

# Obsah

<b>1. Úvod</b>	11
1.1 Zkusme...	11
1.2 O Turbo Vision	11
1.3 O této publikaci	13
<b>2. Terminologie</b>	15
2.1 Co s novými termíny?	15
2.2 Názvoslovné konvence	15
<b>3. Nejdůležitější pojmy a vztahy</b>	17
3.1 Abstraktní bázové objekty	17
3.2 Abstraktní a pseudoabstraktní metody	17
3.3 Odvození, instance, vlastnictví	18
3.3.1 Odvození a instance	18
3.3.2 Vlastnictví a jeho dynamika	19
3.4 Viditelné a neviditelné objekty	21
3.4.1 Zobrazitelné objekty	21
3.4.2 Mód, objekty aktivní, vybrané a sledované	23
3.4.3 Datové proudy, kolekce a seznamy řetězců	25
<b>4. Událostmi řízený program</b>	27
4.1 Úloha programátora	27
4.2 Události - podněty k činnosti	27
4.2.1 Co jsou události	27
4.2.2 Jak postupují události objekty	30
4.2.3 Události se mění na povely	32
4.3 Jak pracuje program řízený událostmi	35
4.3.1 Kostra programu	35
4.3.2 Proces zachycení a obsluhy události	36

<b>5. Primitivní objekty</b> .....	39
5.1 Objekt <i>TPoint</i> .....	40
5.1.1 Souřadnice v Turbo Vision .....	40
5.2 Objekt <i>TRect</i> .....	41
5.3 Objekt <i>TObject</i> .....	43
<b>6. Viditelné objekty</b> .....	45
6.1 <i>TView</i> jako základní viditelný objekt .....	45
6.1.1 Vlastník a následník .....	47
6.1.2 Umístění, počátek, velikost a jejich změny .....	47
6.1.3 Současný stav <i>view</i> , jeho vzhled a chování .....	49
6.1.4 Události a <i>view</i> .....	53
6.1.5 Vytvoření, uložení a zrušení <i>view</i> .....	54
6.2 Skupinové objekty .....	55
6.2.1 Abstraktní skupina - zdroj hlavní síly .....	55
6.2.2 Model programu - <i>TProgram</i> a <i>TApplication</i> .....	61
6.3 Skupiny vlastněné aplikací .....	64
6.3.1 Pracovní deska - <i>TDeskTop</i> .....	64
6.3.2 Okna - objekty typu <i>TWindow</i> .....	65
6.3.3 Zvláštní případy oken .....	69
6.4 Konečné objekty vlastněné aplikací .....	72
6.4.1 Pozadí .....	72
6.4.2 Systém menu .....	72
6.4.3 Stavový řádek - <i>TStatusLine</i> .....	79
6.5 Objekty uvnitř oken .....	83
6.5.1 Rám okna - <i>TFrame</i> .....	83
6.5.2 Interiér okna .....	84
6.5.3 Indikátor polohy .....	86
6.5.4 Rolování interiéru v okně .....	88
6.5.5 Speciální potomci objektu <i>TScroller</i> .....	90
6.6 Objekty uvnitř dialogových boxů .....	93
6.6.1 Tlačítka .....	93
6.6.2 Shluknuté ovládací prvky .....	96
6.6.3 Statické texty .....	100
6.6.4 Vstupní řádek .....	105
6.6.5 Prohlížečky seznamů .....	108
6.6.6 Systém historických seznamů .....	113

6.7 Speciální dialogové boxy .....	115
6.7.1 Boxy zpráv a vstupní boxy .....	115
6.7.2 Standardní dialogové boxy .....	117
<b>7. Neviditelné objekty .....</b>	<b>121</b>
7.1 Kolekce - polymorfní pole .....	121
7.1.1 Obecná kolekce - <i>TCollection</i> .....	121
7.1.2 Tříděné kolekce .....	129
7.2 Streamy - objektové vstupy a výstupy .....	133
7.2.1 Registrace objektů .....	133
7.2.2 Úloha metod Store a Load .....	135
7.2.3 Abstraktní stream - <i>TStream</i> .....	136
7.2.4 Objektové I/O a soubory DOSu .....	139
7.2.5 Objekty v paměti EMS .....	141
7.3 Soubory zdrojů .....	143
7.3.1 Co jsou zdroje .....	143
7.3.2 Vytváření souborů zdrojů .....	144
7.3.3 Ukládání a vyzvedávání objektů .....	146
7.4 Seznam řetězců .....	149
<b>8. Než začneme psát aplikace .....</b>	<b>153</b>
8.1 Každý objekt kontroluje sám sebe .....	153
8.2 Přenos dat mezi objekty .....	154
8.3 Používání konstant .....	157
8.3.1 Pozor na nastavení konstant .....	157
8.3.2 Kontext nápovědy .....	158
<b>9. Závěrem .....</b>	<b>161</b>
<b>10. Dodatek A - Unit CsMsgBox .....</b>	<b>163</b>
<b>11. Dodatek B - Unit Ucast.pas .....</b>	<b>167</b>
<b>12. Dodatek C - Program CislaTlf.pas .....</b>	<b>171</b>
Rejstřík .....	183