

?

Szerver oldali Webprogramozás (Sikos László)



192 oldal B/5, 2004., ISBN 963 86392 5 3

Értékelés: Még nincs értékelve

Ár

Fogyasztói ár 1200,00 Ft

Kedvezmény-1700,00 Ft

[Tegye fel kérdését a termék?](#)

Leírás

Jelen könyv elsősorban azoknak a weblapfejlesztőknek és rendszergazdáknak készült, akik már rendelkeznek a HTML nyelv, valamint a kliens-oldali JavaScript szerkesztésének ismereteivel, de szeretnék honlapjaikat alkalmazásokkal „életre kelteni”, azokon távoli adatbázisok tartalmát megjeleníteni, azokról e-mail-t küldeni. A könyvből megtudhatjuk azt is, hogyan lehet Java nyelven írt komponenseket vagy osztályokat elérni JavaScriptből, hogyan valósulnak meg a különböző adattípusok közötti konverziók, miként lehet hibákat lekezelni szerver oldalon, illetve a szerver típusa milyen módon befolyásolja a szerver-oldali programozást. Haszonnal forgathatják a könyvet azok is, akik meg szeretnék ismerni a Netscape Enterprise Server (újabb nevén iPlanet Web Server, Enterprise Edition) néhány lehetőségét, netán a kliens és a szerver oldal különbségeire kíváncsiak, esetleg a két oldal közötti, úgynevezett osztott-oldali JavaScript iránt is érdeklődnek. Akik most kezdenek el foglalkozni a szerver-oldali JavaScripttel, azok megtanulhatják a nyelv lehetőségeinek teljeskörű kihasználását. A haladóknak sem kell unatkozniuk. Akik adatbázisos szakemberek, most tetszőleges SQL-utasítást futtathatnak JavaScriptből. A Java programozók kommunikálhatnak a JavaScripttel. A profik még a CGI-be és az ASP-be is belekóstolhatnak. A kezdőknek a programozásba bevezető fejezetek, a haladóknak a nyelvet és a szolgáltatásokat bemutató részek, illetve a példatár nyújt segítséget. A könyvet végigelve igazi JavaScript programozókká érünk: már nem kell beérnünk pusztán a kliens oldallal, hiszen ott vannak a nagy teljesítményű webserverek, melyek már csak ránk várnak.

Tartalomjegyzék:

AJÁNLÁS	11
ELŐSZÓ	13
1. HOGYAN FOGJUNK HOZZÁ?	15
1.1. Amit feltétlenül tudni kell	15
1.2. A szerver-oldali JavaScript lehetőségei	16
1.3. A szerver jelentősége	18
2. A JAVASCRIPT NYELV ÁTTEKINTÉSE	19
2.1. A JavaScript nyelv magja, a kliens és a szerver oldali JavaScript	19
2.2. A JavaScript és a Java	21
2.3. JavaScript verziók	22
2.4. Hibakeresés	23
3. SZERVER-OLDALI ALKALMAZÁSOK FEJLESZTÉSE	24
3.1. Bevezetés a fejlesztésbe	24
3.1.1. A JavaScript alkalmazások felépítése	25
3.1.2. Rendszerkövetelmények	27
3.1.3. Konfigurálás	28
3.1.3.1. A szerver-oldali JavaScript engedélyezése	28
3.1.3.2. Védelmi kérdések	29
3.1.3.3. Előkészület a LiveConnect-hez	30
3.1.3.4. A fordító elhelyezése	30
3.2. JavaScript alkalmazások fejlesztési mechanizmusai	31
3.2.1. A fejlesztés alaplépései	31
3.2.2. Az alkalmazás-menedzselés áttekintése	33
3.2.3. Az alkalmazás forrásfájljainak létrehozása	34
3.2.4. Új alkalmazás telepítése	34
3.2.4.1. Az alkalmazások URL-jei	36
3.2.5. Az alkalmazáshoz való hozzáférés vezérlése	37
3.2.6. Egy alkalmazás módosítása	37
3.2.7. Egy alkalmazás eltávolítása	38
3.2.8. Alkalmazás indítása, leállítása, újraindítása	38
3.2.9. Alkalmazás futtatása	39
3.2.10. Hibakeresés az alkalmazásban	39
3.2.10.1. Az alkalmazás-menedzser használata hibakeresésre	40
3.2.10.2. Hibakereső URL-ek használata	40
3.2.10.3. A debug függvény	41
3.2.11. Egy alkalmazás feldolgozása	41
3.2.12. Az alkalmazás-menedzser áttekintése	42
3.2.12.1. Alapértelmezett beállítások konfigurálása	42
3.2.12.2. A színtalpak mögött	43
4. A SZERVER-OLDALI JAVASCRIPT	45
4.1. Egy példa: Helló, világ!	46
4.1.1. A program működése	47
4.1.2. A forrás kielemezése	47
4.1.3. A program módosítása	50
4.2. A futásidejő feldolgozás	51
4.3. A nyelvi elemek áttekintése	52
4.3.1. Prototípusok	53
4.3.2. Használat	54
4.3.3. A környezet	54
4.3.4. Osztályok és objektumok	55
4.4. A HTML-be ágyazás	57
4.4.1. A SERVER tag	58
4.4.2. Futásidejő feldolgozás a szerveren	59
4.5. A HTML oldal létrehozása	61
4.5.1. A HTML generálás	62
4.5.2. A kimeneti puffer	62
4.5.3. Váltás egy új kliens-kérelemre	63
4.6. CGI változók elérése	63
4.7. Kommunikáció a szerver és a kliens között	67
4.7.1. Kliens-szerver adatforgalom	68
4.7.1.1. Űrlap-értékek elérése	68
4.7.1.2. Legördülő listák használata	69
4.7.1.3. Információ-kódolás egy URL-ben	69
4.7.2. Szerver-kliens adatforgalom	70

- 4.7.3. Sütik használata 70
- 4.7.4. Hulladék-gyűjtemény 70
- 4.7.5. Hibakezelés a szerver-oldali JavaScriptben 71
- 4.8. Beépített objektumok 72
 - 4.8.1. A client objektum 73
 - 4.8.1.1. A client objektum tulajdonságai 74
 - 4.8.1.2. Egyedi hivatkozás a client objektumra 75
 - 4.8.1.3. Saját client objektum létrehozása 76
 - 4.8.2. A project objektum 77
 - 4.8.2.1. A project objektum tulajdonságai 77
 - 4.8.2.2. A project objektum megosztása 78
 - 4.8.3. A request objektum 78
 - 4.8.3.1. A request objektum tulajdonságai 78
 - 4.8.3.2. Térképek használata 80
 - 4.8.4. A server objektum 80
 - 4.8.4.1. A server objektum tulajdonságai 81
 - 4.8.4.2. A server objektum megosztása 81
 - 4.8.4.3. Az objektumok és az URL-ek kapcsolata 82
- 4.9. A client objektum fenntartási technikái 83
 - 4.9.1. A client-fenntartási technikák összehasonlítása 83
 - 4.9.2. Kliens-oldali technikák 88
 - 4.9.2.1. A kliens süti technika 88
 - 4.9.2.2. A kliens URL-kódolós technika 89
 - 4.9.3. Szerver-oldali technikák 90
 - 4.9.3.1. Az IP-címes technika 91
 - 4.9.3.2. A szerver süti technika 91
 - 4.9.3.3. Szerver URL-kódolás 92
 - 4.9.4. A kliens objektum élettartama 93
 - 4.9.5. A client objektum felszámolása 93
- 4.10. Objektumok biztonságos megosztása lokkolással 93
- 4.11. Levelezési szolgáltatás 94
- 4.12. Fájlrendszer-szolgáltatás 96
 - 4.12.1. Biztonsági megfontolások 96
 - 4.12.2. Egy File objektum létrehozása 97
 - 4.12.3. Egy állomány megnyitása és bezárása 97
 - 4.12.4. Állományok lokkolása 98
 - 4.12.5. Munka fájlokkal 99
 - 4.12.5.1. Pozicionálás fájlokban 100
 - 4.12.5.2. Olvasás fájlból 101
 - 4.12.5.3. Írás fájlba 101
 - 4.12.5.4. Adatkonverzió 102
 - 4.12.5.5. Fájlinformációk lekérése 103
 - 4.12.6. Külső könyvtárak használata 103
 - 4.12.6.1. A könyvtár állományainak azonosítása 105
 - 4.12.6.2. Külső függvények regisztrálása 105
 - 4.12.6.3. Külső függvények használata 106
 - 4.12.7. Kérés- és válasz-manipuláció 106
 - 4.12.7.1. A kérés fejléce 107
 - 4.12.7.2. A kérés törzse 107
 - 4.12.7.3. A válasz fejléce 109
- 5. A LIVEWIRE ADATBÁZIS-SZOLGÁLTATÁS 110
 - 5.1. Csatlakozás egy adatbázishoz 110
 - 5.1.1. A kapcsolat kiépítése 111
 - 5.1.2. Adatbázisok kapcsolat-készletei 113
 - 5.1.3. Egyszálú és többszálú adatbázisok 115
 - 5.1.4. Kapcsolat-készletek menedzselése 116
 - 5.1.5. Egyedi adatbázis-kapcsolatok 118
 - 5.1.5.1. Kapcsolat fenntartása kéréseken keresztül 119
 - 5.1.5.2. Várakozás egy kapcsolatra 119
 - 5.1.5.3. Problémás kapcsolat helyrehozása 120
 - 5.2. Adatbázisok használata 120
 - 5.2.1. Műveletek egy relációs adatbázisban 121
 - 5.2.2. Automatikusan megjelenő lekérdezési eredmények 121
 - 5.2.3. Tetszőleges SQL utasítások futtatása 122
 - 5.2.4. Lekérdezés-eredmények manipulálása mutatókkal 122
 - 5.2.4.1. Mutató létrehozása 123
 - 5.2.5. Rekordok megjelenítése 124
 - 5.2.6. Kifejezések és aggregáló függvények megjelenítése 124
 - 5.2.7. Navigálás mutatókkal 124

- 5.2.8. Munka az oszlopokkal 124
- 5.2.9. Adatbázis-információk cseréje 125
- 5.2.10. Tranzakciók menedzselése 125
 - 5.2.10.1. A tranzakció-vezérlési metódusok használata 126
- 5.2.11. Bináris adatok feldolgozása 127
- 5.2.12. Tárolt eljárások hívása 129
 - 5.2.12.1. Információk cseréje 129
 - 5.2.12.2. Tárolt eljárások használati lépései 130
 - 5.2.12.3. A tárolt eljárás regisztrálása 130
 - 5.2.12.4. Prototípus definiálása tárolt eljáráshoz 131
 - 5.2.12.5. A tárolt eljárás futtatása 131
 - 5.2.12.6. Eredményhalmazok 132
 - 5.2.12.7. Visszatérési értékek 134
 - 5.2.12.8. Kimeneti paraméterek 134
 - 5.2.12.9. Informix és Sybase kivételek 135
- 5.3. Adattípus-konverziók 135
 - 5.3.1. Az adatbázisok adattípus-konverziói 135
 - 5.3.1.1. A DB2 adattípus-konverziók 136
 - 5.3.1.2. Az Informix adattípus-konverziók 136
 - 5.3.1.3. Az ODBC adattípus-konverziók 137
 - 5.3.1.4. Az Oracle adattípus-konverziók 137
 - 5.3.1.5. A Sybase adattípus-konverziók 138
 - 5.3.2. Munka a dátumokkal és adatbázisokkal 138
- 5.4. A LiveWire hibakezelése 139
 - 5.4.1. Hibafeltételek 139
 - 5.4.2. Visszatérési értékek 139
 - 5.4.2.1. A szám visszatérési érték 139
 - 5.4.2.2. Az objektum visszatérési érték 141
 - 5.4.2.3. A logikai visszatérési érték 141
 - 5.4.2.4. A string visszatérési érték 142
 - 5.4.2.5. A void 142
 - 5.4.3. Hibametódusok 142
 - 5.4.4. Állapotkódok 143
- 6. LIVECONNECT 145
 - 6.1. A LiveConnect áttekintése 145
 - 6.2. JavaScript-Java kommunikáció 146
 - 6.2.1. A csomag objektum (Packages) 147
 - 6.2.2. Java tömbök felhasználása 147
 - 6.2.3. Csomag- és osztály-hivatkozások 148
 - 6.2.4. A karakter típus argumentumai 148
 - 6.3. Java-JavaScript kommunikáció 148
 - 6.3.1. A LiveConnect osztályai 149
 - 6.3.2. A szerver-oldali JavaScript elérése 149
 - 6.4. Adattípus-konverziók 149
 - 6.4.1. JavaScript-Java konverziók 150
 - 6.4.1.1. Szám értékek konverziója 150
 - 6.4.1.2. Logikai értékek konverziója 151
 - 6.4.1.3. String értékek konverziója 152
 - 6.4.1.4. Null értékek konverziója 152
 - 6.4.1.5. JavaArray és JavaObject objektumok konverziója 153
 - 6.4.1.6. JavaClass objektumok konverziója 154
 - 6.4.1.7. Egyéb JavaScript objektumok konverziója 154
 - 6.4.2. Java-JavaScript konverziók 155
- 7. PÉLDATÁR 157
 - 7.1. Levélküldés 157
 - 7.1.1. Egyszer? e-mail küldése 158
 - 7.1.2. Közvetlen üzenetküldés 160
 - 7.1.3. Fájlcsatolás 162
 - 7.2. JavaScript a kliens és a szerver között 165
 - 7.3. CGI változó elérése 167
 - 7.4. Példa hibaelhárításra 169
- FÜGGELÉK 171
 - A. Az SSJS objektum-modell 171
 - B. Az SSJS objektumok listája 172
 - C. Az SSJS függvények 175
 - D. A JavaScript magjának objektumai 176
 - E. A JavaScript magjának függvényei 179
 - F. Objektum-hierarchia 180
- TÁRGYMUTATÓ 181

WEBES KISSZÓTÁR 183