - o Obiekt ComboItem (52)
 - o Właściwości, metody i zdarzenia kontrolki ImageCombo (53)
 - o Kontrolka ImageCombo w działaniu (53)
- Kontrolka MonthView (55)
 - o Właściwości kontrolki MonthView (56)
 - o Metody kontrolki MonthView (59)
 - o Zdarzenia kontrolki MonthView (60)
- Kontrolka DateTimePicker (DTPicker) (60)
 - o Właściwości i zdarzenia kontrolki DTPicker (61)
 - o Formaty kontrolki DTPicker (62)
- Kontrolka FlatScrollbar (64)
 - o Właściwości (65)
- Podsumowanie (66)

Rozdział 3. Nowe dodatki i narzędzia (67)

- API Viewer (67)
- VB6 Resource Editor (69)
- Visual Modeler (73)
- Visual Component Manager (76)
- VB6 Template Manager (79)
- Podsumowanie (81)

Część II. Tworzenie komponentów w VB6 (83)

Rozdział 4. Zasady programowania ActiveX (85)

- Krótka historia ActiveX (85)
 - o DDE i OLE 1.0 (86)
 - o OLE 2.0 i COM (86)
 - o COM w działaniu (87)
 - o Inne cechy OLE i COM (91)
 - o VBX i OCX (92)
 - o Kontrolki ActiveX a Visual Basic (92)
 - o Podstawy tworzenia kontrollek ActiveX (93)
 - o Nowe techniki kontrollek ActiveX (94)
 - o Inne projekty ActiveX (94)
- Podsumowanie (96)

Rozdział 5. Tworzenie kontrollek ActiveX (99)

- Najpierw myśl, potem koduj (99)
 - o Możliwości kontrollek ActiveX (100)
 - o Narodziny kontrolki ActiveX (101)
 - o Trzy sposoby tworzenia kontrolki (102)
 - o Korzystanie z kontrollek składowych (103)
 - o Przekazywanie właściwości (104)
 - o W stronę standardów (104)
 - o Zasobniki kontrolki (106)
 - o Obiekty Ambient (106)
 - o Interfejs (107)
- Tworzenie kontrolki (109)
 - o Zestawianie kontrolki ActiveX (109)
 - o Dodawanie kodu (113)
 - o Kilka problemów z kontrolką LightButton (120)
 - o Przechowywanie właściwości (124)
 - o Powracamy do kontrolki LightButton (127)
 - o Życie instancji kontrolki (128)
 - o Dodawanie kolejnych właściwości do kontrolki LightButton (131)
 - o Inicjalizacja, odczytywanie i zapisywanie właściwości (139)
 - o Test (142)
 - o Właściwość Enabled (143)
- Rozbudowa interfejsu kontrolki (145)
 - o Dodawanie zdarzeń do przykładowej kontrolki (146)
 - o Tworzenie własnych zdarzeń (150)
 - o Jeszcze parę słów na temat zdarzeń (152)
- Dodawanie metod do kodu przykładowej kontrolki (153)
 - o Metoda Refresh (153)
 - o Metoda Flash (154)
 - o Elementy ozdobne i wykończenia (156)
 - o Dodanie okienka About (156)
 - o Grupowanie właściwości i opisy (158)
 - o Zmiana ikony kontrolki w przyborniku (161)
- Podsumowanie (161)

Rozdział 6. Przygotowanie kontrolki ActiveX do rozpowszechnienia (163)

- Kompilowanie kontrolki (163)
 - o Tworzenie pliku .OCX (164)
 - o Korzystanie z kontrolki w programach języka Visual Basic (168)
 - o Stosowanie kontrolki na stronie WWW (168)
- Package and Deployment Wizard (169)
- Rozprowadzanie plików .CAB (169)
- Podsumowanie (171)

Rozdział 7. Tworzenie skryptów ActiveX za pomocą języka VBScript (173)

- Paskudny VBScript (174)
 - o Podstawowe różnice pomiędzy językami VB a VBScript (174)
 - o Obiekty języka VBScript (175)
 - o Procedury języka VBScript (176)
 - o Przykładowy skrypt (176)
- Więcej o języku VBScript (180)
 - o Operatory (180)
 - o Funkcje (180)
 - o Polecenia (186)
- Podsumowanie (187)

Rozdział 8. Konsumenci danych i źródła danych (189)

- Wprowadzenie (189)
- Tworzenie źródła danych (190)
 - o Budowanie interfejsu użytkownika kontrolki (191)
 - o Dodawanie właściwości (194)
 - o Próba kontrolki (198)
 - o Implementacja obsługi bazy danych (199)
 - o Dodawanie metod (202)
 - o Skończony produkt (203)
- Tworzenie konsumenta danych (204)
- Podsumowanie (205)

Rozdział 9. Podział na wątki według modelu rozdzielonego (207)

- Wprowadzenie (207)
 - o Definiowanie wątku (208)
 - o Współbieżność (209)
 - o Model ActiveX/COM+ (209)
- Tworzenie wielowątkowych aplikacji w języku VB6 (209)
 - o Zrozumienie modelu wątków rozdzielonych (210)
 - o Powtórne wejście (211)
 - o Szeregowanie (212)
 - o Agregacja wątków (212)
 - o Korzyści z modelu cyklicznego podziału na wątki (214)
 - o Kontrola wątków (214)
- Bezpieczeństwo wątku (214)

- Implementacja systemów wielowątkowych (215)
 - o Rada dla implementujących wiele wątków wykonawczych (216)
 - o Kiedy nie tworzyć wielowątkowych aplikacji (217)
- Instancje klas, które można tworzyć zewnętrznie (217)
- Rejestrowanie zdarzeń rozdziału (218)
- Podpowiedzi dotyczące testowania systemów wielowątkowych i usuwania błędów (219)
 - o Komponenty spoza procesu (219)
 - o Komponenty działające w ramach procesu (219)
 - o Korzystanie z programu uruchomieniowego kodu maszynowego (220)
 - o Analiza komunikatów programu uruchomieniowego (220)
- Podział na wątki w obiektach klasy SingleUse (221)
- Co oznacza SingleUse (221)
 - o Komponenty spoza procesu i wielokrotne klasy SingleUse (222)
 - o Tworzenie instancji klas SingleUse z zewnątrz i z wewnątrz (222)
- Podsumowanie (222)

Rozdział 10. Programowanie obiektowe w języku Visual Basic (225)

- Odejście od starych praktyk (226)
- Od OTFP do OOP (227)
- Elementarz klas (228)
 - o Klasa języka Visual Basic (228)
 - o Przykład identyczności klas (230)
- Tworzenie klas VB (231)
- Budowanie klas za pomocą narzędzia Class Builder (232)
 - o Menu (234)
 - o Panel właściwości, metod i zdarzeń (235)
- Różnica między kolekcjami a agregacjami obiektów (238)
- Sposoby porozumiewania się obiektów (238)
- Podsystemy (239)
 - o Podsystemy aplikacji (240)
 - o Sposób porozumiewania się podsystemów (240)
- Podsumowanie (241)

Rozdział 11. Tworzenie modułów klas i korzystanie z nich (243)

- Rola metod analizy (244)
- Podstawy analizy obiektowej (244)
 - o Kolekcjoner wymagań (245)
 - o Analityk obiektowy (245)
 - o Architekt (247)
- Implementowanie metodologii sposobu użycia (248)
 - o Zdefiniowanie problemu (248)
 - o Model sposobów użycia (252)
 - o Diagram łańcucha zdarzeń (253)
 - o Pierwszy diagram łańcucha zdarzeń (255)
 - o Model klas na etapie analizy (260)
- Podsumowanie (261)

Część III. Programowanie baz danych (263)

Rozdział 12. Zasady programowania baz danych w VB6 (265)

- Metody dostępu do baz danych w VB6 (266)
 - o DAO (266)
 - o RDO (267)
 - o ADO (268)
- Okno Data View (269)
- Okno Data Environment (270)
- Kontrolki baz danych (271)
- Przyszłość dostępu do baz danych w VB (272)
- Podsumowanie (272)

Rozdział 13. Kontrolka danych ADO (273)

- ADO: Omówienie (273)
- Przegląd relacyjnych baz danych (274)
 - o Tabele (274)
 - o Klucze główne (275)
 - o Normalizacja danych (275)
 - o Korzystanie z kluczy obcych (276)
 - o Więzy integralności (278)
- Przegląd zastosowania architektury klient/serwer (279)
 - o Dwuwarstwowe aplikacje o architekturze klient/serwer (279)
 - o Wielowarstwowe aplikacje o architekturze klient/serwer (280)
 - o Klienci typu Thin i Thick (280)
- Korzystanie z kontrolki ADO Data i z bibliotek (281)
 - o Model obiektów ADO (283)
 - o Obiekt Command (284)
 - o Obiekt Connection (285)
 - o Obiekt Error i kolekcja Errors (286)
 - o Obiekt Field i kolekcja Fields (287)
 - o Obiekt Parameter i kolekcja Parameters (288)
 - o Obiekt Property (289)
 - o Obiekt Recordset (289)
 - o Tworzenie źródła danych OLE DB (291)
 - o Tworzenie aplikacji obsługi baz danych ADO (294)
- Zdalne korzystanie z zestawów rekordów ADO (297)
- Podsumowanie (299)

Rozdział 14. Praca z Data Environment (301)

- Wprowadzenie w środowisko Data Environment (301)
 - o Definiowanie połączenia (302)
 - o Korzystanie z projektanta SQL Query (305)
 - o Polecenia podrzędne (309)
- Dostęp do bazy danych za pomocą interfejsu Data Environment (311)
- Podsumowanie (314)

Rozdział 15. Posługiwanie się narzędziem Data Report (315)

- Wprowadzenie do narzędzia Data Report (315)
- Tworzenie raportu (316)
 - o Dodawanie i konfigurowanie interfejsu Data Environment (316)
 - o Projektowanie raportu (320)
 - o Przeglądanie raportu (328)
 - o Drukowanie raportu (331)
 - o Eksportowanie raportu (331)
- Data Report i Crystal Reports - porównanie (333)
- Podsumowanie (334)

Rozdział 16. Programy narzędziowe do baz danych (335)

- Okno Data View (335)
- SQL Editor (336)
 - o Procedury składowane (336)
 - o Tworzenie wyzwalaczy (338)
- Query Designer (338)
- Data Object Wizard (339)
 - o Tworzenie obiektu klas (340)
 - o Tworzenie własnych kontrolek danych (344)
 - o Korzystanie z nowego obiektu kontrolki (346)
- Data Form Wizard (346)
- Podsumowanie (352)

Rozdział 17. Zaawansowane kontrolki danych (353)

- Kontrolka DataList (353)
- Kontrolka DataCombo (356)
- Kontrolka DataGrid (358)
 - o Właściwości kontrolki DataGrid (359)
 - o Metody kontrolki DataGrid (363)
 - o Zdarzenia kontrolki DataGrid (364)
 - o Korzystanie z kontrolki DataGrid (365)
- Kontrolka Hierarchical FlexGrid (MSHFlexGrid) (369)
 - o Właściwości kontrolki MSHFlexGrid (370)
 - o Metody kontrolki MSHFlexGrid (378)
 - o Zdarzenia kontrolki MSHFlexGrid (379)
 - o Korzystanie z kontrolki MSHFlexGrid (380)
- Podsumowanie (382)

Rozdział 18. SQL i T-SQL Debugger (383)

- Posługiwanie się standardowym językiem SQL (383)
 - o Pobieranie danych (385)
 - o Wybieranie rekordów (387)
 - o Ograniczanie zakresu wyboru (388)
 - o Konfigurowanie złączeń (391)
 - o Funkcje agregujące (393)
 - o Wstawianie danych (394)
 - o Usuwanie danych (395)

- o Aktualizowanie danych (396)
- Grupowanie wyrażeń SQL w transakcje (398)
- Zmiana struktury bazy danych za pomocą poleceń definicji danych (399)
 - o Tworzenie tablic (400)
 - o Dodawanie i usuwanie kolumn i indeksów (400)
 - o Usuwanie tablic i indeksów (402)
- Korzystanie z narzędzia T-SQL Debugger (403)
 - o Instalacja narzędzia T-SQL Debugger (403)
 - o Korzystanie z narzędzia T-SQL Debugger (405)
 - o Opcje programu T-SQL Debugger (412)
- Podsumowanie (414)

Część IV. Obsługa Interntu (415)

Rozdział 19. Tworzenie dokumentów ActiveX (417)

- Dokumenty ActiveX (417)
 - o Czym jest dokument ActiveX? (417)
 - o Zalety dokumentów ActiveX (418)
- Obiekt UserDocument (419)
 - o Kluczowe zdarzenia i właściwości (419)
 - o Tworzenie i przechowywanie właściwości dla obiektu UserDocument (420)
 - o Asynchroniczne ściąganie kontrolek (421)
 - o Korzystanie z obiektu Hyperlink (423)
- Porównanie ActiveX Document DLL i ActiveX Document EXE (425)
- Przygotowanie pierwszego własnego dokumentu ActiveX (425)
 - o Rozpoczynanie projektu dokumentu ActiveX (426)
 - o Tworzenie interfejsu dokumentu (427)
 - o Dodawanie kodu do dokumentu (429)
 - o Testowanie dokumentu ActiveX (429)
 - o Kompilacja dokumentu (430)
- Projektowanie menu dla dokumentów ActiveX (430)
- Dodawanie formatek i dokumentów do dokumentów ActiveX (433)
 - o Dodawanie dodatkowych dokumentów (433)
- Uruchomienie dokumentu ActiveX w przeglądarce Internet Explorer (436)
- ActiveX Document Migration Wizard (437)
 - o Uruchamianie kreatora ActiveX Document Migration Wizard (438)
 - o Efekty pracy kreatora (440)
- Podsumowanie (440)

Rozdział 20. Tworzenie aplikacji DHTML (441)

- Omówienie języka Dynamic HTML (441)
- Aplikacje DHTML: co to jest? (442)
- Model obiektów DHTML (444)
 - o Obiekty języka DHTML (445)
 - o Zdarzenia języka DHTML (446)
- Projekt aplikacji DHTML (450)
 - o Korzystanie z narzędzia Page Designer (451)
 - o Projektowanie stron dla aplikacji DHTML (451)
 - o Korzystanie z aplikacji DHTML do przechowywania informacji o stanie (457)

- Implementacja aplikacji DHTML (460)
 - o Debugowanie aplikacji DHTML (461)
 - o Kompilowanie aplikacji (461)
 - o Rozpowszechnianie aplikacji DHTML (463)
 - o Instalowanie kreatora Package and Deployment Wizard (464)
 - o Korzystanie z kreatora Package and Deployment Wizard (464)
- Podsumowanie (469)

Rozdział 21. Umożliwianie aplikacjom obsługi poczty za pomocą MAPI (471)

- Specyfikacja MAPI (472)
 - o Programy obsługi MAPI (473)
 - o Moduł MAPI Spooler (475)
- Korzystanie z kontrolki MAPI: MAPISession i MAPIMessages (476)
- Tworzenie programów MAPI w języku Visual Basic (479)
 - o Tworzenie aplikacji z możliwością obsługi poczty e-mail (480)
 - o Tworzenie aplikacji pocztowej (491)
- Podsumowanie (505)

Rozdział 22. Korzystanie z kontrolki Internet Transfer (507)

- Właściwości, metody i zdarzenia (508)
 - o Właściwości (508)
 - o Metody (511)
 - o Zdarzenia (515)
- Kontrolka Internet Transfer a serwer proxy (516)
- Dostęp do plików i dokumentów za pośrednictwem metody OpenURL (517)
- Korzystanie z serwerów FTP za pomocą metody Execute (518)
- Podsumowanie (520)

Rozdział 23. Korzystanie z kontrolki Winsock przy tworzeniu oprogramowania o architekturze klient/serwer (521)

- Podstawy TCP/IP (521)
 - o Jak to działa? (523)
 - o Klienci i serwery (523)
 - o Nazwy domen i adresy IP (524)
 - o Zasada działania portów (524)
- Korzystanie z kontrolki Winsock (524)
 - o Tryby pracy kontrolki Winsock (525)
 - o Podstawy TCP (525)
 - o Podstawy UDP (526)
 - o Właściwości kontrolki Winsock (526)
 - o Metody kontrolki Winsock (529)
 - o Zdarzenia (531)
- Przykład - wyszukiwanie cen (532)
 - o Tworzenie klienta (533)
 - o Tworzenie serwera (535)
 - o Uruchomienie przykładowej aplikacji (538)
 - o Rozszerzenia przykładowej aplikacji (540)

- Podsumowanie (541)

Część V. Zaawansowane techniki programowania (543)

Rozdział 24. Wykorzystanie komponentów pakietu Office 97 w języku Visual Basic (545)

- OLE (546)
- Kontrolka OLE (547)
 - o Właściwości i metody kontrolki OLE (552)
- Automatyzacja OLE (554)
 - o Korzystanie z automatyzacji OLE (557)
- Podsumowanie (562)

Rozdział 25. Stosowanie funkcji Windows API (563)

- Pliki bibliotek Windows API (564)
 - o USER32.DLL (565)
 - o GDI32.DLL (565)
 - o KERNEL32.DLL (566)
 - o Biblioteki rozszerzeń DLL (566)
- Deklarowanie funkcji Windows API (567)
- Przekazywanie argumentów przez wartość i przez referencję (569)
- Typy danych argumentów wyrażenia Declare (570)
 - o Stosowanie aliasów (571)
 - o Numery porządkowe jako nazwy funkcji (572)
- API Text Viewer (572)
- Korzystanie z funkcji API w aplikacjach (575)
- Odwołania z funkcji Windows API (576)
- Podsumowanie (578)

Rozdział 26. Użyteczne funkcje API (579)

- Funkcje grafiki i obrazu (580)
 - o Kopiowanie obrazów: BitBlt i StretchBlt (580)
 - o Rysowanie prostokąta o zaokrąglonych narożach (583)
 - o Zmiana kierunku tekstu (585)
 - o Podświetlanie podpisu okna (587)
- Funkcje systemowe (588)
 - o Oczekiwanie na proces podrzędny (589)
 - o Wychodzenie z Windows (593)
 - o Dezaktywacja skrótów Ctrl+Alt+Del i Alt+Tab (593)
 - o Wyszukiwanie katalogów Windows i System (595)
- Podsumowanie (595)

Rozdział 27. Tworzenie aplikacji obsługi połączeń telefonicznych przy wykorzystaniu TAPI (597)

- Jak to działa? (598)
 - o Typy aplikacji TAPI (599)
- Tworzenie aplikacji TAPI (600)
 - o Co jest potrzebne (600)

- o Przykładowy program (600)
- Inne funkcje TAPI (604)
- Podsumowanie (605)

Rozdział 28. Rozpoznawanie mowy poprzez interfejs SAPI (607)

- SAPI 4.0 (607)
- Tworzenie aplikacji rozpoznawania mowy (609)
 - o Konfigurowanie mikrofonu (609)
 - o Korzystanie z kontrolki Direct Speech (611)
 - o Właściwości i metody kontrolki Direct Speech (613)
- Tworzenie aplikacji przetwarzającej tekst na mowę (614)
 - o Projekt aplikacji przetwarzającej tekst na mowę (615)
 - o Właściwości i metody kontrolki Text-to-Speech (617)
- Podsumowanie (620)

Rozdział 29. Tworzenie własnych dodatków (621)

- Możliwość rozbudowy (621)
- Extensibility Object Model (622)
- Pakiet Core Object (622)
 - o Obiekt Root (623)
 - o Obiekt interfejsu IDTExtensibility (626)
 - o Zmienna instancji Visual Basic (627)
- Pakiet Form Manipulation (628)
 - o Obiekt CommandBar (628)
 - o Obiekt CodePane (628)
- Pakiet Event Response (628)
- Pakiet Add-In Management (629)
 - o Pakiet Project and Component Manipulation (629)
 - o Pakiet Code Manipulation (630)
- Praktyczna implementacja modelu EOM (630)
- Elementy składowe kreatora (637)
 - o Kiedy kreator jest potrzebny (637)
 - o Efektywne projektowanie kreatora (638)
- Planowanie kreatora (638)
- Korzystanie z kreatora Wizard Manager (640)
 - o Tworzenie szablonu (641)
 - o Tworzenie kreatora z szablonu (642)
 - o Korzystanie z szablonu (643)
- Modyfikacja kodu (651)
 - o Dołączenie obsługi wyjątków (654)
 - o Kontrola przepływu (655)
- Plik zasobów kreatora (658)
- Podsumowanie (661)

Rozdział 30. Edycja rejestru systemowego (663)

- Pliki INI (664)
 - o Dostęp do plików INI za pośrednictwem Windows API (665)

- o Edytor plików INI (670)
- Rejestr systemowy (686)
 - o Dostęp do rejestru za pośrednictwem funkcji języka Visual Basic (689)
 - o Korzystanie z rejestru za pośrednictwem funkcji Windows API (691)
 - o Tworzenie edytora rejestru (696)
- Podsumowanie (705)

Rozdział 31. Przygotowanie systemu pomocy (707)

- Budowanie systemu pomocy (708)
 - o Przygotowywanie pliku tematów (709)
 - o Wprowadzanie tekstu (710)
 - o Etykiety tematów (713)
- Przygotowywanie standardowego projektu pliku pomocy (716)
 - o Korzystanie z okienka dialogowego Tematy Pomocy (Help Topics) (720)
 - o Rozbudowywanie standardowego pliku pomocy (727)
 - o Używanie dodatkowych okien (727)
 - o Korzystanie z Internetu (729)
 - o Dodawanie plików multimedialnych (730)
- W kierunku pomocy HTML (731)
 - o Korzystanie z programu HTML Help Workshop (733)
 - o Konwersja projektów pliku pomocy starszego typu (740)
 - o Opcje zaawansowane systemu pomocy HTML (741)
 - o Korzystanie z Internetu (743)
 - o Dodawanie plików multimedialnych (743)
- Dostęp do pomocy z poziomu aplikacji VB (743)
 - o Kontrolka Common Dialog (743)
 - o Pomoc kontekstowa (745)
- Podsumowanie (746)

Rozdział 32. Techniki debugowania i testowania (747)

- Rozpocznijmy od początku (747)
- Obsługa błędów (748)
- Unikanie błędów (749)
- Debugowanie programów Visual Basic (750)
 - o Śledzenie wykonania kodu (750)
 - o Okna debugowania: Locals, Immediate i Watch (752)
- Podsumowanie (756)

Rozdział 33. Dynamiczne tworzenie kontrolek i ich indeksowanie (757)

- Tworzenie tablic kontrolek (758)
 - o Zalety i wady tablic kontrolek (759)
 - o Korzystanie z tablic kontrolek (760)
- Projektowanie procedur obsługi zdarzenia dla tablic kontrolek (763)
- Dynamiczne tworzenie kontrolek (765)
- Tworzenie instancji formatek w czasie działania programu (766)
- Właściwości tablicy kontrolek (768)
 - o Właściwość Count (768)

- o Właściwość Item (769)
 - o Właściwości LBound i UBound (769)
- Dynamiczne tworzenie kontrolek Data (770)
- Podsumowanie (771)

Rozdział 34. Implementacja OLE Drag and Drop (773)

- Krótki wstęp do OLE Drag and Drop (773)
- Co to jest OLE Drag and Drop? (773)
- Jak działa OLE Drag and Drop (774)
 - o Rozpoczynanie przeciągania (775)
 - o Przechodzenie ponad celem (776)
 - o Zakończenie przeciągania (776)
 - o Przetwarzanie automatyczne czy ręczne? (776)
- Automatyczne OLE Drag and Drop (777)
- Kontrolowanie procesu ręcznego (780)
 - o Obiekt DataObject (780)
 - o Metoda OLEDrag (782)
 - o Zdarzenie OLEStartDrag (783)
 - o Zdarzenie OLEDragOver (784)
 - o Dostosowywanie wyglądu wskaźnika myszki (785)
 - o Zdarzenie OLEGiveFeedback (785)
 - o Zdarzenie OLEDragDrop (787)
 - o Zdarzenie OLECompleteDrag (788)
- Rozbudowywanie aplikacji o OLE Drag and Drop (789)
- Podsumowanie (792)

Rozdział 35. Dostrajanie i optymalizacja aplikacji (793)

- Optymalizacja i dostrajanie (793)
 - o Na czym polega optymalizacja i dostrajanie (794)
 - o Korzystanie z poprawnych projektów (794)
 - o Testowanie w środowisku docelowym (795)
 - o Co optymalizować (796)
 - o Testowanie wersji skompilowanych (796)
 - o Optymalizacja i dostrajanie w czasie całego procesu tworzenia aplikacji (796)
 - o Unikanie przesady (797)
 - o Komentowanie kodu (797)
- Tworzenie i używanie szablonów dla pomiaru czasu wykonania kodu (797)
- Przegląd sposobów poprawy wydajności (801)
 - o Wykorzystanie kompilatora (801)
 - o Sortowanie łańcuchów za pomocą kontrolki ListBox (803)
 - o Korzystanie z Windows API (803)
 - o Korzystanie z kontrolek danych w celu oszczędzania przepustowości serwera SQL (803)
 - o Ograniczenia języka Visual Basic (805)
 - o Zmniejszanie ilości kropek przy korzystaniu z obiektów (805)
 - o Stosowanie parametrów metod z komponentami spoza procesu lub rozproszonymi (806)

- o Zwiększanie odczuwalnej szybkości za pomocą ekranów logo i wskaźników postępu (806)
 - o Metody wczesnego i późnego łączenia obiektów (806)
 - o Optymalizacja szybkości wyświetlania (807)
 - o Optymalizacja typów danych (807)
 - o Optymalizacja operacji wejścia/wyjścia (807)
 - o Optymalizacja pamięci (808)
 - o Unikanie wywoływania funkcji i procedur z różnych modułów (808)
- Wybór poprawnego typu komponentu (808)
 - o Optymalizacja komponentów sieciowych (809)
 - o Komponenty wielowątkowe i jednowątkowe (809)
- Visual Basic Code Profiler (810)
 - o Instalacja programu Visual Basic Code Profiler (811)
 - o Korzystanie z programu Visual Basic Code Profiler (812)
- Podsumowanie (815)

Rozdział 36. Algorytmy dla programistów korzystających z języka Visual Basic (817)

- Algorytmy (818)
 - o Sortowanie (818)
 - o Szyfrowanie i rozszyfrowywanie danych (822)
 - o Kompresja i dekompresja danych (826)
- Podsumowanie (832)

Rozdział 37. Różnice pomiędzy VBA i VB6 (833)

- Omówienie VBA (833)
 - o Czym jest VBA, a czym nie jest? (834)
 - o Środowisko VBA (834)
 - o Różnice w sposobie programowania (836)
- Podsumowanie (844)

Rozdział 38. Programowanie pod kątem Microsoft Transaction Server (845)

- Przetwarzanie transakcji rozproszonych (846)
 - o Monitory transakcji (847)
 - o Obiektowy pośrednik zapytań (ORB) (848)
- Microsoft Transaction Server (848)
 - o Zarządzanie połączeniami z bazami danych (849)
 - o Zarządzanie obiektami rozproszonymi (850)
 - o Koordynacja transakcji (850)
- Integracja klas języka Visual Basic z oprogramowaniem Transaction Server (851)
 - o Rozpoczęcie projektu VB (851)
 - o Obiekty nie posiadające stanu (853)
 - o Kontekst transakcji (853)
 - o Rejestracja bibliotek DLL języka Visual Basic w Transaction Server (858)
- Wywoływanie obiektów Transaction Server z poziomu języka Visual Basic (863)
 - o Określanie identyfikatora produktu (865)
 - o Wywoływanie obiektu serwera transakcji (866)
- Podsumowanie (868)

Rozdział 39. Visual SourceSafe: konieczność dla poważnie myślących programistów (869)

- Kontrola wersji kodu źródłowego (870)
- Visual SourceSafe (870)
 - o Jak VSS może pomóc? (871)
 - o Instalacja serwera VSS (871)
 - o Administrowanie środowiskiem VSS (872)
- Programowanie zorientowane projektowo (875)
 - o Projekty w środowisku SourceSafe (875)
 - o Zapisywanie wprowadzonych zmian do projektu SourceSafe (878)
 - o Dodawanie plików do projektu SourceSafe (879)
 - o Śledzenie wersji (879)
- Visual SourceSafe a Visual Basic 6 (880)
 - o Opcje VSS (880)
 - o Korzystanie z istniejącego projektu VB (882)
 - o Tworzenie nowego projektu VB (885)
- Podsumowanie (885)

Skorowidz (887)