

Obsah

Předmluva.....	3
Obsah.....	4
Kapitola 1. Objektově orientované programování.....	6
Objekty a třídy.....	7
Dědičná hierarchie tříd a polymorfismus.....	9
Objekty v Borland Pascalu.....	10
Ukázka objektového programu.....	12
Kapitola 2. PidiWindows.....	16
Třída TBod.....	16
Třída TApplikace.....	17
Třída TWindows.....	20
Intermezzo – jak detekovat stisknuté klávesy.....	21
Zpět ke třídě TWindows.....	22
Program PidiWindows.....	26
Kapitola 3. Modulární programování.....	27
Moduly v Borland Pascalu.....	28
PidiWindows modulárně.....	30
Třídění objektově.....	32
Třídění objektově a modulárně.....	34
Kapitola 4. Třídění haldou.....	39
Halda.....	39
Princip třídící metody.....	40
Prvotní halda.....	42
Reprezentace haldy.....	43
Program.....	44
Kapitola 5. Třídění rozdělováním.....	48
Pivot.....	49
Program.....	50
Metoda Rozdel – použít.....	52
Třídění.....	53
Metoda Rozdel – implementace.....	53
Hlavní program.....	55
Kapitola 6. Zásobník a fronta.....	56
Princip zásobníku.....	56
Realizace zásobníku.....	58
Program.....	59
Princip fronty.....	62
Realizace fronty.....	64
Seřepávání fronty.....	64
Kruhová fronta.....	65
Program.....	66
Kapitola 7. Rekurze.....	67
Třídění rozdělováním.....	68
Průchod adresářovým stromem.....	70
Fraktály.....	73
Kreslení haldy.....	75

Kapitola 8. Řešení soběpodobných problémů bez použití rekurze	79
Použití „seznamu prací“	79
Program pro alternativní quicksort	80
Využití symetrie úlohy	84
Speciální řešení	89
Kapitola 9. Porovnávání algoritmů a programů	90
Časová efektivita	90
Empirické porovnávání	90
Teoretické porovnávání	95
Příklady určení složitosti	100
Složitost algoritmů – přehled	105
Dodatek A – zdrojový text modulu Adresare.tpu	108
Dodatek B – Speciální způsob kreslení fraktálové hvězdy	110
Česko-anglický slovníček	117

- Text zadany uživatelem;
- Barva, druh a velikost písma;
- Rozměry textového pole;
- Zarovnání textu (vlevo, vpravo, na střed);
- Police textu vybraňujícího stylů atd.

a operacemi:

- Vytvoření nového textového pole na základě zadaných rozměrů a parametrů textu;
- Smazání znak (po stylu Delete);