

Obsah

1. ÚVOD	7
2. CHARAKTERISTIKA PROSTŘEDÍ DELPHI	9
2.1 Nové rysy Delphi 2.0	9
2.2 Nové rysy Delphi 3	10
2.3 Další vývojové nástroje.....	11
3. INTEGROVANÉ VÝVOJOVÉ PROSTŘEDÍ DELPHI	13
3.1 Formulář.....	15
3.2 Paleta komponent.....	15
3.2.1 <i>Popis stránek palety komponent</i>	16
3.3 Object Inspector	16
3.3.1 <i>Stránka vlastností</i>	17
3.3.2 <i>Stránka událostí</i>	18
3.4 Editor kódu.....	18
3.5 SpeedBar	18
3.6 Project Manager	21
3.6.1 <i>Nastavení voleb projektu</i>	22
3.7 Lokální menu (SpeedMenu).....	23
3.8 Online Help	24
3.9 Object Browser	24
3.9.1 <i>Show Bar</i>	26
3.9.2 <i>Panel Inspector</i>	27
3.9.3 <i>Detailní panel</i>	27
3.9.4 <i>SpeedMenu</i>	27
3.9.5 <i>Tlačítko History</i>	28
4. POSTUP VYTVOŘENÍ APLIKACE	29
4.1 Příklad 1: Přidání textu do listboxu	29
4.1.1 <i>Fáze 1: Vytvoření nového projektu</i>	29
4.1.2 <i>Fáze 2: Připojení formuláře do projektu</i>	30
4.1.3 <i>Fáze 3: Připojení komponent do formuláře</i>	31
4.1.4 <i>Fáze 4: Nastavení vlastností komponent</i>	32
4.1.5 <i>Fáze 5 : Připojení handlerů událostí</i>	33
4.1.6 <i>Fáze 6: Překlad a spuštění aplikace</i>	34
4.2 Příklad 2: Přidání a výmaz položky z listboxu.....	35
5. KOMPONENTY	37
5.1 Vlastnosti (properties).....	39
5.1.1 <i>Přehled vlastností komponenty Edit</i>	39
5.1.2 <i>Editory vlastností</i>	41
5.1.3 <i>On-line nápověda</i>	43
5.1.4 <i>Nastavení hodnoty vlastnosti při návrhu</i>	44
5.2 Události (events)	45
5.2.1 <i>Přehled událostí komponenty Edit</i>	45
5.3 Metody (methods).....	46
5.3.1 <i>Metody komponenty Edit</i>	46
5.3.2 <i>Volání metod</i>	48
5.4 Knihovna komponent.....	48
5.5 Vytváření objektů.....	49
5.6 Příklad 3: Připojení vlastního objektu do aplikace	51

5.7 Standardní komponenty.....	55
6. FORMULÁŘE A DIALOGOVÁ OKNA.....	59
6.1 Příklad 4: Použití metody ShowMessage.....	59
6.2 Okno se zprávou (Message box).....	59
6.2.1 Procedura ShowMessage.....	59
6.2.2 Funkce MessageDlg.....	60
6.2.3 Funkce MessageDlgPos.....	63
6.3 Vstupní okno (Input box).....	63
6.4 Příklad 5: Jednoduchý vstupní formulář.....	65
6.5 Šablony formulářů.....	66
6.6 Příklad 6 : Připojení šablony pro zadání hesla.....	67
6.7 Příklad 7: Připojení okna About.....	68
6.7.1 Fáze 1: Připojení formuláře About Box s využitím šablony.....	68
6.7.2 Fáze 2: Úprava formuláře.....	69
6.7.3 Fáze 3: Zobrazení formuláře About.....	69
6.8 Komponenty na stránce Dialog.....	71
6.9 Příklad 8: Volání standardních dialogových oken.....	72
7. DALŠÍ PŘÍKLADY JEDNODUCHÝCH APLIKACÍ.....	75
7.1 Příklad 9: Změna vlastnosti přetažením z jiné komponenty.....	75
7.2 Příklad 10: Fokus.....	78
7.3 Příklad 11: Kontroly numeričnosti.....	81
7.4 Příklad 12: Jednoduchý editor (komponenta Memo).....	85
7.5 Příklad 13: Použití listboxu a přepínacích tlačítek.....	86
7.6 Příklad 14: Vícenásobný výběr z listboxu.....	91
7.7 Komponenta ComboBox.....	93
8. VYTVÁŘENÍ MENU.....	95
8.1 Postup vytvoření menu.....	95
8.2 Připojení oddělovacích čar v menu.....	96
8.3 Přístup k položkám menu pomocí kláves.....	96
8.4 Další vlastnosti komponent menu.....	97
8.5 Lokální menu pro Menu Designer.....	98
8.6 Přiřazení kódu k položkám menu.....	98
8.7 Příklad 15: Poznámky 2 - jednoduchý textový editor.....	98
9. DALŠÍ VLASTNOSTI FORMULÁŘE.....	111
9.1 Okno.....	111
9.2 MDI a SDI formuláře.....	111
9.3 Dialogové okno.....	112
9.3.1 Modální a nemedální dialogové okno.....	112
9.4 Tlačítka.....	113
9.5 Vlastnost TabOrder.....	114
9.6 Nastavení zaměření pro vstup (fokusu).....	114
9.7 Změna velikosti formuláře.....	115
9.7.1 Příklad 16: Změna velikosti formuláře.....	115
9.7.2 Automatická změna velikosti formuláře.....	118
9.8 Nastavení umístění formuláře.....	118
9.8.1 Příklad 17: Umístění formuláře.....	119
9.9 Automatické vytváření formuláře.....	121
9.10 Zavření formuláře.....	122
9.11 Vstup z myši.....	122
9.12 Kreslení na formulář.....	123
9.12.1 Příklad 18: Obrazce.....	123

9.13 Nástroje pro kreslení	125
9.13.1 Příklad 19: Obrázce 2.....	125
9.14 Kreslení a malování ve Windows	131
9.14.1 Příklad 20: Obrázce 3.....	132
9.14.2 Příklad 21: Obrázce 4.....	135
10. GRAFIKA A ANIMACE.....	141
10.1 Obrázky a bitmapová tlačítka.....	141
10.1.1 Příklad 22: Auta.....	141
10.2 Animovaná bitmapa na tlačítku	151
10.2.1 Příklad 23: Delo 1.....	151
10.2.2 Příklad 24: Delo 2.....	154
10.3 Systémové komponenty	156
10.3.1 Příklad 25: Otáčející se zeměkoule.....	158
10.4 Příklad 26: Prohlížeč obrázků	164
10.5 Příklad 27 : Prohlížeč 2.....	166
11. ARCHITEKTURA PŘÍSTUPU K DATŮM.....	169
11.1 Borland Database Engine (BDE)	170
11.2 SQL Links	170
11.3 Database Desktop.....	170
11.4 Komponenty na stránce Data Access.....	171
11.5 Komponenty na stránce Data Control.....	173
12. VYTVÁŘENÍ DATABÁZOVÝCH APLIKACÍ	177
12.1 Komponenty DataSet	177
12.2 Komponenty DataSource	180
12.2.1 Připojení komponenty DataSource	183
12.3 Objekt TFields.....	183
12.4 Komponenta Table.....	184
12.5 Příklad 28: Vytvoření aplikace s použitím metod komponenty Table.....	186
12.6 Fields Editor	189
12.6.1 Vyvolání editoru polí.....	190
12.6.2 Vytvoření seznamu polí	190
12.6.3 Potomci objektu TField.....	192
12.6.5 Události objektu TStringField.....	192
12.7 Komponenta DBGrid	193
12.7.1 Vlastnost Options komponenty DBGrid.....	194
12.7.2 Zobrazení polí komponenty DBGrid.....	195
12.8 Komponenta Query	196
12.9 Příklad 29 : Vytvoření aplikace s využitím komponenty Query.....	200
12.9.1 Fáze 1: Vytvoření aplikace zobrazující data na základě SQL příkazů.....	200
12.9.2 Fáze 2: Výběr záznamů podle zadaného čísla zákazníka	202
12.10 Visual Query Builder	204
12.11 Definování vypočítaných polí.....	204
12.11.1 Fáze 1: Definování vypočítaného pole	205
12.11.2 Fáze 2: Zapsání kódu určujícího hodnotu pole	205
12.12 Příklad 30: Aplikace s použitím vypočítaného pole	206
12.13 Komponenty database lookup.....	208
12.13.1 Připojení lookup komponent do formuláře	208
12.14 Příklad 31: Aplikace s využitím lookup komponenty.....	209
12.14.1 Fáze 1: Vytvoření formuláře, který zobrazuje tabulku ORDERS	210
12.14.2 Fáze 2: Připojení komponenty DBLookupList do aplikace	211
12.14.3 Fáze 3: Napsání handleru události pro vložení CustNo.....	213
12.15 Příklad 32: Souhrnná databázová aplikace	214

13. TVORBA KLIENT/SERVER APLIKACÍ	221
13.1 Použití lokálního serveru InterBase	222
13.2 Dynamické příkazy SQL	223
13.2.1 Příklad 32: Použití dynamického příkazu SQL	224
13.3 Události třídy TDataSet.....	228
13.4 Řízení transakcí	229
13.5 Uložené procedury (Stored Procedures)	232
13.6 Komponenta BatchMove.....	233
14. FORMULÁŘE MASTER - DETAIL	235
14.1 Postup vytvoření master-detail formuláře pomocí Database Form Expert.....	236
15. VYTVOŘENÍ VLASTNÍCH KOMPONENT	243
15.1 Příklad 34: Vytvoření komponenty PanelClock.....	244
15.1.1 Fáze 1: Vytvoření a registrace komponenty TPanelClock pomocí Component Expert.....	244
15.1.2 Fáze 2: Zpřístupnění vlastností zděděných ze třídy TCustomPanel	246
15.1.3 Fáze 3: Překlad komponenty TPanelClock a její připojení do palety komponent.....	247
15.1.4 Fáze 4: Úprava vlastností	249
15.1.5 Fáze 5: Připojení metod pro zobrazení času	242
15.1.6 Fáze 6: Přepsání konstruktora a destruktora	253
15.1.7 Fáze 7: Překlad a připojení komponenty do palety komponent.....	255
15.2 Příklad 35: Úprava komponenty PanelClock	255
PŘÍLOHA 1: KONVENCE FORMÁTU KÓDU V DELPHI	259
PŘÍLOHA 2: DOKUMENTACE APLIKACÍ VYTVOŘENÝCH V DELPHI.....	265
PŘÍLOHA 3: PŘEHLED KOMPONENT, VLASTNOSTÍ, METOD A UDÁLOSTÍ	267
LITERATURA	277
REJSTŘÍK	279