?

Szerver oldali Webprogramozás (Sikos László)





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

Értékelés: Még nincs értékelve
Ár
Fogyasztói ár1200,00 Ft

Kedvezmény-1700,00 Ft

Tegye fel kérdését a termékr?l

Leírás

Jelen könyv els?sorban azoknak a weblapfejleszt?knek 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 könyvb?l megtudhatjuk azt is, hogyan lehet Java nyelven írt komponenseket vagy osztályokat elérni JavaScriptb?l, hogyan valósulnak meg a különböz? 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 lehet?ségét, netán a kliens és a szerver oldal különbségeire kíváncsiak, esetleg a két oldal közötti, úgynevezett osztott-oldali JavaScript iránt is érdekl?dnek. Akik most kezdenek el foglalkozni a szerver-oldali JavaScripttel, azok megtanulhatják a nyelv lehet?ségeinek teljeskör? kihasználását. A haladóknak sem kell unatkozniuk. Akik adatbázisos szakemberek, most tetsz?leges SQL-utasítást futtathatnak JavaScriptb?l. A Java programozók kommunikálhatnak a JavaScripttel. A profik még a CGI-be és az ASP-be is belekóstolhatnak. A kezd?knek a programozásba bevezet? fejezetek, a haladóknak a nyelvet és a szolgáltatásokat bemutató részek, illetve a példatár nyújt segítséget. A könyvet végigelemezve igazi JavaScript programozókká érünk: már nem kell beérnünk pusztán a kliens oldallal, hiszen ott vannak a nagy teljesítmény? webszerverek, melyek már csak ránk várnak.

Tartalomjegyzék:

AJÁNLÁS 11
EL?SZÓ 13
1. HOGYAN FOGJUNK HOZZÁ? 15
1.1. Amit feltétlenül tudni kell 15
1.2. A szerver-oldali JavaScript lehet?ségei 16
1.3. A szerver jelent?sége 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. El?készület 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. Hibakeres? 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 színfalak mögött 43
4. A SZERVER-OLDALI JAVASCRIPT 45
4.1. Egy példa: Helló, világ! 46
4.1.1. A program m?ködése 47
4.1.2. A forrás kielemzése 47
4.1.3. A program módosítása 50
4.2. A futásidej? 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. Futásidej? 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. ?rlap-értékek elérése 68
4.7.1.2. Legördül? 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-gy?jtemény 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 sütis technika 88
4.9.2.2. A kliens URL-kódolásos technika 89
4.9.3. Szerver-oldali technikák 90
4.9.3.1. Az IP-címes technika 91
4.9.3.2. A szerver sütis 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. Küls? könyvtárak használata 103
4.12.6.1. A könyvtár állományainak azonosítása 105
4.12.6.2. Küls? függvények regisztrálása 105
4.12.6.3. Küls? 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. M?veletek egy relációs adatbázisban 121
5.2.2. Automatikusan megjelen? lekérdezési eredmények 121
5.2.3. Tetsz?leges 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