

Obsah

1. Úvod	9
1.1 Milí čtenáři!	9
1.1.1 Zakopaný pes neštěká, tedy kouše	10
1.1.2 Objekt: třída a instance	12
1.2 Životní cyklus projektu	15
2. Analýza	23
2.1 Co je analýza	23
2.2 Nevhodná aplikace vhodným příkladem	24
2.3 Jak na to	26
2.3.1 Výlet do Státní technické knihovny	27
2.3.2 Jaké štěstí je mít knihovnici v domě	30
2.3.3 Doplnění dalších vztahů a vazeb do objektového modelu	35
2.3.4 Kanály, služby a hranice systému	38
2.3.5 Životní cyklus objektu	40
2.4 Specifikace jednotlivých tříd knihovny	48
2.5 Yourdonovy vrstvy	70
2.5.1 Jak nalézat třídy a objekty dle Coad a Yourdona	75
2.5.2 Jak definovat služby dle Coad a Yourdona	77
2.5.3 Jak definovat atributy dle Coad a Yourdona	82
2.5.4 Jak definovat struktury dle Coad a Yourdona	87
2.5.5 Jak odhalovat subjekty dle Coad a Yourdona	89
3. Design	91
3.1 Hardwarová a softwarová konfigurace	95
3.2 Shrnutí výsledků analýzy - a co dál?	97
3.2.1 Nároky na správu dat	97
3.2.2 Nároky na komunikaci s uživatelem	98
3.2.3 Ošetření událostí	101
3.3 Ze kterého konce začít?	103

3.4 Správa dat	105
3.5 Spolupráce objektů	115
3.6 Uživatelské rozhraní	119
3.7 Problémová doména	133
4. Implementace	139
4.1 Struktura kompilačních jednotek	140
4.2 Jak implementovat?	144
4.2.1 Jak implementovat třídu a objekt?	144
4.2.2 Jak implementovat subjekt, jak implementovat komponentu?	144
4.2.3 Jak implementovat vztah gen - spec a dědičnost?	144
4.2.4 Jak implementovat vztah celek - část	145
4.2.5 Jak implementovat vazbu mezi instancemi? Jak implementovat kanály?	147
4.2.6 Jak implementovat atributy a služby?	149
4.3 Specifika C++	149
4.4 Specifika Turbo Pascalu	150
4.5 Pracovní postup	151
5. Několik slov o samonespasitelnosti	153
6. Příloha: program v Pascalu	157
7. Příloha: ukázka programu v C++	297
8. Slovník pojmů a termínů	307
9. Literatura	323