

Obsah

KAPITOLA 7

Výsledný tvar a způsob

Užití hotových programů

ÚVOD

Začínáme s Visual J++ 6.0

xi

ČÁST I

Než začnete s Visual J++ 6.0

1

KAPITOLA 1

Vytváření projektů

Uspořádání projektů v adresářích

Vytváření aplikačních programů pro Windows s využitím WFC

Vytváření aplikačních programů pro Windows s využitím průvodce

Vytváření dynamických stránek HTML

Vytváření modulů COM DLL

Vytváření ovládacích prvků

Vytváření konzolového aplikačního programu

Vytváření appletů

Vytváření prázdných objektů

Vytváření řešení s více projekty

Použití prohlížeče objektů ke správě projektů

Nastavení vlastností projektu

Převedení projektů z Visual J++ 1.1

3

4

5

7

9

11

14

18

19

21

22

24

33

38

KAPITOLA 2

Práce s formuláři

- Vytváření formulářů
- Práce s panelem nástrojů
- Přidávání ovládacího prvku k formuláři
- Přidání metody jako zpracování události
- Úprava vzhledu formuláře
- Nastavení vlastností v okně vlastností
- Vytváření nabídek ve formulářích
- Rozšíření ovládacích prvků o bublinovou nápovědu (ToolTips)
- Vytvoření zdrojového kódu

39

40
41
42
43
44
46
47
50
50

KAPITOLA 3

Úpravy zdrojového kódu

- Použití textového editoru pro práci se zdrojovým kódem
- Automatické doplňování příkazů při psaní
- Chyby objevené při průběžné kontrole syntaxe
- Aktualizace rozvržení tříd z textového editoru
- Použití panelu rozvržení tříd pro správu zdrojového kódu
- Použití nástroje pro úpravu modulů WFC
- Procházení balíků a knihoven s využitím prohlížeče objektů

53

53
57
63
65
68
75
78

KAPITOLA 4

Práce s vnějšími daty

- Použití průvodce pro připojení vnějších dat
- Použití souborů datových záznamů
- Připojení dat pomocí prvku Data Binder
- Připojení dat pomocí prvku Data Grid
- Zobrazení dat v různých formátech
- Procházení datových záznamů

83

84
89
90
91
93
95

KAPITOLA 5

Seznámení s průvodci a dalšími nástroji pro tvorbu programů

97

97

KAPITOLA 6**Ladění programů**

Postup při ladění	99
Základní postup při ladění programu	100
Ladění modulů WFC	112
Ladění konzolového programu	112
Ladění programů s více vlákny	113
Ladění programů s více procesy	114
Ladění modulů COM	115
Ladění jazykových appletů	118

KAPITOLA 7**Výsledný tvar a způsob využití hotových programů****KAPITOLA 8****Správa zdrojových souborů projektu****KAPITOLA 9****Překládání programů pomocí JVC**

Popis volání JVC	123
Překládání s použitím JVC.EXE	124
Nastavení JVC z příkazové řádky	126

KAPITOLA 10**Spouštění programů pomocí JVIEW a WJVIEW**

Spouštění programů pomocí JVIEW	137
Nastavení JVIEW z příkazové řádky	138
Spouštění programů pomocí WJVIEW	144
Nastavení WJVIEW z příkazové řádky	146

KAPITOLA 11

Úvod do programování modulů WFC

Úvod do užití ovládacích prvků a šablon	150
Vytvoření ukázkového programu	153
Výpis programu	163

KAPITOLA 12

Základní rysy programování modulů WFC

Javové balíky pro WFC	172
Grafické prvky WFC	173
Zpracování událostí ve WFC	179
Lokalizace programu	181
Programové služby WFC	183
Použití javových vláken v modulech WFC	189

KAPITOLA 13

Vytváření ovládacích prvků pomocí knihoven WFC

Vytváření ovládacích prvků WFC	197
Vytváření složených prvků WFC	237

KAPITOLA 14

Programování dynamických stránek

HTML v jazyce JAVAT

Stručný úvod	251
Použití metody initForm	253
Význam třídy DhElement	254
Práce se soubornými prvky	255
Zpracování událostí	256
Použití dynamických stylů	257
Použití dynamických tabulek	259
Použití balíku com.ms.wfc.html na serveru	262

KAPITOLA 15

Grafické služby

Vytvoření grafického objektu	267
Adresování grafického objektu	269
Životnost grafického objektu	269
Zobrazovací pole a jeho nastavení	270
Práce přímo s funkcemi Win32	270
Souřadnicový systém grafického objektu	272
Zobrazení textu	274
Práce s písmem	274
Práce s perem	276
Použití výplní	278
Použití bitmapových obrázků	285
Použití rastru	287
Geometrické útvary	287

KAPITOLA 16

Vytváření a převádění ovládacích prvků ActiveX

Vytváření ovládacích prvků Active X	293
Použití hotových prvků Active X v programu	297

KAPITOLA 17

Vytváření a používání modulů COM

Vytváření modulů COM	301
Připojení modulů COM k projektu	305

KAPITOLA 18

Připojení vnějších dat k modulům WFC

Jednoduché připojení dat	310
Ovládací prvek DataBinder	311
Složitě připojení dat	312

KAPITOLA 19

Vytvoření aplikačních programů pro Windows s využitím J/Direct

Jednoduchý příklad použití J/Direct	315
Nástroj pro tvorbu přímých volání funkcí Win32	316
Stručný popis jednotlivých direktiv	318

Odpovídající si datové typy prostředí Win32 a jazyka Java
 Volání funkcí prostředí OLE
 Použití vlastních jmen pro systémové funkce
 Deklarování funkcí pomocí jejich pořadového čísla
 Použití direktivy @dll.import pro celou třídu
 Jak virtuální stroj pozná, jestli má použít ANSI nebo Unicode
 Zpracování chyb funkcí DLL
 Chování knihoven DLL při běhu programu
 Srovnání J/Direct a standartního systémového rozhraní RNI
 Otázka bezpečnosti
 Chybové zprávy
 Co dělat v nesnázích

PŘÍLOHA A

Chybová a varovná hlášení

359

PŘÍLOHA B

Podmíněný překlad

471

Direktivy #if, #elif, #else a #endif
 Direktiva #define
 Direktiva #undef
 Direktiva #errorT
 Direktiva #warning
 Direktiva podmíněné metody
 Direktivy podmíněného překladu

PŘÍLOHA C

Vybraná klíčová slova

479

PŘÍLOHA R

Rejstřík

499