

Das
große
Buch

Dr. Schwarte

ActiveX

1.	Warmup -	
	Das sollten Sie wissen	15
1.1	Geschichte für Surfer - Die Entwicklung des WWW	17
1.2	Jetzt wird's spannend - Microsoft und das Internet	18
1.3	Die drei Komponenten der ActiveX-Technologie.	22
1.3.1	Interaktion fürs Web - ActiveX-Steuerelemente	23
1.3.2	Programmieren fürs Web - ActiveX Scripting.....	24
1.3.3	WWW à la Microsoft - ActiveX-Dokumente	25
1.4	Was Sie erwartet.....	27
1.5	Zur Benutzung dieses Buches.....	29
2.	Ein Muß -	
	Der Microsoft Internet Explorer	31
2.1	Die Installation des Internet Explorer 3.0.....	32
2.2	Los geht's - Ein erster Testlauf.....	44
2.3	Die Bedienung des Internet Explorer im Detail ...	52
2.3.1	Das Menü Datei.....	54
2.3.2	Das Menü Bearbeiten.....	55
2.3.3	Das Menü Ansicht	56
2.3.4	Das Menü Explorer.....	57
2.3.5	Ihre Lieblingsseiten im Direktzugriff - Favoriten	58
2.3.6	Bei Fragen - Das Hilfe-Menü	59
2.3.7	Die Befehle der Symbolleiste	59
2.3.8	Schneller geht's mit rechts - Die Popup-Menüs.....	60
3.	Grundlegende Techniken	
	im WWW	63
3.1	Ab geht die Post - Adressierung im Internet.....	63
3.1.1	Ihre Hausnummer im Web - IP-Nummern und das DNS ...	64
3.1.2	Who is Who - Anwendungsprogramme und ihre Protokolle	66
3.1.3	Eine für alle -	
	Die Multipurpose Internet Mail Extension (MIME).....	67
3.1.4	Die Uniform Resource Locators (URL).....	69

3.2	Die Dokumentgestaltung mit HTML	71
3.2.1	Grundsätzliches zur HTML-Syntax.....	71
3.2.2	Einfache Dokumente	72
3.2.3	Listen.....	76
3.2.4	Bilder und Hyperlinks.....	80
3.2.5	Formulare	81
3.2.6	Tabellen.....	83
3.2.7	Imagemaps.....	86
3.2.8	Frames.....	88
3.2.9	Die Zukunft von HTML.....	92
4.	Avis fürs Web -	
	ActiveMovie.....	95
4.1	Die Möglichkeiten von ActiveMovie.....	95
4.2	Der ActiveMovie Streaming Editor	96
4.3	Das Video in der Homepage -	
	ActiveMovie und HTML	104
4.3.1	ActiveMovie und das <OBJECT>-Tag	104
4.3.2	ActiveMovie und das <EMBED>-Tag	110
4.3.3	ActiveMovie und das -Tag.....	112
4.3.4	ActiveMovie und das <A>-Tag.....	114
4.4	ActiveMovie und Script-Programme	117
4.4.1	Die Methoden des ActiveMovie Controls.....	117
4.4.2	Steuerung über Ereignisse.....	120
5.	Das Objektmodell	
	von ActiveX Script.....	125
5.1	Grundbegriffe der	
	objektorientierten Programmierung	125
5.2	Die Objekte der	
	ActiveX Script-Programmierung	127
5.3	Beispiele zur Benutzung von Eigenschaften	
	und Methoden.....	128
5.3.1	Erzeugung von Dialogboxen.....	129
5.3.2	Immer auf dem laufenden - Die Statuszeile.....	131
5.3.3	Jetzt wird's bunt - Die Farbeinstellungen.....	133
5.3.4	Textausgabe.....	134

5.3.5	Schaffen Sie Verbindung - Hyperlinks	136
5.3.6	Dialogfähig - Formulare	138
5.4	Das ActiveX Scripting-Objektmodell im Detail.....	142
5.4.1	Das Window-Objekt	142
5.4.2	Das Document-Objekt	149
5.4.3	Das Form-Objekt	156
5.4.4	Das Location-Objekt	159
5.4.5	Das Link-Objekt	160
5.4.6	Das Anchor-Objekt	164
5.4.7	Das Element-Objekt.....	164
5.4.8	Das History-Objekt	171
5.4.9	Das Navigator-Objekt	172

6. Visual Basic Script..... 175

6.1	Die Programmiersprache BASIC	175
6.2	Visual Basic Script als Bestandteil von HTML-Dokumenten	176
6.2.1	Das <SCRIPT>-Tag	177
6.2.2	So reagieren Sie - Die Event-Handler	180
6.3	Die Bestandteile von VBScript	182
6.3.1	Schleifen	182
6.3.2	Verzweigungen.....	187
6.3.3	Unterroutinen.....	190
6.3.4	Funktionen.....	191
6.3.5	Datentypen	191
6.3.6	Variablen, Konstanten und Felder	192
6.3.7	Weitere Visual Basic Script-Befehle	195
6.3.8	Ausdrücke und Operatoren.....	195
6.3.9	Eingebaute Funktionen.....	197
6.4	Beispiel: Taschenrechner	203

7. JavaScript..... 213

7.1	Von C++ über Java zu JavaScript.....	213
7.2	JavaScript innerhalb von HTML-Dokumenten.....	215
7.2.1	Das <SCRIPT>-Tag	215

7.2.2	Die Event-Handler.....	217
7.2.3	JavaScript und URLs	221
7.3	Die Bestandteile von JavaScript.....	222
7.3.1	Schleifen.....	222
7.3.2	Verzweigungen.....	224
7.3.3	Funktionen.....	225
7.3.4	Weitere Bestandteile von JavaScript.....	226
8.	Java-Applets.....	227
8.1	Ein einfaches Applet mit J++	227
8.2	Die HTML-Syntax für Java-Applets	233
8.2.1	Das <APPLET>-Tag	233
8.2.2	Das <PARAM>-Tag	236
8.2.3	Weitere HTML-Elemente.....	237
8.3	Die Sun-Beispiel-Applets.....	238
8.3.1	Das Animator-Applet	238
8.3.2	Das ArcTest-Applet.....	240
8.3.3	Balkendiagramme mit dem chart-Applet.....	245
8.3.4	TicTacToe	247
9.	Object Linking and Embedding (OLE) und die ActiveX Controls	249
9.1	Die Grundkonzepte des OLE.....	249
9.2	Weltweite eindeutige Identifikation durch GUIDs	251
9.3	Von OLE zu ActiveX	252
9.4	Safety first - Signatur-Zertifikate	253
10.	10. Die Benutzung von ActiveX Controls.....	257
10.1	Die HTML-Syntax für ActiveX-Steuerelemente	257
10.1.1	Das <OBJECT>-Tag.....	257
10.1.2	Das <PARAM>-Tag.....	262
10.1.3	Weitere HTML-Elemente.....	262

10.2 Die ActiveX Controls im IE 3.0	262
10.2.1 Die animierten Schaltflächen	263
10.2.2 Das Steuerelement Chart	267
10.2.3 Die Darstellung von Farbverläufen	276
10.2.4 Die Darstellung gedrehter Schrift	278
10.2.5 Die Laufschriftdarstellung	281
10.2.6 Das Menu-Steuerelement	283
10.2.7 Das Popup-Menu-Steuerelement	285
10.2.8 Das Popup-Window-Steuerelement	287
10.2.9 Das Control Preloader	289
10.2.10 Der Börsenticker	290
10.2.11 Der Zeitgeber	290
10.2.12 Das View-Tracker Control	290
10.3 Die Microsoft Forms 2.0 Controls	291
11. Das ActiveX Control Pad	293
11.1 Beschaffung und Installation des ActiveX Control Pads	293
11.2 Die Oberfläche des ActiveX Control Pads	294
11.3 Die Erstellung von HTML-Layouts	295
11.4 Das Einbinden von HTML-Layouts	302
11.5 Das Einbinden von ActiveX Controls	306
11.6 Der Script Wizard	310
12. Ausblick	315
12.1 Die Microsoft-Strategie	316
12.1.1 The Next Generation - Internet Explorer 4.0	316
12.1.2 Informationen aus erster Hand - Site Builder Workshop ..	318
12.1.3 Das Web multimedial - NetShow	320
12.2 Der Gegenangriff durch Netscape	321
12.3 Ncompass und die Vereinigung zweier Welten ...	323
12.4 Java und der Netzcomputer	325

13.

12.5 Die dreidimensionale Zukunftsvision - VRML.....	326
12.6 Internet-kompatible Firmenlösungen - Intranet ..	328
13. Tabellen und Glossar.....	331
13.1 HTML	331
13.1.1 Grundlegende Dokumente	331
13.1.2 Alle HTML-Elemente	332
13.1.3 HTML-Sonderzeichen.....	359
13.2 ActiveX Script-Objektmodell.....	361
13.2.1 Objekte.....	362
13.2.2 Methoden.....	363
13.2.3 Eigenschaften	365
13.2.4 Ereignisse	369
13.3 Visual Basic Script	370
13.3.1 Befehle	370
13.3.2 Funktionen.....	376
13.3.3 Datentypen	380
13.3.4 Operatoren.....	381
13.3.5 Namenskonventionen	382
13.3.6 Das Err-Objekt	384
13.4 JavaScript	384
13.4.1 Befehle	384
13.4.2 Funktionen.....	387
13.4.3 Ausdrücke und Operatoren.....	388
13.4.4 Objekte, Eigenschaften und Methoden.....	389
13.5 Java Applets	393
13.6 ActiveX Controls	394
13.6.1 Das ActiveMovie Control	395
13.6.2 Die ActiveX Controls des Internet Explorer 3.0.....	398
13.6.3 Die Microsoft Forms 2.0 Controls	408
13.7 Glossar	410
TOP-Index.....	421