

Obsah

Úvod	7
Konvence použité v učebnici	8
1. Proč vytvářet programy ve FoxPro?	9
2. Zásady programování ve FoxPro	11
3. Editor zdrojových textů programů	17
4. Programové struktury	24
4.1. Podmíněné provádění příkazů	24
4.2. Rozvětvení programu	25
4.3. Programové cykly	26
5. Procedury	30
6. Uživatelem definované funkce	34
7. Paměťové proměnné	37
7.1. Globální a lokální paměťové proměnné	42
7.2. Systémové paměťové proměnné	46
8. Pole paměťových proměnných	49
9. Proměnné a pole proměnných versus položky databáze	54
10. Parametry procedur a UDF	57
11. Výraz typu jméno, makrosustituce	65
12. Použití oken v programech	68
12.1. Vlastnoručně vytvořená okna	69
12.2. Přehledová okna typu Browse/Change	77
12.3. Okna typu desk accessories	86
12.4. Okna pro definici souborů	90
12.5. Okno typu Help	92
12.6. Informační okno	92
13. Generátor obrazovek a oken	93
13.1. Screen Layout - základní atributy formuláře	94
13.2. Quick Screen - rychlá příprava formuláře	98
13.3. Manipulace s objekty na pracovní ploše	99
13.3.1. Označení jednotlivého objektu	100
13.3.2. Označení několika objektů	100
13.3.3. Rušení objektů	100
13.3.4. Přesouvání objektů	101
13.3.5. Změna velikosti objektu	101
13.3.6. Editace textového objektu	101

13.3.7. Sdružení objektů do skupin	102
13.3.8. Centrování objektů	102
13.3.9. Změna pořadí objektů	102
13.3.10. Změna barvy objektů	103
13.3.11. Definice atributů a vlastností objektů	103
13.4. Text - textový objekt	104
13.5. Box - rámeček	105
13.6. Field - položka, proměnná, výraz	107
13.6.1. (*) Say - zobrazení položky, proměnné nebo výrazu	108
13.6.2. (*) Get - editace položky nebo proměnné	108
13.6.3. (*) Edit - editace delšího řetězce nebo memo položky	118
13.7. Check Box - přepínač	120
13.8. Push Buttons - spínače	125
13.9. Radio Buttons - předvolba	132
13.10. Invisible Buttons - skryté spínače	136
13.11. Popup - překryvný seznam	140
13.12. List - seznam	147
13.13. Příkaz READ a jeho klauzule	158
13.14. Aktualizace údajů ve formuláři nebo okně	165
13.15. Číslování Get objektů	168
13.16. Inicializační a závěrečné příkazy	170
13.17. Generování zdrojového textu	170
13.18. Direktivy generátoru obrazovek	181
13.19. Procedury nebo výrazy?	183
14. Generátor systémového menu	187
14.1. Návrh systémového menu	188
14.2. Parametry systémového menu	192
14.3. Quick Menu - vnitřní operace FoxPro	199
14.4. Generování zdrojového textu	200
14.5. Direktivy generátoru systémového menu	205
14.6. Režimy systémového menu	206
14.7. Obnovení původního systémového menu	206
14.7.1. Ukládání menu do zásobníku	206
14.7.2. návrat ke standardnímu menu FoxPro	207
15. Princip generování programů	209
16. Foundation READ	212
17. Kompilace programů	215
17.1. Direktivy kompilátoru	220

18. Správce projektu	224
18.1. Základní parametry projektu	226
18.2. Typy souborů použitelné v projektu	228
18.3. Sestavení projektu a aplikace	229
18.4. Kontrola referencí v projektu	231
18.5. Automatické sestavení projektu	234
18.6. Kdy začlenit datové soubory do aplikace?	235
18.7. Informace o modulech projektu	237
18.8. Princip správce projektu	238
18.9. Jak si zorganizovat adresáře?	239
19. Vytvoření uživatelského HELPU	240
20. Chyby za běhu programu	247
20.1. Režimy přerušení programu	247
20.2. Ošetření chybových stavů	250
20.2.1. Chyby způsobené zadáním nepovolené hodnoty	250
20.2.2. Chyby vyvolané neočekávanými podmínkami	252
21. Nástroje pro ladění programů	255
21.1. Debug - okno pro vyhodnocení výrazů	255
21.2. Trace - okno pro sledování běhu programu	256
22. Předání programu uživateli	260
23. Technologie Rushmore	265
24. Nadstavbové produkty	271
24.1. GenPro - generátor databázových aplikací	271
24.2. GenGraf - knihovna pro vytváření grafů	274
24.3. ČS-Pro - národní nadstavba pro FoxPro	275
24.4. Transact - systém pro ochranu dat	277
24.5. GenImage - knihovna pro práci s obrázky	279
Rejstřík	281