

---

<b>1 Úvod</b>	<b>7</b>
<b>2 Objektivě orientované programování v Borland Pascalu 7.0</b>	<b>9</b>
2.1 Objekty a třídy	10
2.2 Dědičnost	11
2.3 Zapouzdření	14
2.4 Polymorfismus	14
2.5 Ukázka základních principů OOP na příkladě	14
2.5.1 Definice třídy	14
2.5.2 Přístup k datovým položkám v rámci metod dané třídy	15
2.5.3 Přístup k datovým položkám z jiných tříd	15
2.5.4 Definice tříd objektů v jednotkách	16
2.5.5 Deklarace private a public	16
2.5.6 Dědičnost	17
2.5.7 Implementace metod třídy	20
2.5.8 Statické instance objektů	20
2.5.9 Rozsah platnosti	20
2.5.10 Přístup k metodám předka	21
2.5.11 Vzájemná přiřaditelnost objektů	21
2.5.12 První příklad na grafické objekty	22
2.6 Statické a virtuální metody	26
2.6.1 Příklad Zaměstnanci	29
2.6.2 Příklad Tělesa1	34
2.7 Dynamická alokace objektů	41
2.7.1 Příklad Zaměstnanci2	43
2.7.2 Příklad Tělesa2	44
2.8 Seznam dynamických objektů	50
2.9 Komunikace mezi objekty	59
2.10 Objekty typu kontejner	64
<b>3 Vývojové prostředí Delphi</b>	<b>67</b>
3.1 Charakteristika prostředí Delphi	67
3.2 Vytvoření formuláře	68
3.3 Uložení projektu	69
3.4 Použití komponent	71
3.5 Reakce na události	72
<b>4 Hlavní prvky prostředí Delphi</b>	<b>79</b>
4.1 Náповěda	79
4.2 Interaktivní průvodci	80
4.3 Menu a příkazy Delphi	81
4.3.1 Menu	81
4.3.2 SpeedBar	84
4.3.3 SpeedMenu	85
4.4 Návrh formuláře	86
4.4.1 Paleta komponent	88
4.4.2 Object Inspector	89
4.4.3 Paleta Alignment	90

---

4.5 Psaní kódu	91
4.6 Správa projektů	92
4.7 Překlad projektu	94
4.8 Ladění programu	95
4.9 Další nástroje Delphi	97
4.10 Soubory v Delphi	97
4.11 Šablony a experti	98
4.11.1 Šablony projektů	99
4.11.2 Přidání šablony projektu do Browse Gallery	101
4.11.3 Šablony formulářů	101
4.11.4 Experti Delphi	102
4.11.4.1 Database Form Expert	102
4.11.4.2 Application Expert	104
4.11.4.3 Dialog Expert	105
4.11.4.4 Component Expert	106
<b>5 Object Pascal</b>	<b>107</b>
5.1 Datové typy	107
5.1.1 Krátké řetězce ( ShortString )	107
5.1.2 Dlouhé řetězce ( AnsiString )	107
5.1.3 Nulou ukončené řetězce (Null - terminated strings)	108
5.1.4 Typ Variant	108
5.2 Rozšířená deklarace funkce	109
5.3 Třídy a objekty	109
5.4 Forward deklarace třídy	111
5.5 Příklad Přestupný rok	111
5.6 Konstruktory a destruktory	114
5.7 Zapouzdření	116
5.8 Jednotky v Delphi	117
5.9 Příklad Data	121
5.10 Dědičnost	124
5.11 Příklad Data2	124
5.12 Dědičnost a typová kompatibilita - příklad LIDE	125
5.13 Příklad LIDE1	130
5.14 Příklad LIDE2	134
5.15 Virtuální a dynamické metody	135
5.16 Příklad Zaměstnanci	136
5.17 Metody abstract	139
5.18 Příklad LIDE3	139
5.19 Příklad LIDE4	144
5.20 Operátory IS a AS	148
5.21 Příklad LIDE5	149
5.22 Řízení výjimek	151
5.22.1 Třída Exception a její potomci	152
5.22.2 Zachycení výjimky	153
5.22.3 Vyvolání výjimky	154
5.22.4 Koncovka bloku	154
5.23 Příklad LIDE6	154
5.24 Příklad LIDE7	155



<b>6 Komponenty Delphi</b>	<b>159</b>
6.1 Knihovna vizuálních komponent	159
6.2 Používání komponent	163
6.2.1 Vlastnosti	163
6.2.2 Metody	165
6.2.3 Události	165
6.2.4 Příklad Tělesa	167
6.2.5 Příklad Menu	185
<b>7 Vytváření databázových aplikací</b>	<b>197</b>
7.1 Nástroje Delphi pro práci s databázemi	197
7.2 Databázové komponenty	199
7.3 Komponenta TTable	202
7.4 Komponenta TDataSource	203
7.5 Komponenty Data Control	204
7.6 DataBase DeskTop	205
7.7 Vytvoření jednoduché databázové aplikace	208
7.7.1 Příklad Tabulka	208
7.7.2 Příklad Telefonu	212
<b>8 Základy objektového návrhu programových systémů</b>	<b>217</b>
8.1 Principy objektového přístupu	217
8.2 Fáze tvorby systému	218
8.3 Objektový model	220
8.3.1 Třídy a objekty	220
8.3.3 Násobnost	223
8.3.4 Role	224
8.3.5 Kvalifikace	225
8.3.6 Atributy linku	225
8.3.7 Asociace jako třída	226
8.3.8 Agregace	226
8.3.9 Generalizace a dědičnost	227
8.4 Základní informace o používání SELECT OMT	228
8.4.2 Práce se soubory	229
8.4.3 Diagram	230
8.4.4 Class diagram	231