

Předmluva	7
1 Úvod	8
2 Tvorba GUI ručním způsobem	9
2.1 Grafické objekty <i>uicontrol</i> , tvorba tlačítka	9
2.2 Hierarchie grafických objektů v MATLAB. Grafické objekty <i>root</i> , <i>figure</i> a <i>axes</i>	18
2.3 Tvorba přepínače <i>toggle</i>	26
2.4 Tvorby zatržitek <i>radiobutton</i> a <i>checkbox</i>	27
2.5 Tvorba grafických objektů <i>edit</i> a <i>text</i>	29
2.6 Tvorba grafického objektu <i>slider</i>	30
2.7 Tvorba grafického objektu <i>frame</i>	31
2.8 Tvorba grafického objektu <i>listbox</i>	32
2.9 Tvorba grafického objektu <i>popupmenu</i>	34
2.10 Tvorba grafických objektů <i>uimenu</i> , <i>uipanel</i> a <i>uitable</i>	34
2.11 Datová schránka <i>UserData</i>	37
2.12 Další užitečné tipy	39
2.13 Technika <i>Switched Board Programming</i>	40
2.14 Praktický příklad aplikace s GUI	43
3 Tvorba GUI aplikací <i>App Designer</i>	49
3.1 Spuštění prostředí a grafický návrh aplikace	49
3.2 Programování událostí a dalších funkcionalit	53
3.3 Výpis klíčových částí zdrojového kódu	61
4 Závěr	63
Literatura a odkazy	64

odkazy na literaturu v závěru knihy. Doporučuji vám mít obě knihy.

Přeji si, aby se vám tato kniha stala praktickou příručkou tvorby GUI pro vaše aplikace. Poznáte, jak naplňující je tvořit nové věci a objevovat nové postupy a možnosti. Tvořit GUI v MATLAB je snadné a efektivní.

Knihu jsem napsal po mnoha letech zkušeností s tvorbou GUI jak v akademickém prostředí univerzit, tak v rámci spolupráce s výzkumnými ústavy a dalšími subjekty. Moje nabyté praktické zkušenosti jsou stálou