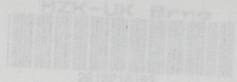
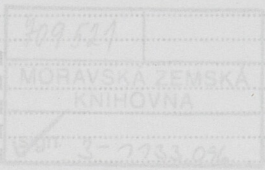


Obsah:	
Úvodní lekce	6
Cíl lekce.....	6
Samostatné práce.....	6
Podmínky pro přihlášení ke zkoušce.....	7
Obsah kurzu.....	7
Literatura.....	7
Shrnutí lekce.....	7
Opakování.....	8
Cíl lekce.....	8
Základy objektově orientovaného programování.....	8
Vizuální vývojové nástroje.....	8
Řešený příklad.....	9
Shrnutí učiva.....	15
Projekty I – práce s časovými údaji.....	16
Cíl lekce.....	16
Program č.1 – Jednoduché hodiny.....	16
Komponenta Timer.....	16
Komponenta PopUpMenu.....	17
Program č.2 – Čas a datum v komponentě StatusBar.....	20
Komponenta StatusBar.....	20
Program č.3 – Jednoduchý záznamník úkolu.....	23
Samostatná práce.....	27
Shrnutí.....	28
Implementace OOP v jazyku Object Pascal.....	29
Cíl lekce.....	29
Konstruktor.....	31
Destruktor.....	33
Dědičnost.....	33
Polymorfismus.....	33
Shrnutí učiva.....	37
Vývoj programů.....	38
Cíle lekce.....	38
Studie.....	38
Objektově orientovaná analýza (OOA).....	38
Návrh.....	39
Doporučení pro analýzu a návrh:.....	40
Implementace.....	40
Testování.....	40
Používání.....	40
Časté chyby.....	40
Shrnutí učiva.....	41
Samostatná práce.....	42
Cíl lekce.....	42
Zadání samostatné práce.....	42
Projekty II – grafika.....	44
Cíle lekce.....	44
Program č.1 – Jednoduchý kreslicí program.....	44
Komponenta Image.....	44



Třída TCanvas.....	45
Program č.2 – Jednoduchý kreslicí program.....	47
Shrnutí učiva.....	50
Projekty III – více formulářů v aplikaci.....	51
Cíle lekce.....	51
Program č.1 – Otevírání modálních a nedomálních oken.....	51
Shrnutí učiva.....	58
Test znalostí.....	59
Cíle lekce.....	59
Shrnutí.....	60



ZÁKLADY OBJEKTOVĚ ORIENTOVANÉHO PROGRAMOVÁNÍ
 Vizualizace vývojové nástroje
 Řešení příkladů
 Shrnutí učiva
 Projekty I – práce s časovými údaji
 Cíle lekce
 Program 6.1 – jednoduché hodiny
 Komponenta Timer
 Komponenta PopUpMenu
 Program 6.2 – Čas a datum v komponentě StatusBar
 Komponenta StatusBar
 Program 6.3 – jednoduchý záznamník úkolů
 Samostatná práce
 Shrnutí
 Implementace OOP v jazyce Pascal
 Cíle lekce
 Program 7.002
 Konstruktor
 Destructor
 Dědičnost
 Polymorfismus
 Shrnutí učiva
 Vývoj programů v aplikacích
 Cíle lekce
 Jazyková korektura nebyla provedena, za jazykovou stránku odpovídá autor
 Objektivně zjištěno, že tento materiál je určen výhradně pro kurzy Celoživotní (AGG) a výuky
 Návěti
 Doporučení pro analýzu a návrh
 Implementace
 Testování
 Portování
 Časné čtení
 Shrnutí učiva
 Samostatná práce
 Cíle lekce
 Zadání samostatné práce
 Projekty II – grafika
 Cíle lekce
 Program 6.1 – jednoduchý kreslicí program
 Komponenta Image