

Obsah

OBSAH	3
1 ÚVOD	7
2 OBJEKTOVĚ ORIENTOVANÉ PROGRAMOVÁNÍ	9
2.1 OBJEKTOVÁ ORIENTACE	9
2.2 OOP v BORLAND PASCALU 7.0	9
2.2.1 Objekty a třídy.....	10
2.2.2 Dědičnost	10
2.2.3 Zapouzdření.....	12
2.2.4 Polymorfismus	12
2.2.5 Ukázka základních principů OOP na příkladě.....	12
2.2.5.1 Definice třídy.....	12
2.2.5.2 Přístup k položkám objektu	12
2.2.5.3 Identifikátor Self.....	13
2.2.5.4 Dědičnost.....	13
2.2.5.5 Statické instance objektů.....	14
2.2.5.6 Rozsah platnosti.....	14
2.2.5.7 Přístup k metodám předka.....	14
2.2.5.8 Deklarace private a public.....	15
2.2.5.9 Vzájemná přiřaditelnost objektů.....	15
2.2.5.10 První příklad na grafické objekty.....	16
2.2.6 Statické a virtuální metody	19
2.2.7 Definice tříd objektů v jednotkách	22
2.2.8 Příklad Psi.....	24
2.2.9 Příklad Tělesa1.....	31
2.2.10 Dynamická alokace objektů	36
2.2.11 Příklad Tělesa2.....	37
2.2.12 Seznam dynamických objektů.....	42
3 DELPHI	49
3.1 CO JE TO DELPHI.....	49
3.2 VYTVOŘENÍ FORMULÁŘE.....	49
3.3 ULOŽENÍ PROJEKTU.....	50
3.4 POUŽITÍ KOMPONENT	52
3.5 REAKCE NA UDÁLOSTI.....	53
4 HLAVNÍ PRVKY PROSTŘEDÍ DELPHI	59
4.1 NÁPOVĚDA.....	59
4.2 INTERAKTIVNÍ PRŮVODCI	60
4.3 MENU A PŘÍKAZY DELPHI	60
4.3.1 Menu	61
4.3.2 SpeedBar	63
4.3.3 SpeedMenu	64
4.4 NÁVRH FORMULÁŘE.....	65
4.4.1 Paleta komponent	66
4.4.2 Object Inspector	67
4.4.3 Paleta Alignment	68
4.5 PSANÍ KÓDU	68
4.6 SPRÁVA PROJEKTŮ	70
4.7 PŘEKLAD PROJEKTU	71
4.8 LADĚNÍ PROGRAMU.....	71
4.9 DALŠÍ NÁSTROJE DELPHI.....	74
4.10 SOUBORY V DELPHI	74
4.11 ŠABLONY A EXPERTI	75

4.11.1 Šablony projektů.....	75
4.11.2 Přidání šablony projektu do Browse Gallery.....	77
4.11.3 Šablony formulářů.....	77
4.11.4 Experti Delphi.....	78
4.11.4.1 Database Form Expert.....	78
4.11.4.2 Application Expert.....	80
4.11.4.3 Dialog Expert.....	80
4.11.4.4 Component Expert.....	81
5 OBJECT PASCAL.....	83
5.1 TRÍDY A OBJEKTY.....	83
5.2 FORWARD DEKLARACE TRÍDY.....	84
5.3 Příklad Přestupný rok.....	84
5.4 DEKLARACE KONSTRUKTORU.....	88
5.5 ZAPOUZDŘENÍ.....	88
5.6 KLÍČOVÁ SLOVA PRIVATE, PROTECTED, PUBLIC A PUBLISHED.....	89
5.7 JEDNOTKY V DELPHI.....	90
5.8 PŘÍKLAD DATA.....	94
5.9 DĚDIČNOST.....	97
5.10 PŘÍKLAD DATA2.....	97
5.11 DĚDIČNOST A TYPOVÁ KOMPATIBILITA - PŘÍKLAD LIDE.....	98
5.12 PŘÍKLAD LIDE1.....	103
5.13 PŘÍKLAD LIDE2.....	107
5.14 VIRTUÁLNÍ A DYNAMICKÉ METODY.....	108
5.15 METODY ABSTRACT.....	109
5.16 PŘÍKLAD LIDE3.....	109
5.17 PŘÍKLAD LIDE4.....	113
5.18 PŘÍKLAD LIDE5.....	118
5.19 ŘÍZENÍ VÝJIMEK.....	121
5.20 PŘÍKLAD LIDE6.....	121
5.21 PŘÍKLAD LIDE7.....	122
6 KOMPONENTY DELPHI.....	125
6.1 KNIHOVNA VIZUÁLNÍCH KOMPONENT.....	125
6.2 POUŽÍVÁNÍ KOMPONENT.....	129
6.2.1 Vlastnosti.....	129
6.2.2 Metody.....	131
6.2.3 Události.....	131
6.2.4 Příklad Tělesa.....	133
6.2.5 Příklad Menu.....	150
7 VYTVÁŘENÍ DATABÁZOVÝCH APLIKACÍ.....	161
7.1 NÁSTROJE DELPHI PRO PRÁCI S DATABÁZEMI.....	161
7.2 DATABÁZOVÉ KOMPONENTY.....	163
7.3 KOMPONENTA TTABLE.....	165
7.4 KOMPONENTA TDATA SOURCE.....	166
7.5 KOMPONENTY DATA CONTROL.....	167
7.6 DATABASE DESKTOP.....	167
7.7 VYTVOŘENÍ JEDNODUCHÉ DATABÁZOVÉ APLIKACE.....	170
7.7.1 Příklad Tabulka.....	170
7.7.2 Příklad Telefonu.....	173
8 ZÁKLADY OBJEKTIVÉHO NÁVRHU PROGRAMOVÝCH SYSTÉMŮ.....	179
8.1 PRINCIPY OBJEKTIVÉHO PŘÍSTUPU.....	179
8.2 FÁZE TVORBY SYSTÉMU.....	180
8.3 OBJEKTIVÝ MODEL.....	181
8.3.1 Třídy a objekty.....	181
8.3.2 Linky a asociace.....	183
8.3.3 Násobnost.....	184
8.3.4 Role.....	185

8.3.5 Kvalifikace	186
8.3.6 Atributy linku.....	186
8.3.7 Asociace jako třída.....	188
8.3.8 Agregace	188
8.3.9 Generalizace a dědičnost.....	189

LITERATURA	191
-------------------------	------------

REJSTŘÍK.....	193
----------------------	------------