



Úvod	12
Komu je určena tato kniha	12
Co vám tato kniha nabízí	12
Terminologie	13
Pravidla pro výpisy příkladů	13
Volně přístupné příklady	13
Napište autorovi	14
Poděkování	14
Používané typografické konvence	14
 1. Soubory a složky	17
1.1. Otevřít nebo uložit: žádný problém	18
1.1.1. Komponenta OpenDialog	18
1.1.2. Používání filtrů	19
1.1.3. Pokročilá nastavení	20
1.1.4. Komponenta SaveDialog	22
1.1.5. Vylepšení v Delphi 6	23
1.1.6. Příbuzné komponenty	23
1.1.7. Více souborů z jednoho dialogu	23
1.2. Funkce pro práci se soubory a složkami	24
1.2.1. Výběr složky	26
1.2.2. Zjištění systémových složek	28
 2. Formuláře známé i neznámé	31
2.1. Automaticky vytvářené formuláře	32
2.1.1. Zobrazení formuláře	33
2.2. Vlastnoručně vytvářené formuláře	33
2.2.1. Modální formuláře	34
2.2.2. Nemoďální formuláře	35
2.2.3. Souhrnný příklad	37
2.3. Formulář může vracet i hodnotou	39
2.3.1. Vlastnost ModalResult	40
2.3.2. Uživatelem definované hodnoty ModalResult	41
2.4. Náš program Vás vítá!	43
2.4.1. Jak zobrazit úvodní obrazovku déle	44
2.4.2. Velikonoční vajíčka	45
2.5. Rámy komponent	47
2.5.1. K čemu jsou rámy	48
2.5.2. Co jsou rámy	48
2.5.3. Používání rámu	48
2.5.4. Vizualní dědičnost	49
2.5.5. Co když mořské ryby plavou jinak než sladkovodní?	51





2.6. Velikost formuláře	51
2.6.1. Formuláře s neměnnou velikostí	52
2.6.2. Automatická velikost formuláře	52
2.6.3. Omezení velikosti formuláře	52
2.6.4. Souhrnný příklad	53
2.7. Atypické formuláře	54
2.7.1. Vytvoření eliptické oblasti	55
2.7.2. Vytvoření N-úhelníkové oblasti	56
2.7.3. Překrývání ploch v rámci oblasti	59
2.7.4. Tip na závěr	59
3. Malujeme s Delphi	61
3.1. Plátno formuláře	62
3.2. Kreslení na plátno	63
3.3. Jak vyžrát na překreslování okna	67
3.4. Uložení plátna do souboru	71
3.5. Kouzla s textem	72
3.5.1. Otočený text	73
3.5.2. Oživlý text	76
3.6. Kouzla s barvami	79
3.6.1. Předdefinované barvy	81
3.6.2. Barevný přechod dvou barev	82



4. Hon na myš	85
4.1. Vše o myších	86
4.2. Změna polohy kurzoru	87
4.3. Past na myši	88
4.3.1. Uvolnění myši	89
4.4. Velký bratr tě sleduje	89
4.5. Táhni a pusť	90
4.5.1. Parádivé tlačítko	91
4.5.2. Tažení souborů mezi aplikacemi	93



5. Nabídky, jak je (možná) neznáte	97
5.1. Uživatelem vykreslované nabídky	98
5.2. Barevná nabídka	101
5.2.1. Jak zobrazit místní nabídku	104
5.2.2. Každá nabídka by měla něco dělat	104
5.3. Systémová nabídka	105
5.3.1. Obsluha příkazů v systémové nabídce	107
5.3.2. Značky v systémové nabídce	108

	5.3.3. Zjištění stavu položky v systémové nabídce	109
	5.3.4. Obnovení původní systémové nabídky	111
	6. Zaregistrujte se v registrech.....	113
	6.1. Inicializační soubory	114
	6.1.1. Práce s inicializačními soubory	114
	6.1.2. Zápis do INI souborů	115
	6.1.3. Načítání z INI souboru	116
	6.1.4. Další typy dat.....	117
	6.1.5. Pokročilá manipulace s inicializačními soubory	117
	6.1.6. Přehled metod třídy TIniFile	119
	6.2 Registry Windows	120
	6.2.1. Třída TRegistry	120
	6.2.2. Registr jako INI soubor	122
	7. Zdroje Windows	125
	7.1. Co to jsou zdroje	126
	7.2. Vytvoření souboru se zdroji.....	127
	7.2.1. Resource Workshop	127
	7.3. Bitmapy jako zdroje	128
	7.3.1. Přidání bitmapy do souboru zdrojů	128
	7.3.2. Používání bitmapy ze zdrojů	128
	7.4. Tabulky řetězců	129
	7.4.1. Vytvoření tabulky řetězců	129
	7.4.2. Používání tabulek řetězců	130
	7.5. Informace o verzi.....	130
	7.5.1. Přidání informací o verzi do souboru zdrojů	130
	7.5.2. Načtení čísla verze ze zdrojů	131
	7.6. Obrázek JPEG v souboru zdrojů	133
	7.6.1. Vložení obrázku do souboru zdrojů	133
	7.6.2. Načtení obrázku ze zdrojů	134
	7.7. Animace jako zdroj	136
	7.7.1. Vložení animace do souboru se zdroji	136
	7.7.2. Přehrávání animace ze souboru zdrojů	136
	7.8. Zvuky v souborech zdrojů	137
	7.8.1. Vložení zvuku do souboru zdrojů.....	137
	7.8.2. Načtení zvuku ze zdroje	137



8. Knihovny DLL v praxi.....	141
8.1. Co jsou vlastně DLL knihovny	142
8.2. Ikony v DLL knihovnách	143
8.2.1. Načtení konkrétní ikony z DLL	143
8.2.2. Načtení všech ikon z DLL knihovny	146
8.3. Obrázek JPEG v DLL knihovně	148
8.4. Formulář v DLL knihovně	150
8.5. Používání funkcí z DLL knihoven	152
8.5.1. Volání funkce z DLL	152
8.5.2. Volání funkcí z DLL za běhu programu	153
8.6. Řetězce Delphi versus DLL	154



9. Schránka Windows	157
9.1. Delphi a schránka Windows	158
9.1.1. Využití schránky při změně vlastníka komponenty	159
9.2. Schránka ve vlastních programech	159
9.2.2. Schránka textová	159
9.2.3. Schránka grafická	161
9.3. Kopírování komponent	162
9.4. Schránka kumulativní	165



10. Aplikace nejsou jen formuláře	169
10.1. Zdrojový kód aplikace	170
10.2. Spuštění jen jedné kopie programu	171
10.2.1. Co je to mutex	171
10.2.2. Použití mutexu ke zjištění běžící aplikace	172
10.3. Parametry příkazové řádky	173
10.4. Bublinová nápověda	175
10.4.1. Změna barvy plovoucí nápovědy	175
10.4.2. Nápověda rychlá a ještě rychlejší	175
10.5. Zobrazení ikony aplikace na hlavním panelu ...	176
10.5.1. Odstranění tlačítka aplikace z hlavního panelu	179
10.5.2. Zaregistrování aplikace jako procesu	180
10.6. Přehled vlastností třídy TApplication	181



11. Spořič obrazovky od A do Z.....	183
11.1. Ovládání spořiče obrazovky	184
11.1.1. Aktivace a deaktivace	184
11.1.2. Nastavení doby, za kterou se spořič aktivuje	184
11.2. Vlastní spořič obrazovky	185
11.2.1. Od běžného programu ke spořiči	190
11.2.2. Nastavení spořiče	191
11.2.3. Instalace spořiče obrazovky	194



12. Programy s nápovědou	195
12.1. Co budeme potřebovat	196
12.1.1. Textový editor	196
12.1.2. Grafický editor	196
12.1.3. Překladač nápovědy	196
12.2. Vytvoření zdrojového textu nápovědy	197
12.2.1. Identifikátor stránky	197
12.2.2. Název stránky	197
12.2.3. Odkazy a vysvětlivky	198
12.2.4. Klíčová slova	198
12.2.5. Obrázky v nápovědě	198
12.3. Obsah nápovědy	199
12.3.1. Přidání položky do obsahu	200
12.4. Vytvoření nápovědy	201
12.4.1. Sekce Options	202
12.4.2. Sekce Files	203
12.4.3. Sekce Bitmaps	203
12.4.4. Sekce Windows	203
12.4.5. Sekce Map	204
12.4.6. Sestavení nápovědy	204
12.5. Kontextová nápověda	205
12.5.1. Novinka v Delphi 6	206



13. Tipy pro ladění.....	209
13.1. Byl jsem tu, Fantomas!	210
13.2. Podmíněný překlad	213
13.3. Okno Event Log	214
13.4. Procedura Assert.....	215
Rejstřík	217