

## Obsah

<b>Kapitola 1 - Úvod.....</b>	<b>9</b>
<b>Kapitola 2 - Základní principy OOP.....</b>	<b>11</b>
<b>Kapitola 3 - OOP v Turbo Pascalu.....</b>	<b>15</b>
3.1 Definice třídy, vytvoření instance objektu třídy.....	15
3.2 Přístup k vlastnostem objektu, rozsahy platnosti.....	16
3.3 Virtuální metody, konstruktory.....	18
3.4 Implicitní identifikátor Self.....	18
3.5 Dynamická alokace objektů, destruktory.....	19
3.6 Vzájemná přiřaditelnost objektů.....	21
3.7 Příklad programu.....	22
3.8 Některé poznámky ke psaní OOP programů v TP 6.0.....	24
3.8.1 Přístup k datovým položkám objektu.....	24
3.8.2 Psaní konstruktorů a destruktů.....	24
3.8.3 Objektově orientované unity a rozšiřitelnost objektů.....	25
3.8.4 Statické a virtuální metody.....	26
<b>Kapitola 4 - Úvod do Turbo Vision.....</b>	<b>27</b>
4.1 Co jsou to Turbo Vision a proč se jimi zabývat ?.....	27
4.2 Vzhled a základní prvky aplikace využívající Turbo Vision.....	28
4.3 Princip práce Turbo Vision.....	29
4.4 První program v Turbo Vision.....	30
<b>Kapitola 5 - Programování s využitím Turbo Vision.....</b>	<b>32</b>
5.1 Vytvoření menu a stavového řádku aplikace.....	32
5.1.1 Příkazové konstanty cmXXXX.....	34

5.1.2 Hlavní menu programu - metoda InitMenuBar.....	35
5.1.2.1 Objekt TRect.....	35
5.1.2.2 Zjištění velikosti view.....	36
5.1.2.3 Proměnná MenuBar.....	36
5.1.2.4 Procedury a funkce pro vytváření menu.....	36
5.1.3 Nezávislé menu, proměnná DeskTop a metoda ExecView.....	38
5.1.4 Stavová řádka aplikace - metoda InitStatusLine.....	39
5.1.4.1 Proměnná StatusLine.....	39
5.1.4.2 Procedury a funkce pro vytváření stavové řádky.....	39

## **Kapitola 6 - Událostmi řízené programování.....42**

6.1 Co je to událost ?.....	42
6.1.1 Datový typ TEvent.....	42
6.1.2 Prázdná událost evNothing.....	43
6.1.3 Událost od myši evMouse.....	44
6.1.4 Událost klávesnice evKeyDown.....	44
6.1.5 Událost generovaná objektem evMessage.....	44
6.2 Šíření událostí v aplikaci.....	45
6.2.1 Kde události vznikají ?.....	45
6.2.2 Metoda GetEvent.....	46
6.2.3 Šíření událostí, metoda HandleEvent.....	46
6.2.3.1 Šíření "myšičích" událostí.....	46
6.2.3.2 Zaměřené události.....	47
6.2.3.3 Události typu Broadcast.....	47
6.2.3.4 Zpracování události.....	48
6.3 Příklad.....	48
6.4 Poznámky ke zpracování událostí.....	50
6.4.1 Maskování událostí.....	50
6.4.2 Změna pořadí předávání zaměřených událostí.....	50
6.4.3 Zákaz a povolení příkazů.....	50
6.4.4 Uživatelsky definované události.....	51
6.4.5 Komunikace mezi objekty.....	51
6.4.6 Metoda TApplication.Idle.....	51

## **Kapitola 7 - Zobrazitelné objekty - views.....52**

7.1 Co jsou to view ?.....	52
7.2 Základní funkce view.....	53
7.3 Datové položky třídy TView.....	54

7.3.1 Položky Origin a Size.....	54
7.3.2 Položka Options.....	54
7.3.3 Položka GrowMode.....	55
7.3.4 Položka DragMode.....	56
7.3.5 Položka State.....	56
7.4 View třídy TGroup.....	58
7.5 Vztahy vlastnictví mezi view.....	59
7.6 Barevnost view, barevné palety.....	59

## **Kapitola 8 - Použití konkrétních typů view.....61**

8.1 Příklad programu.....	61
8.2 Spuštění view v modálním režimu.....	64
8.3 Vytvoření objektu typu TGroup.....	65
8.3.1 Objekty třídy TButton.....	66
8.3.2 Objekty třídy TInputLine.....	66
8.3.3 Objekty třídy TLabel.....	67
8.4 Zrušení objektu TGroup.....	67
8.5 Modifikace chování view.....	68

## **Kapitola 9 - Streamy - vstupní a výstupní operace.....70**

9.1 Otevření streamu.....	71
9.1.1 Konstanty módu otevření streamu.....	72
9.2 Sekvenční přístup ke streamu.....	72
9.3 Náhodný přístup ke streamu.....	72
9.4 Příprava objektu pro použití ve streamu.....	73
9.4.1 Metody Load a Store.....	73
9.4.2 Registrace objektu pro použití ve streamu.....	74
9.5 Zpracování chyb při práci se streamy.....	75
9.6 Ukládání položek typu odkaz na objekt.....	76
9.7 Příklad použití streamu.....	76

## **Kapitola 10 - Použití některých dalších objektů TV.....81**

10.1 Třída TListBox a TScrollBar.....	81
10.2 Dynamická polymorfní pole - třída TCollection.....	82
10.2.1 Dynamicky proměnná velikost pole.....	82
10.2.2 Polymorfní pole.....	83
10.2.3 Iterátory pole TCollection.....	83

---

10.2.3.1 Metoda ForEach.....	84
10.2.3.2 Metody FirstThat a LastThat.....	84
10.2.4 Uspořádaná pole - TSortedCollection.....	85
10.3 Příklad.....	86
<b>Kapitola 11 - Dokončení ukázkového programu.....</b>	<b>90</b>
<b>Kapitola 12 - Kontextově závislá nápověda.....</b>	<b>97</b>
12.1 Zdrojový text nápovědy.....	97
12.2 Kompilace zdrojového textu nápovědy.....	99
12.3 Ošetření nápovědy v programu.....	100
<b>Kapitola 13 - Co se nevešlo.....</b>	<b>103</b>
<b>Kapitola 14 - Přehled prostředků Turbo Vision.....</b>	<b>105</b>
14.1 Programová jednotka APP.....	106
14.2 Programová jednotka DIALOGS.....	106
14.3 Programová jednotka DRIVERS.....	107
14.4 Programová jednotka HISTLIST.....	110
14.5 Programová jednotka MEMORY.....	111
14.6 Programová jednotka MENUS.....	111
14.7 Programová jednotka OBJECTS.....	112
14.8 Programová jednotka TEXTVIEW.....	113
14.9 Programová jednotka VIEWS.....	114
<b>Rejstřík.....</b>	<b>117</b>