



## 相关主题

RECOMMEND ARTICLE

- 简单介绍Visual Basic中的Do循环结构
- Visual Basic Print方法基础学习
- VB.net常用函数
- 关于Visual Basic中的For循环语句
- Visual Basic中实现带预览的对话框
- 关于Visual Basic 9.0的动态标识符
- VB中运用反射原理优化程序代码
- 利用VB6.0实现五线谱作曲工具

[MORE](#)

## 推荐文章

RECOMMEND ARTICLE

- 游戏音乐制作案例之《战火 红色警戒》音效制作揭秘
- 英雄连Online 原画
- 游戏音乐制作案例之《乱武天下》
- 游戏音乐制作案例之《诛仙》
- 《鹿鼎记》最新原画
- MIDP2.1规范的新特性
- 3D游戏编程入门经典(6)
- Introduction to 3d game engine design using directx-9 and c#(10)

[MORE](#)

## 热门文章

HOT ARTICLE

- [电子书下载]游戏设计 — 原理与实践
- [电子书下载]网络游戏开发
- 游戏设计全过程
- [电子书下载]游戏设计技术
- [电子书下载]游戏设计理论
- CS游戏人物模型制作教程
- CG人物插画基本流程
- [转贴]MAX高级人头教程

[MORE](#)

您的位置: VB专区



文章标题	浅析ADO 事件模型		
来源:	[ ogdev ]	浏览:	[ 628 ]

“ADO 事件模型”支持某些同步或异步的 ADO 操作，这些操作在其开始之前或完成之后能够引发事件。“事件”实际上是对事件处理程序例程的调用。

操作开始前调用的事件处理程序用于检查或修改操作参数，此后可删除操作或使其完成。由于 ADO 2.0 支持异步操作，所以操作完成后调用的事件处理程序特别重要。例如，启动异步Recordset.Open 操作的应用程序在操作完成时，通过执行完毕事件来获得通知。

有两类事件：

**ConnectionEvents** — 当连接的事务开始、提交或回卷时，当 Command 执行时，以及 Connection

开始或结束时所引发的事件。

**RecordsetEvents** — 当定位 Recordset 对象行，更改 Recordset 行中的字段，更改 Recordset 中的行，或在记录集进行任何更改时所引发的事件。

ADO 事件总结

ADO 2.0 支持事件，事件是对某些操作将要或已经发生的通知。

有两类事件：**ConnectionEvent** 和 **RecordsetEvent**。Connection 对象产生ConnectionEvent 事件，而 Recordset 对象则产生 RecordsetEvent 事件。

事件由事件处理程序例程处理，该例程在某个操作开始之前或结束之后被调用。

某些事件是成对出现的。开始操作前调用的事件名格式为 WillEvent (Will 事件)，而操作结束后调用的事件名格式为 EventComplete (Complete 事件)。

其余的不成对事件只在操作结束后发生。（其名称没有任何固定模式。）事件处理程序由状态参数控制。附加信息由错误和对象参数提供。

可以请求事件处理程序不接受第一次通知以后的任何通知。例如，可以选择只接收Will 事件或 Complete 事件。

在某种编程语言中，来自多个 ADO 对象的事件可以由一个事件处理程序处理。一个事件也可以用多个事件处理程序处理，但不太常见。

ADO 事件

ADO 2.0 支持事件。事件是由某些操作在开始之前或结束之后发出的通知。事件实际上是对应用程序中定义的事件处理程序例程的调用。请参阅 不同语言的 ADO 事件实例。

事件分成两类。**ConnectionEvent** 类从属于 Connection 对象的操作，而 **RecordsetEvent**类则从属于 Recordset 对象的操作。**ConnectionEvents** — 在连接的事务开始、提交或回卷时，或在 Command 被执行、连接开始或结束时，事件即被引发。

**RecordsetEvents** — 在 Recordset 对象行中定位、更改 Recordset 行中的字段、更改Recordset 的行、或是在 Recordset 作任何修改时，事件即被引发。

ADO 事件处理程序概述

ConnectionEvent 说明

**BeginTransComplete**、**CommitTransComplete**、**RollbackTransComplete** 事务管理 — 关于连接上的当前事务已经开始、已经提交、或者已经回卷的通知。

**WillConnect**、**ConnectComplete**、**Disconnect** 连接管理 — 关于当前连接即将开始、已经开始、或者已经结束的通知。

**WillExecute**、**ExecuteComplete** 命令执行管理 — 关于连接的当前命令的执行即将开始、或者已经结束的通知。

**InfoMessage Informational** — 关于当前操作有附加信息的通知。

RecordsetEvent 说明

**FetchProgress**、**FetchComplete** 检索状态 — 关于数据检索操作进度、或者检索操作已经结束的通知。

**WillChangeField**、**FieldChangeComplete** 字段更改管理 — 关于当前字段值即将更改、或者已经更改的通知。

**WillMove**、**MoveComplete**、**EndOfRecordset** 定位管理 — 关于当前行在 Recordset 中的位置即将更改、已经更改、或

者已经到达 Recordset 结尾的通知。

WillChangeRecord、RecordChangeComplete 行更改管理 — 关于 Recordset 当前行的某些地方即将更改、或者已经更改的通知。

WillChangeRecordset、RecordsetChangeComplete Recordset 更改管理 — 关于当前 Recordset的某些地方即将更改、或者已经更改的通知。

事件类型

Will 事件

操作开始之前调用的事件处理程序使您有机会检查或修改操作参数，然后取消操作或允许完成该操作。这些事件处理程序例程通常具有形如 WillEvent (Will 事件) 的名称。

Complete 事件

操作完成之后调用的事件处理程序将向应用程序发出操作已经结束的通知。当挂起的操作被 Will事件处理程序取消时，该事件处理程序也会收到通知。这些事件处理程序例程通常具有如象EventComplete (Complete 事件) 的名称。

Will 和 Complete 事件一般成对使用。

其他事件

其他事件处理程序 (事件名不使用 WillEvent 或 EventComplete 格式) 仅在操作完成后被调用。

事件参数

每个事件处理程序都有一个控制它的状态参数。大部分 Complete 事件都有错误参数，用于报告引起事件发生的操作是否成功。另外还有一个对象参数，用于标识操作所执行的 ADO 对象。



Will 事件也传递用于挂起操作的参数。这样您就有机会检查参数并确定操作是否应该完成。

状态参数

当事件处理程序例程被调用时，状态参数将被设置为下列信息值之一。

本栏目登载此文出于传递信息之目的，如有任何的问题请及时和我们联系！

无任何评论!

<p>请您注意:</p> <ul style="list-style-type: none"><li><input checked="" type="checkbox"/> 尊重网上道德，遵守《全国人大常委会关于维护互联网安全的决定》及中华人民共和国其他各项有关法律法规</li><li><input checked="" type="checkbox"/> 尊重网上道德，遵守中华人民共和国的各项有关法律法规</li><li><input checked="" type="checkbox"/> 承担一切因您的行为而直接或间接导致的民事或刑事法律责任</li><li><input checked="" type="checkbox"/> 中国网游研发中心新闻留言板管理人员有权保留或删除其管辖留言中的任意内容</li><li><input checked="" type="checkbox"/> 您在中国网游研发中心留言板发表的作品，中国网游研发中心有权在网站内转载或引用</li><li><input checked="" type="checkbox"/> 参与本留言即表明您已经阅读并接受上述条款</li></ul>	<p>发表评论:</p> <p>昵 称: <input type="text"/> <input type="button" value="GO"/></p> <p>联系EMAIL: <input type="text"/></p> <p>j&lt;  j&lt;  j&lt;  j&lt;  j&lt; </p> <div style="border: 1px solid gray; height: 40px; width: 100%;"></div>
---	--