

1 Redegør for COM's arkitektur og terminologi samt forklar hvorledes men kan udvikle COM komponenter med brug af ATL.

- Forklar arkitekturen og terminologien
- Kommunikation på højt niveau
- C++ er inkapslet, men ikke binær
- Det er lidt ala. klippeboard funktionalitet, så forskellige programmer kunne snakke sammen.
- Binær indkapsling, så implementeringen er skjult, men kontrakter synlige i binær kode, så alle kan bruge dem
- Kan bruges på tværs af programmeringssprog, Tilpas simpelt til dem
- Brug virtuel metodetabel, som mapper via abstrakte kald
- C kan se det som et array a metodepointere
- Kan fysisk være .exe, men er normalt .dll
 - Har kun 4 simple metoder - class factory, registrer og fjern registrering, can-unload-now.
 - Returnere en pointer fra et interface til konkret implementering
 - Der kan være mange forskellige klasser, men det er kun interfacet man kan se
 - Man kan lave egne custom interface
 - Der findes mange, vi har kun set de 2 af dem. IUNKNOWN!!
 - * Queue interface - kalder AddRef
 - * AddRef - tæller en intern counter for, hvor mange der peger på dig.
 - * Release - kaldes, når intern counter for referencer er 0.
 - * Se 03b-Com-introduktion, slide 5 og 6
- ATL - værktøj til at lave bøvl
 - Der er en wizard (nogle få) - Templates og Libraries