

# Obsah

Úvod .....	1
<b>Kapitola 1 – Vaše první aplikace .....</b>	<b>3</b>
První spuštění programu .....	5
Grafický návrh aplikace .....	7
Oživení aplikace – tvorba programového kódu .....	12
Dokončení celé aplikace .....	17
Grafické rozhraní a objekty .....	22
Formulář .....	23
Rámeček obrázků .....	26
Návěští .....	28
Textové pole .....	28
Rámeček .....	29
Příkazové tlačítko .....	29
Přepínací pole .....	29
Přepínač .....	29
Rozbalovací seznam .....	29
Seznam .....	30
Horizontální jezdec a vertikální jezdec .....	31
Časovač .....	31
Volič disku .....	32
Volič adresáře .....	32
Volič souboru .....	32
Grafické tvary .....	33
Čára .....	33
Obrázek .....	33
Data .....	33
Rámeček OLE .....	34
Běžný dialog .....	37
Dialog s kartami .....	40
Obohacené textové pole .....	42
Seznam obrázků .....	44
Panel nástrojů .....	45

Stavový řádek . . . . .	46
Stavový indikátor . . . . .	47
Strom. . . . .	47
Seznam . . . . .	49
Šoupátko . . . . .	50
Datově vázaný seznam . . . . .	51
Datově vázaný rozbalovací seznam . . . . .	51
Datově vázaná tabulka . . . . .	52
Vzdálená data . . . . .	53

## **Kapitola 2 – Tvorba programového kódu Visual Basicu . . . . . 57**

Procedury . . . . .	59
Deklarace proměnných . . . . .	64
Deklarace konstant . . . . .	74
Ovládání aplikace pomocí metod a vlastností objektů . . . . .	74
Události . . . . .	80
Často používané programové konstrukce a klíčová slova. . . . .	84
Chyby a jejich ošetření . . . . .	92
Ladění programového kódu . . . . .	98

## **Kapitola 3 – Další postřehy a náměty . . . . . 105**

Recordset – základní objekt pro přístup k datům . . . . .	106
Přenos dat mechanismem OLE a DDE. . . . .	109
Mechanismus OLE . . . . .	109

## **Dodatek A – Použití programových konstrukcí. . . . . 119**

## **Dodatek B – Přehled klíčových slov . . . . . 139**

## **Slovníček . . . . . 169**