

Obsah

Předmluva	1
Úvod	3
1 Co to je OOP	5
1.1 Strukturovaně	5
1.2 Kvalita programových produktů	12
1.3 Principy OOP	13
1.4 Objektově bez podpory OOP	18
1.5 Objektově s podporou OOP	22
2 Objekty	27
2.1 Objektové typy	28
2.2 Definice objektových typů	28
2.3 Instance objektových typů.....	29
2.4 Metody	30
2.5 Definice objektových typů v jednotce.....	31
3 Dědičnost	35
3.1 Předefinování metod.....	36
3.2 Statické metody	37
3.3 Spojení <i>starého</i> s <i>novým</i>	39
4 Polymorfismus	41
4.1 Volání metod.....	41
4.2 Virtuální metody	41
4.3 Volání virtuálních metod	43
4.4 Statické versus virtuální	45
4.5 Rozšiřitelnost	46

5	Polymorfní objekt	49
5.1	Dynamické objekty	49
5.2	Kompatibilita objektových typů	52
5.3	Polymorfní objekt	53
5.4	Složený objekt.....	55
6	Jednotka MFigures	59
6.1	Myš	59
6.2	Nové rysy Figure	61
6.3	Circle a potomci	62
6.4	Line a potomci	63
6.5	Sprite	65
6.6	Notice	65
6.7	PieChart	66
6.8	Typ Number	70
6.9	Strukturace akcí	71
7	Další jednotky	75
7.1	Jednotka Feet	75
7.2	Jednotka MSolids	78
7.3	Jednotka MGraphs	81
7.4	Grafový editor.....	84
7.5	Jednotka FGraphs	85
	Příloha A: Výpis jednotky MFigures	89
	Příloha B: Ovládání objektů	111
	Příloha C: Obsah diskety	113
	Rejstřík	115
	Doporučená literatura	117