





Obsah

	Uvod	12
	1. Proč Delphi?	15
	1.1 Jak to všechno začalo?	16
	1.2 Tucet dobrých důvodů proč používat Delphi	17
	2. Jak vypadají?	19
	2.1 Hlavní panel	21
	2.2 Panely nástrojů	22
	2.3 Paleta komponent	23
	2.4 Editor kódu	24
	2.5 Object Treeview	28
	2.6 Inspektor Objektů	29
	2.7 Zopakujte si	29
	3. První program	31
	3.1 Vytvoření projektu	32
	3.2 Hello world	33
	3.3 Uložení projektu	33
	3.4 Projekt po uložení	35
	3.5 Vylepšený Hello World	36
	3.6 Zopakujte si	39
	4. Jak Delphi hovoří?	41
	4.1 Programy v jazyce Pascal	42
	4.1.1 Struktura programu	42
	4.1.2 Členění programu	43
	4.1.3 Syntaktická pravidla	43
	4.2 Programátorovy dobré zásady	44
	4.2.1 Ještě jednou malé a velké znaky	44
	4.2.2 Jak psát čitelné programy	44
	4.2.3 Komentáře	45
	4.2.4 Vytisknutý text se čte lépe	45
	4.3 Datové typy a proměnné	45
	4.3.1 Proměnné	45
	4.3.2 Datové typy	46
	4.4 Operátory a výrazy	53
	4.4.1 Operátory	53
	4.4.2 Výrazy	55
	4.5 Řídící struktury	56
	4.5.1 Podmíněné příkazy	56
	4.5.2 Cykly	58

4.6	Procedury a funkce	61
4.6.1	Procedury versus funkce	61
4.6.2	Procedury s parametry	62
4.7	Uživatелеm definované typy.....	68
4.7.1	Výčtový typ	68
4.7.2	Pole	69
4.7.3	Záznamy	73
4.8	Pokročilé datové konstrukce	75
4.8.1	Ukazatele	75
4.8.2	Dynamická pole	78
4.9	Řetězce v Delphi	80
4.9.1	Typ ShortString	81
4.9.2	Typ AnsiString	82
4.9.3	Typ WideString	83
4.10	Programové jednotky	84
4.10.1	Struktura jednotky	84
4.10.2	Jednotky v Delphi	85
4.10.3	Vytvoření nové jednotky	85
4.10.3	Přidání a odstranění existující jednotky.....	86
4.10.4	Práce s jednotkami	86
4.10.5	Kruhová reference	88
4.11	OOP v Delphi	89
4.11.1	Základní filozofie OOP	89
4.11.2	Objekty a třídy	90
4.11.3	Zapouzdření.....	92
4.11.4	Private, Public, Protected	97
4.11.5	Dědičnost	99
4.11.6	Typová kompatibilita zděděných tříd	101
4.11.7	Pozdní vazba a virtuální metody.....	103
4.11.8	Výhody virtuálních a statických metod	104
4.11.9	Dynamické metody.....	104
4.11.10	Zjišťování typových informací	105
4.11.11	Abstraktní metody	105
4.11.12	Závěr	106
4.12	Zopakujte si	107



5.	Delphi jako vizuální vývojové prostředí	109
5.1	Základní kameny	110
5.2	Knihovna vizuálních komponent.....	110
5.2.1	Hierarchie VCL.....	110
5.2.2	Zdrojový kód VCL.....	111
5.3	Komponenty.....	112
5.3.1	Vlastnosti komponent	112
5.3.2	Metody komponent	114

5.4	Událostmi řízené prostředím.....	115
5.4.1	Zprávy Windows a události v Delphi	115
5.4.2	Událost jako vlastnost	116
5.4.3	Delegování	117
5.5	Nevizuální komponenty	117
5.5.1	VCL neobsahuje jen komponenty	117
5.6	Zopakujte si	118

6. Jak na komponenty? 119

6.1	Tlačítko a jeho příbuzní	120
6.1.1	Grafické tlačítko s bitmapou	123
6.1.2	Různé bitmapy pro různé situace	124
6.1.3	Animace v tlačítku i jinde.....	124
6.1.4	Urychlovací tlačítka	126
6.1.5	Přepínací tlačítko	126
6.1.6	Zaškrtávací políčko	127
6.1.7	Skupiny komponent.....	127
6.1.8	GroupBox	127
6.2	Práce s nabídkami	131
6.2.1	Hlavní nabídka	132
6.2.2	Místní nabídka	136
6.3	Formulář je také komponenta	139
6.3.1	Vytvoření formuláře	139
6.3.2	Automatické vytvoření formuláře	140
6.3.3	Ruční vytvoření formuláře	140
6.3.4	Jak otevřít formulář?.....	141
6.3.5	Druhy formulářů	143
6.3.6	Další úpravy formuláře	144
6.4	Zadávatí dat	146
6.4.1	Editační řádka	146
6.4.2	Editační řádka a čísla	147
6.4.3	Když jeden řádek nestačí	147
6.4.4	RichEdit	150
6.5	Standardní dialogová okna	151
6.6	Seznamy.....	157
6.6.1	ListBox	158
6.6.2	Když není na seznam dost místa	160
6.7	Ovládací prvky Windows 95.....	162
6.7.1	Panely nástrojů.....	162
6.7.2	Komponenta ToolBar	164
6.7.3	Stavový řádek	168
6.8	Formuláře nejsou nafukovací	171
6.8.1	Posuvníky	171
6.8.2	PageControl.....	174



6.9	Grafické komponenty	177
6.9.1	Plátno v Delphi	177
6.9.2	Kreslení na formulář	177
6.9.3	Efektivnější kreslení na formulář	179
6.9.4	Komponenta PaintBox	183
6.9.5	Komponenta Image	184
6.10	Časovač	185
6.11	Zopakujte si	186



7.	Výjimky potvrzují pravidlo	187
7.1	K čemu jsou výjimky?	188
7.2	Odkud se berou výjimky	189
7.2.1	Třídy výjimek	189
7.2.2	Jaké výjimky existují?	190
7.3	Vlastní obsluha výjimek	191
7.3.1	try ...except	191
7.3.2	try...finally	193
7.3.3	Opětovné vyvolání výjimky	194
7.4	Vlastní výjimky	195
7.5	Tiché výjimky	196
7.6	Zopakujte si	196



8.	Zdroje Windows	197
8.1	Zdroje ve Windows	198
8.2	Zdroje v Delphi	199
8.2.1	Nahrávání zdrojů	199
8.2.2	Změna ikony za běhu programu	199
8.2.3	Editor zdrojů	200
8.2.4	Nahrávání ikon ze zdrojů	201
8.2.5	Kurzory	202
8.2.6	Definování vlastních kurzorů	203
8.2.7	Dvě poznámky k používání zdrojů	205
8.3	Zopakujte si	205



9.	Souborně o souborech	207
9.1	Soubory a programování v Delphi	208
9.1.1	Co bylo v Pascalu jinak	208
9.2	Binární soubory s udaným typem	209
9.2.1	Vstupně výstupní operace s binárními soubory	209
9.2.3	Jak nezabloudit v souborech	210
9.2.3	Souhrnný příklad	211
9.3	Textové soubory	213
9.3.1	Otevření textového souboru	213
9.3.2	Vstupně výstupní operace s textovými soubory	214
9.3.3	Pohyb v textových souborech	214
9.3.4	Zavírání textových souborů	214

9.3.5	Příklad na použití textových souborů	215
9.4	Bezpečnost při práci se soubory	217
9.5	Soubory bez udaného typu	218
9.6	Podpůrné prostředky pro práci se soubory	219
9.7	Zopakujte si	220



10.	I tisk se může hodit	221
10.1	Tisk formuláře	222
10.2	Dialogová okna pro tisk	223
10.2.1	PrinterSetupDialog	223
10.2.2	PrintDialog	224
10.3	Objekt Printer	224
10.3.1	Plátno tiskárny	224
10.4	Tisk textu	226
10.4.1	Rozšíření Textového editoru o možnost tisku	227
10.5	Zopakujte si	228



11.	Data a ostatní aplikace	229
11.1	Schránka a Windows	230
11.2	Schránka a Delphi	230
10.3	Schránka a náš textový editor	232
11.3	Zopakujte si	234



12.	Delphi a multitasking	235
12.1	Historie multitaskingu	236
12.2	Základní prostředky pro využití multitaskingu	237
12.2.1	Události a zprávy	237
12.2.2	Zpracování procesu na pozadí	237
12.2.3	Použití časovačů	237
12.2.4	Text běžící na pozadí	238
12.3	Používání vláken	241
12.3.1	Třída TThread	241
12.4	Synchronizace vláken	243
12.4.1	Metoda Synchronize	243
12.4.2	Další možnosti synchronizace vláken	243
12.4.3	Kritické sekce	245
12.4.4	Čekání na vlákno	246
12.4.5	Používání Mutexů	248
12.5	Priorita vláken	248
12.6	Zopakujte si	252



13.	Dynamicky linkované knihovny	253
13.1	K čemu jsou DLL knihovny	254
13.1.1	DLL versus Unity	254
13.1.2	16bitové a 32bitové DLL	255

13.2	Vytváření DLL v Delphi	255
11.2.1	Obsah DLL	257
13.3	Volání funkcí z DLL	258
13.4	Aktualizace DLL	259
13.5	Zopakujte si	260



14.	Komponenty pro pokročilé.....	261
14.1	Všeobecné zásady při tvorbě komponent	262
14.2	První vlastní komponenta	262
14.3	Balíčky komponent.....	265
14.3.1	Instalace komponenty do balíčku.....	265
14.4	Ještě jednou běžící text	266
14.4.1	Ikona na paletě komponent	269
14.4.2	Zobrazení vlastností podkomponenty v Inspektoru objektů	269
14.5	Komponenta vypínač	270
14.6	Testování komponenty.....	277
14.7	Zopakujte si	278



15.	Ovládací prvky ActiveX	279
15.1	Komponenty Delphi versus ActiveX	280
15.2	Používání prvků ActiveX v Delphi.....	280
15.2.1	Příklad použití třídy TPdf.....	282
15.3	Vlastní ovládací prvky ActiveX.....	284
15.4	Zopakujte si	290



16.	Co se děje za oponou?	291
16.1	Cesta do hlubin Delphi	292
16.2	Možnosti spouštění překladače.....	293
16.3	Nastavení překladače.....	294
16.3.1	Skupina Code Generation.....	295
16.3.2	Skupina Syntax Options.....	295
16.3.3	Skupina Runtime errors	297
16.3.4	Skupina Debugging	298
16.3.5	Skupina Messages	298
16.4	Nastavení Linkeru	298
16.4.1	Map file	299
16.4.2	Exe and DLL options.....	299
16.4.3	Linker output	300
16.4.4	Memory Sizes	300
16.4.5	Description.....	300
16.5	Direktivy překladače	300
16.5.1	Příklad na použití direktiv překladače	300
16.6	Vkládání kódu z externích souborů	301
16.7	Zopakujte si	302



17. Když se věci nedaří	303
17.1 Integrovaný debugger	304
17.1.1 Zastavení programu.....	304
17.1.2 Činnost programu krok za krokem	305
17.1.3 Sledování proměnných	306
17.1.4 Změna hodnoty proměnné za běhu programu	307
17.1.5 Automatické zastavení programu.....	307
17.1.6 Podmíněné zarážky	308
17.2 Podmíněný překlad.....	309
17.3 Zopakujte si	310



18. Odpovídali jste správně?	311
Kapitola 2	312
Kapitola 3	312
Kapitola 4	312
Kapitola 5	315
Kapitola 6	315
Kapitola 7	316
Kapitola 8	316
Kapitola 9	317
Kapitola 10	318
Kapitola 11	318
Kapitola 12	318
Kapitola 13	319
Kapitola 14	320
Kapitola 15	320
Kapitola 16	320
Kapitola 17	321
Rejstřík.....	323