

Obsah

Kapitola 0. O této knížce	6
Série učebnic <i>Moderní programování</i>	6
Komu je kniha určena?	7
Tématické zaměření této učebnice	7
Poznámky ke knize	8
Webová podpora – www.moderniProgramovani.cz	8
Pomozte učebnici zlepšit	9
Kapitola 1. Animace a pohyb	10
První pokusy	10
Zdvojení obrazové paměti	12
Časovač	13
Pojem rychlosti	15
Dvourozměrný přímočarý pohyb	16
Kruhový pohyb	19
Shrnutí kapitoly	22
Kapitola 2. Myš a klávesnice	23
Základy práce s myší a klávesnicí	23
Parametry obslužných metod	25
Panáček jako aplikace obsluhy klávesnice	27
Trefování kuliček jako aplikace obsluhy myši	28
Detekce zásahu	29
Program <i>Trefuj kuličky</i>	30
Konzumace kláves	32
Konzumace kláves – náprava	33
Parametr sender	34
Shrnutí kapitoly	36
Kapitola 3. Pole	37
Definice pole	37
Úloha evidence nájemníků	38
Řešení s polem	40
Průchod polem	41
Pole jako kontejner výstupních dat	42
Pole jako kontejner vstupních dat	44
Tabulka četností jako aplikace pole	46
Řetězce jako pole znaků	48
Shrnutí kapitoly	50
Kapitola 4. Pokročilé cykly	51
Procházení kolekcí cyklem foreach	51
Cykly s neznámým počtem opakování	53
Výběr jednoho	53
Výběr dvojice	54
Konstrukce do-while	55
Konstrukce while	56
Vnořené cykly	58
Shrnutí kapitoly	60

Kapitola 5. Soubory	61
Druhy souborů	61
Základy zápisu do textových souborů	62
Principy zápisu	63
Otázka kódování	64
Okno pro výběr souboru	66
Základy čtení	68
Čtení celého souboru	68
Aplikace: Převod na velká písmena	70
Jeden a tentýž soubor	72
Shrnutí kapitoly	73
Kapitola 6. Indexované seznamy	74
Přímý přístup k datům	74
Řešení s polem	75
Indexované seznamy	76
Záznam pozic myši jakožto aplikace seznamu	77
Operace nad seznamem	79
Jednotlivé operace	80
Dokončení programu	82
Kopírování seznamů	83
Hodnotové a odkazové typy	84
Shrnutí kapitoly	85
Kapitola 7. Zpracování tabulkových dat	86
Tabulky	86
Filtrování	87
Práce s datem	90
Editace tabulkových dat	93
Nabídka	93
Ovládací prvek tabulka	95
Přístup k datům v tabulce	97
Program	98
Shrnutí kapitoly	101
Kapitola 8. Objekty jako zapouzdření dat	102
Rekapitulace objektů a tříd	102
Zapouzdření	105
Třída Panáček	105
Práce s instancí panáčka	107
Tři panáčky	109
Třída Zákazník	112
Úloha filtrování se třídou Zákazník	113
Výběr nejlepšího zákazníka	115
Mnoho objektů	117
Shrnutí kapitoly	119

Kapitola 9. Objekty jako samostatné entity.....	120
Program se čtverečky.....	120
Metoda na zvětšování.....	122
Trasování.....	124
Metody ve třídě Zákazník.....	126
Signatura, kontrakt a implementace metody.....	128
Metody s návratovou hodnotou.....	130
Metody s parametry.....	131
Konstruktory.....	133
Varianty konstrukturu.....	134
Statické složky třídy.....	135
Shrnutí kapitoly.....	137
Kapitola 10. Kód Designeru.....	138
Ukázkový program.....	138
Zjednodušený kód Designeru.....	139
Třída OknoProgramu.....	141
Metoda Main.....	142
Proměnlivé uživatelské rozhraní.....	144
Vytvoření pomocné metody.....	147
Realizace ve třídě okna.....	148
Rozšiřující metody.....	149
Shrnutí kapitoly.....	151
Kapitola 11. Modularizace programu.....	152
Knihovny DLL.....	152
Vytvoření knihovny.....	152
Použití knihovny.....	155
Druhé okno.....	156
Kontrola zadávaných údajů.....	159
Vhodnější přístup k údajům dialogového okna.....	162
Vlastnosti.....	164
Shrnutí kapitoly.....	166
Kapitola 12. Vlastnosti a události.....	167
Aplikace: Motor s otáčkoměrem.....	167
Návrh motoru.....	167
Realizace motoru.....	168
Test motoru.....	171
Automatické vlastnosti.....	173
Otáčkoměr.....	174
Test otáčkoměru.....	177
Spojení motoru s otáčkoměrem.....	178
Události.....	179
Obsluha události OtáčkySeZměnily.....	181
Shrnutí kapitoly.....	182
Dodatek A. Slovníček anglických výrazů.....	184
Dodatek B. Ladící prostředky.....	188
Rejstřík.....	190