

Wstęp (15)

- Dlaczego ta książka? (15)
- Dawno temu... (16)
- Ograniczenia narzucane przez MFC (17)
- Jak używać tej książki (18)

Rozdział 1. Architektura (19)

- Warcaby (21)
 - o Ale mój program nie działa w taki sposób! (25)
 - o Test przydatności oficerów armii (26)
- Okna ramek (28)
 - o Kilka słów o mapach komunikatów (29)
 - o Przekazywanie komunikatów (31)
 - o Szablony dokumentów (35)
- Informacje szczegółowe (36)
 - o Klasa CWinApp (36)
 - o CView (39)
 - o CDocument (41)
 - o Klasa CFrameWnd i klasy pokrewne (43)
 - o CDocTemplate (46)
 - o Obsługa obiektów podczas działania programu (48)
- Obiekty pomocnicze (50)
 - o Obiekty klasy CWnd (51)
 - o Pomoc ze strony klasy CObject (52)
 - o Kilka słów o Kolekcjach (54)
 - o Sposoby używania szablonów (54)
 - o Szczegółowe informacje o kolekcjach (57)
- Podsumowanie (60)

Praktyczny przewodnik Architektura (63)

- o Obsługa komunikatów użytkownika (63)
- o Tworzenie nowych typów dokumentów (68)
- o Tworzenie prywatnych dokumentów (69)
- o Dołączanie wielu widoków do dokumentu (69)
- o Tworzenie oddzielnego menu Plik_Nowyy (70)
- o Zapobieganie tworzeniu nowego dokumentu podczas uruchamiania programu (71)
- o Analiza parametrów linii poleceń (71)
- o Określanie wielkości widoków (73)
- o Używanie słowa kluczowego typedef ze wzorcami (73)
- o Dwuwymiarowe obiekty CArray (74)

Rozdział 2. Serializacja (75)

- Stałość a pamięć (76)
- Szybka prezentacja klasy CArchive (77)
- Tajniki poleceń służących do otwierania i zapisywania plików (79)

- Tworzenie własnych okien dialogowych (83)
- Inny przykład (92)
 - o Tajniki klasy CDib (93)
 - o Przykładowa aplikacja (93)
- Serializacja obiektów (95)
 - o Obsługa różnych wersji serializowanych obiektów (97)
- Własne metody serializacji (101)
- Drobne modyfikacje serializacji (104)
- Zagadnienia przenaszalności (105)
- Podsumowanie (105)

Praktyczny przewodnik Serializacja (107)

- o Tworzenie serializowalnych klas (107)
- o Określanie okien dialogowych używanych do podawania nazw plików (108)
- o Używanie istniejącego lub własnego kodu obsługi plików (108)
- o Tworzenie archiwów operujących na niestandardowych strumieniach (109)
- o Odczytywanie starszych wersji plików (109)

Rozdział 3. Drukowanie (111)

- Drukowanie w MFC - wielkie kłamstwo? (112)
 - o Dylemat (117)
 - o Pełny przykład drukowania (118)
- Dostosowywanie podglądu listingu do własnych potrzeb (124)
 - o Dostosowywanie podglądu listingu (126)
 - o Przykład własnego podglądu listingu (127)
 - o Bardziej zaawansowane dostosowywanie podglądu listingu (131)
 - o Wyprowadzanie klasy (132)
 - o Wewnętrzne tajniki sporządzania podglądu listingu (132)
 - o Tworzenie podglądu listingu umożliwiającego edycję (133)
- Podsumowanie (138)

Praktyczny przewodnik Drukowanie (139)

- o Zarządzanie oknem dialogowym Drukuj (139)
- o Skalowanie listingu (140)
- o Drukowanie innych elementów (140)
- o Drukowanie nagłówek i stopek (141)
- o Modyfikowanie paska narzędzi okna podglądu listingu (141)
- o Modyfikowanie działania podglądu listingu (142)

Rozdział 4. Okna, widoki i elementy kontrolne (143)

- Poprawiony element CListCtrl (145)
 - o Modyfikowanie elementu kontrolnego (146)
 - o Zaznaczanie wybranego elementu listy (147)
 - o Wykorzystanie zmodyfikowanej listy (149)
 - o Elementy kontrolne używane w oknach dialogowych (151)
- Ogólne operacje na oknach (152)

- o Określanie stylów oraz warunków początkowych (152)
 - o Własne klasy okien (154)
 - o Ograniczanie wielkości okna (155)
 - o Określanie tytułu (159)
 - o Stosowanie UpdateCMDUI (159)
- Klasa CScrollView (160)
 - o Umożliwianie przewijania za pomocą klawiatury (162)
 - o Optymalizacja przewijania (165)
 - o Przewijanie o więcej niż 32K jednostek (167)
- Kilka słów o klasie CEditView (173)
 - o Usprawnianie widoku CEditView (173)
 - o Klasa CEditView i okna dzielone (179)
- Klasa CRichEditView (181)
- Praca z elementami kontrolnymi rysowanymi przez użytkownika (187)
 - o Rozwiązanie stosowane w MFC: samodzielne rysowanie (188)
 - o Inne rozwiązania (188)
 - o Wykorzystanie elementów działających zgodnie z metodą samodzielnego rysowania (193)
 - o Listy oraz pola kombo rysowane przez użytkownika (196)
 - o Menu samodzielnego rysowania (199)
- Edycja elementów list oraz drzew w oknach dialogowych (201)
- Okna dzielone (204)
 - o Co widzi użytkownik (204)
 - o Programowa obsługa okien dzielonych (205)
 - o Zagnieżdżanie okien dzielonych (206)
 - o Dlaczego nie używać klasy CSplitterWnd? (208)
- Podsumowanie (209)

Praktyczny Przewodnik Okna, widoki oraz elementy kontrolne (211)

- o Określanie stylu okien (211)
- o Usuwanie tytułu dokumentu (212)
- o Stosowanie własnych ikon, wskaźników myszy oraz tła (212)
- o Tworzenie widoków o określonej wielkości (213)
- o Tworzenie listy, w której zaznaczone będą wszystkie kolumny (213)
- o Przewijanie przy wykorzystaniu klawiatury (214)
- o Przewijanie dużych ilości elementów w systemie Windows 95 (215)
- o Stosowanie wielu widoków CEditView z tym samym dokumentem (215)
- o Określanie sposobu formatowania w widoku CRichEditView (216)
- o Stosowanie elementów kontrolnych rysowanych przez użytkownika (216)
- o Efektywne stosowanie edycji etykiet w listach i drzewach (217)
- o Zagnieżdżanie okien dzielonych (217)

Rozdział 5. Okna dialogowe (219)

- MFC i okna dialogowe (220)
- Implementacja niemodalnego okna dialogowego (221)
- Stosowanie techniki DDX/DDV (223)
 - o Kilka słów o weryfikacji danych (227)
 - o Weryfikacja danych podczas ich wprowadzania (227)

- o Inne sztuczki związane z mapami danych (231)
- o Tworzenie własnych metod DDX/DDV (231)
- o Integracja z kreatorem Class Wizard (236)
- Stosowanie pasków dialogowych (238)
 - o Modyfikowanie pasków narzędzi (239)
 - o Dostosowywanie standardowych okien dialogowych (245)
 - o Szczegółowy opis sposobu modyfikowania (246)
 - o Przykładowe okno wyboru kolorów (247)
 - o Modyfikowanie okna dialogowego służącego do wyboru plików (249)
- Podsumowanie (252)

Praktyczny przewodnik Okna dialogowe (253)

- o Tworzenie niemodalnych okien dialogowych (253)
- o Uaktualnianie zmiennych DDX po modyfikacji elementów kontrolnych (254)
- o Weryfikacja danych po ich zmodyfikowaniu (255)
- o Tworzenie własnych funkcji DDX i DDV (255)
- o Integrowanie własnych funkcji DDX i DDV z kreatorem Class Wizard (256)
- o Paski dialogowe a paski narzędzi (256)
- o Modyfikowanie standardowych okien dialogowych (257)

Rozdział 6. Arkusze właściwości i kreatory (259)

- Przegląd arkuszy właściwości (260)
- Korzystanie z pojedynczego szablonu (262)
- Tryb kreatora (266)
- Niemodalne arkusze właściwości (270)
- Własne kreatory App Wizard (275)
 - o Tworzenie kreatora (277)
 - o Dostosowywanie projektu kreatora (278)
 - o Tworzenie projektu (279)
 - o Inne opcje (281)
 - o Dalsze modyfikacje (282)
 - o Debuggowanie kreatorów (286)
 - o Kolejne pomysły na kreatory (287)
- Podsumowanie (287)

Praktyczny przewodnik Arkusze właściwości i kreatory (289)

- o Tworzenie arkusza właściwości (289)
- o Tworzenie kreatora (290)
- o Korzystanie z pojedynczego szablonu (290)
- o Niemodalne arkusze właściwości (291)
- o Tworzenie własnych kreatorów AppWizard (291)

Rozdział 7. Biblioteki DLL i MFC (293)

- Proces łączenia (294)
- Zagadnienia dotyczące języków programowania (295)
- Korzystanie ze zwykłych DLL-i (295)

- Tworzenie zwykłego DLL-a (297)
 - o Główny plik (298)
 - o Eksportowanie funkcji (300)
 - o Zmienne prywatne i dzielone (302)
- DLL-e MFC (304)
- A co z DLL-ami OLE (lub ActiveX)? (307)
- Podsumowanie (308)

Praktyczny przewodnik Biblioteki DLL i MFC (309)

- o Wyznaczanie DLL-i używanych przez program oraz funkcji eksportowanych przez DLL-a (309)
- o Łączenie w czasie budowy kodu (309)
- o Łączenie w czasie wykonywania programu (310)
- o Tworzenie DLL-a (310)
- o Eksportowanie funkcji i danych (310)
- o Tworzenie DLL-i rozszerzających MFC (311)
- o Optymalizowanie adresu ładowania DLL-a (311)

Rozdział 8. ActiveX (313)

- Czym jest obiekt ActiveX? (315)
- ActiveX i programowanie zorientowane obiektowo (316)
 - o Kapsułkowanie ActiveX (316)
 - o Ponowne wykorzystanie kodu w obiektach ActiveX (317)
 - o Polimorfizm ActiveX (318)
- Zabawa z interfejsami (318)
 - o Właściwości (319)
 - o Metody (319)
 - o Zdarzenia (319)
 - o Nazwy i numery (319)
- ActiveX i MFC (320)
- MFC i kontrolki ActiveX (327)
 - o Korzystanie z ClassWizarda (328)
 - o Samodzielnie tworzony kod (330)
 - o Dodawanie właściwości (330)
 - o Korzystanie z właściwości otoczenia (331)
 - o Dodawanie metod (332)
 - o Dodawanie zdarzeń (332)
 - o Dodawanie arkuszy właściwości (333)
 - o Analiza wygenerowanych plików (334)
 - o Testowanie i wykorzystanie kontrolki (334)
- Prosta kontrolka (335)
- Użycie kontrolek ActiveX (344)
- Podsumowanie (348)

Praktyczny przewodnik ActiveX (349)

- o Tworzenie obiektu MFC z interfejsem IDispatch (349)
- o Interpretacja identyfikatorów CLSID, PROGID oraz pozycji Rejestru (350)

- o Tworzenie kontrolerek ActiveX (350)
- o Debuggowanie kontrolerek ActiveX (351)
- o Umożliwianie projektantom VB lub stron WWW inicjalizacji twoich kontrolerek ActiveX (351)
- o Co to jest ATL? (351)
- o Dodawanie arkuszy właściwości (352)
- o Używanie kontrolerek ActiveX (352)

Rozdział 9. MFC i Internet (353)

- Elementarz Internetu (354)
 - o TCP/IP (354)
 - o Gniazda (355)
 - o Protokoły (356)
- HTTP i URL-e (356)
- ISAPI (357)
- ActiveX i Java (358)
- Gniazda MFC (358)
 - o CSocket i obiekty CArchive (359)
 - o Przejdźmy głębiej: CAsyncSocket (360)
 - o Blokujące wywołania (360)
 - o Przykład (360)
 - o Podstawowy szkielet programu (362)
 - o Własna klasa obsługi gniazda (373)
 - o Inne zagadnienia (374)
 - o Podsumowanie gniazd (374)
- Protokoły wyższego poziomu (375)
 - o Program LinkChecker (376)
 - o Inne pomysły (384)
- Obsługa Interentu przy pomocy ActiveX (384)
 - o Kontrolka Transfer (384)
- Obsługa ISAPI (388)
 - o Plan (389)
 - o Połączenie obiektów (389)
 - o Pobieżne spojrzenie na ISAPI (396)
 - o Pisanie serwera HILO.DLL (398)
 - o Analiza DLL-a C++ (401)
 - o Instalacja i dystrybucja (402)
 - o Dalsze kierunki (404)
- Tradycyjny ISAPI MFC (404)
- Podsumowanie (408)

Praktyczny przewodnik MFC i Internet (411)

- o Używanie gniazd (411)
- o Używanie gniazd jako strumieni (412)
- o Użycie WinInet w MFC (412)
- o Kontrolka Internet Transfer (412)
- o Pisanie filtrów i rozszerzeń ISAPI w MFC (412)
- o Kiedy nie należy używać ISAPI (413)

- o CBISAPI - Obiektowe podejście do ISAPI (414)

Rozdział 10. MFC i bazy danych (415)

- Szczegóły bazy danych (424)
- Dodawanie innych elementów (425)
- Dodawanie i usuwanie rekordów (425)
- Rezygnacja z użycia widoku (426)
- Przykładowy program (426)
- Analiza przykładu (431)
- Podsumowanie (432)

Praktyczny przewodnik MFC i bazy danych (433)

- o Tworzenie aplikacji bazy danych (433)
- o Wybieranie ODBC lub DAO (434)
- o Przygotowanie źródła danych (434)
- o Łączenie pól bazy danych ze zmiennymi rekordsetu (434)
- o Łączenie zmiennych rekordsetu z elementami kontrolnymi (434)
- o Usuwanie rekordów (435)
- o Dodawanie i aktualizowanie rekordów (435)
- o Pola przeliczane (435)

Rozdział 11. Wielowątkowość (437)

- Wątki kontra procesy (438)
- Problemy z wątkami (438)
- Wątki i MFC (439)
- Tworzenie roboczego wątku MFC (440)
- Tworzenie wątku interfejsu użytkownika MFC (440)
- Manipulowanie wątkami (441)
- Odczytywanie zwracanej wartości (443)
- Synchronizowanie wątków (443)
- Rodzaje obiektów synchronizacji (444)
- Alternatywy dla wątków (445)
- Przykładowy program (447)
- Podsumowanie (452)

Praktyczny przewodnik Wielowątkowość (453)

- o Tworzenie wątku roboczego (453)
- o Tworzenie wątku interfejsu użytkownika (454)
- o Zamykanie wątku (454)
- o Sprawianie, by okna pojawiały się na wierzchu (454)
- o Sprawianie, by okna komunikatów pojawiały się na wierzchu (455)
- o Zapobieganie autodestrukcji wątków (455)
- o Tworzenie wstrzymanego wątku (455)
- o Odczytywanie zwracanej wartości (456)
- o Rodzaje obiektów synchronizacji (456)
- o Oczekiwanie na obiekt synchronizacji (457)

- o Oczekiwanie na wielokrotny obiekt synchronizacji (457)
- o Użycie metody OnIdle (457)

Rozdział 12. Dalsze kierunki (459)

- Koniec drogi? (460)
- Rzeczy, które nadejdą (461)
 - o Układy scalone a pamięć rdzeniowa (461)
- Inne zasoby (462)

Dodatek A. Procedura obsługi ikon powłoki (465)

- Rodzaje rozszerzeń powłoki (466)
- Kiedy nie należy używać rozszerzeń powłoki (466)
- Parę słów o obiektach COM (467)
 - o Wsparcie COM w MFC (468)
 - o Obiekt COM krok po kroku (470)
 - o Szczegóły procedury obsługi ikon (471)
- I to wszystko z rozszerzeniami powłoki? (473)

Dodatek B. Przewodnik po kodzie źródłowym MFC (479)

- Prawidłowe wykorzystanie kodu źródłowego (479)
- Najdłuższa podróż... (480)
 - o MFC Source By Class Name (480)
 - o MFC Source By File Name (487)

Skorowidz (493)