

Teil 1 – Kerntechnologien

Kapitel 1: ActiveX-Mythen 21

Kapitel 2: ActiveX – eine historische (aber auch technische) Betrachtung 27

Kapitel 3: Objekte und Visual Basic 51

Kapitel 4: Das Component Object Model: Interfaces, Automation und Bindung 75

Kapitel 5: Aggregation und Polymorphie 103

Kapitel 6: Das Leben und die Lebensdauer einer ActiveX-Komponente 131

Kapitel 7: ActiveX-Komponenten: Was ist was? 163

