

Obsah

1. Úvod	9
2. Základy Turbo Vision	13
2.1 Čo je Turbo Vision	13
2.2 Princíp programovania v Turbo Vision	15
3. Základy objektovo orientovaného programovania	17
3.1 Terminológia	17
3.1.1 Pojem objektového typu	17
3.1.2 Pojem objektu	18
3.1.3 Inštancia objektového typu	18
3.1.4 Deklarácia objektového typu	19
3.1.5 Prístup k položkám objektu	20
3.2 Dedičnosť	20
3.2.1 Deklarácia objektového typu	23
3.2.2 Statická definícia metódy	24
3.3 Polymorfizmus (viacvarosť)	26
3.3.1 Dynamická definícia metódy	26
3.3.2 Konštruktor	27
3.3.3 Nová procedúra New	28
3.3.4 Deštruktor	28
3.4 Zapúzdrenosť údajov	29
3.5 Tabuľka virtuálnych metód	29
3.5.1 Neskorá väzba	31
3.5.2 Modifikácia odladených metód	31
3.5.3 Virtuálne alebo nevirtuálne metódy?	32
4. Štruktúra a prvky Turbo Vision	33
4.1 Typológia objektov	33
4.1.1 Abstraktné objekty	33
4.1.2 Primitívne objekty	34
4.1.3 Vzájomné vzťahy medzi objektami	35
4.1.4 Vybrané a zaostrené objekty	38

4.1.5	Modálne viditeľné objekty	38
4.2	Zložky systému Turbo Vision	39
4.2.1	Pracovný stôl	40
4.2.2	Viditeľné objekty, pohľady - Views	40
4.2.3	Udalosti - Events	41
4.2.4	Nemé objekty	42
4.3	Program HiWorld pomocou Turbo Vision	44
4.3.1	Všeobecná štruktúra programu v jazyku Pascal ...	44
4.3.2	Program HiWorld	46
4.4	Využitie dedičnosti v príklade HiWorld	50
4.5	Hierarchia objektov	50
4.6	Využitie polymorfie v programe HiWorld	52
5.	Tvorba aplikácií v Turbo Vision	55
5.1	Ako vytvoriť vlastnú aplikáciu	55
5.2	Základy aplikácie v Turbo Vision	58
5.3	Pull-down menu	60
5.4	Stavový riadok	70
5.5	Udalosťami riadené programovanie	74
5.6	Definícia príkazov	82
5.7	Tvorba dialógových okien	86
5.7.1	Tvorba dialógového okna pre určenie aktuálneho adresára	87
5.7.2	Tvorba dialógového okna pre výber jednotlivých súborov	88
5.7.3	Tvorba dialógových okien s rádiovými a riadiacimi spínačmi	89
5.8	Otváranie a vyplňanie okna	100
5.8.1	Tvorba jednoduchého okna	100
5.8.2	Vyplňanie okna textom	103
5.8.3	Zobrazenie obsahu vybraného súboru v okne	105
5.9	Scrolling a Collections	110
5.10	Čo sú kolekcie	110
5.11	Zápis a čítanie textových riadkov	116
5.12	Individuálne nastavenie farieb	118

6. Aplikácia streamu	121
6.1 Štruktúra modulu v Turbo Pascale	121
6.2 Definícia grafického objektu	122
6.3 Zdedené vlastnosti vytváraných objektov	123
6.4 Implementácia metód vytváraných objektov	123
6.5 Popis streamov	126
6.5.1 Uchovávanie a nahrávanie objektov	126
6.5.2 Zjednotenie údajov a kódu	126
6.6 Použitie streamov	127
6.7 Implementácia metód vstupu a výstupu	130
6.7.1 Uchovanie stavu programu	131
6.7.2 Zhrnutie grafických objektov do kolekcie	132
7. Tvorba kontextovo závislej nápovedy	139
7.1 Všeobecná charakteristika systému nápovedy	139
7.2 Tvorba nápovedy pomocou systému Turbo Vision	139
7.2.1 Možnosti tvorby nápovedného súboru	140
7.2.2 Štruktúra textového súboru pre program TVHC.EXE	140
7.2.3 Spracovanie textového súboru pomocou programu TVHC.EXE	142
7.3 Tvorba nápovedného súboru pre program MyApp	143
8. Možnosti programu MyApp	147
9. Záver	149
DODATOK	151
A. Výpisy niektorých použitých programov	153
A.1 Programy pre objektové programovanie a polymorfizmus ..	153
A.1.1 Program pre statickú definíciu objektov	153
A.1.2 Program pre dynamickú definíciu objektov	155
A.2 Program MyApp.PAS	158
A.3 Modul TVGraph.PAS	170
B. Nápovedný súbor MojHLP.TXT	181

C. Slovníček používaných termínov	189
C.1 Slovensko-anglický slovníček	189
C.2 Anglicko-slovenský slovníček	190
C.3 Bližšie vysvetlenie niektorých pojmov k správe okien	191
C.3.1 Textové okno	191
C.3.2 Dialógové okno	192
D. Register	193
E. Použitá literatúra	197