

# OBSAH

<b>1 ÚVOD</b> .....	<b>5</b>
<b>2 OBJEKTOVÉ PROGRAMOVÁNÍ</b> .....	<b>7</b>
<b>2.1 Atributy objektu</b> .....	<b>7</b>
2.1.1 Zapouzdření .....	7
2.1.2 Dědičnost .....	8
2.1.3 Mnohotvarost .....	10
<b>2.2 Přístup k datům objektu</b> .....	<b>11</b>
<b>2.3 Kompatibilita objektů</b> .....	<b>12</b>
<b>2.4 Dynamické objekty</b> .....	<b>12</b>
<b>2.5 Příklady</b> .....	<b>14</b>
<b>2.6 Řídicí struktura programu</b> .....	<b>16</b>
<b>3 TURBO VISION</b> .....	<b>19</b>
<b>3.1 Událostmi řízené programování</b> .....	<b>19</b>
<b>3.2 Objektová struktura knihovny</b> .....	<b>22</b>
<b>3.3 Primitivní objektové typy</b> .....	<b>22</b>
<b>3.4 Viditelné objektové typy</b> .....	<b>23</b>
3.4.1 Základní skupiny .....	26
3.4.2 Objektové typy pro menu a stavový řádek .....	28
3.4.3 Objektové typy pro dialogová okna .....	33
3.4.4 Objektové typy pro rolování a zobrazování stromu .....	39
3.4.5 Objektové typy pro seznamy položek .....	41
3.4.6 Objektové typy pro rámeček a pozadí .....	43
3.4.7 Objektové typy pro editor .....	43
3.4.8 Zbytek skupinových objektových typů .....	44
<b>3.5 Neviditelné objektové typy</b> .....	<b>45</b>
3.5.1 Objektové typy pro tvorbu sbírek .....	45
3.5.2 Objektové typy pro tvorbu proudů .....	48
3.5.3 Objektové typy pro kontrolu ve vstupním poli (validátory) .....	50
<b>4 OBJECT WINDOWS</b> .....	<b>53</b>
<b>4.1 Pár slov o Windows</b> .....	<b>53</b>
4.1.1 Okno .....	54
4.1.2 Grafické rozhraní .....	57
<b>4.2 Resource Workshop</b> .....	<b>64</b>
4.2.1 Vstupujeme do dílny .....	64
4.2.2 Tvorba menu .....	65

4.2.3 Tvorba akcelerátorů .....	66
4.2.4 Tvorba dialogových oken .....	67
<b>4.3 Základní myšlenka Object Windows .....</b>	<b>68</b>
<b>4.4 Object Windows a zprávy o událostech .....</b>	<b>68</b>
<b>4.5 Objektová struktura Object Windows .....</b>	<b>70</b>
4.5.1 Viditelné objektové typy .....	71
<b>5 OBJECT PASCAL A DELPHI .....</b>	<b>92</b>
<b>5.1 Object Pascal .....</b>	<b>92</b>
5.1.1 Třída a její sekce .....	92
5.1.2 Dopředná deklarace třídy .....	93
5.1.3 Inicializace objektu dané třídy .....	94
5.1.4 Vlastnosti .....	94
5.1.5 Metody .....	96
5.1.6 Informace o typu objektu .....	98
5.1.7 Výjimky .....	98
<b>5.2 Visual Component Library (VCL) .....</b>	<b>99</b>
<b>5.3 Integrované prostředí Delphi .....</b>	<b>106</b>
<b>5.4 Tvorba aplikací .....</b>	<b>108</b>
5.4.1 SDI aplikace .....	108
5.4.2 MDI aplikace .....	113
5.4.3 Tiskové úlohy .....	122
5.4.4 Grafické úlohy .....	129
<b>5.5 Vytváření vlastních komponentů .....</b>	<b>132</b>
<b>5.6 Vytváření dynamicky linkovaných knihoven .....</b>	<b>137</b>
<b>5.7 Práce s porty .....</b>	<b>139</b>
<b>5.8 Paralelní procesy .....</b>	<b>144</b>
<b>5.9 Slovo závěrem .....</b>	<b>147</b>
<b>6 NÁPOVĚDA PRO WINDOWS .....</b>	<b>149</b>
6.1 Tvorba tématických souborů .....	150
6.2 Tvorba projektu nápovědy .....	152
6.3 Dílna nápovědy .....	155
6.3.1 Soubory obsahu .....	158
6.3.2 Kompilace a testování nápovědy .....	158
6.4 Přístup aplikace k nápovědě .....	159