

Obsah

Úvod	11
Komu je tato kniha určena?	11
A co pokročilá témata?	12
Struktura knihy	13
Používané konvence	13
Jak kontaktovat autora	14
1. Začínáme s programem Visual Basic	15
1.1 Jeden jazyk, tři edice	15
1.2 Integrované vývojové prostředí	16
Lišta nabídek	18
Nástrojové lišty	20
Project Explorer	22
Panel nástrojů (Toolbox)	22
Okno Properties (Vlastnosti).....	24
Návrhář formuláře.....	24
Okno Form Layout.....	24
Okamžité okno (Immediate window)	25
1.3 Váš první VB Projekt	26
Přejmenování a ukládání projektu	26
1.4 Prvky uživatelského rozhraní	28
1.5 Navrhování uživatelského rozhraní	30
Zarovnávání ovládacích prvků.....	32
Spuštění aplikace	34
1.6 Programování aplikace	37
Programování příkazových tlačítek	38
Seskupování ovládacích prvků.....	41
1.7 Vizualní vývoj a programování obsluh událostí	43
Několik obecných vlastností	44
Několik obecných metod	45
Několik obecných událostí.....	47
Focus (zaměření).....	52
1.8 Přizpůsobení prostředí	54
Karta Editor.....	54
Karta Editor Format (Formát editoru).....	57
Karta General (Obecné)	58
Karta Docking (Dokování).....	60
Karta Environment (Prostředí).....	60
Karta Advanced (Pokročilé)	62

2. Projekty jazyka Visual Basic

64

2.1 Vývoj aplikace pro záložnu	64
Rozhodování o způsobu práce aplikace pro záložnu	65
Návrh uživatelského rozhraní	67
Programování aplikace Záložna	69
Kontrola vstupu	71
2.2 Sestavení matematické kalkulačky	74
Návrh uživatelského rozhraní	75
Zápis programového kódu aplikace Kalkulačka	77
Přidávání dalších vlastností	83
Zachytávání chyb	84
2.3 Aplikace s násobnými formuláři	86
Výchozí objekt po spuštění.....	89
2.4 Soubory projektu	91
Projektový soubor	91
Soubor formuláře	92
Přesouvání a kopírování souborů.....	95
Spustitelné soubory	97

3. Visual Basic: Jazyk

102

3.1 Proměnné	102
Deklarování proměnných	103
Typy proměnných	106
Typové konverze proměnných	120
Uživatelské datové typy	121
Zvláštní hodnoty	123
Určování typu proměnné	125
Vynucení deklarace proměnných	126
Rozsah platnosti proměnné	128
Životnost proměnné	129
3.2 Konstanty	130
3.3 Pole	132
Deklarování pole	132
Určování rozsahu	133
Vícerozměrná pole	134
Dynamická pole	135
Pole polí	137
3.4 Kolekce	138
Přidávání položek do kolekce	139
Odstránění položky z kolekce	140
Vrácení členů v kolekci	140
Sčítání položek v kolekci	140
Zpracování položek kolekce	141
Využití kolekci	141
3.5 Podprogramy	142
Procedury	143
Funkce	144
Volání podprogramů	145

3.6 Argumenty	146
Mechanismus předávání argumentů	147
Používání nepovinných argumentů	151
Předávání neznámého počtu argumentů	153
Pojmenované argumenty	154
3.7 Návrátové hodnoty funkcí	156
Funkce vracející uživatelské datové typy	156
Funkce, které vracejí pole	159
Chyby jako návratové hodnoty funkcí	162
3.8 Příkazy řízení toku programu	163
If...Then	164
If...Then...Else	164
Select Case	166
3.9 Vnořené příkazy cyklů	168
Do...Loop	168
For...Next	171
While...Wend	172
3.10 Vnořené řídicí struktury	173
3.11 Příkaz Exit	174

4. Práce s Formuláři **175**

4.1 Vzhled formuláře	175
Úvodní formulář	177
Načítání, zobrazení a skrývání formulářů	178
Ovládání formuláře z jiného formuláře	184
4.2 Navrhování nabídek	191
Menu Editor	191
Programování příkazů nabídky	195
Vytváření přístupových zkratk a horkých kláves	195
Zacházení s nabídkami za běhu programu	197
4.3 Tvorba dynamických formulářů za běhu programu	202
4.4 Operace Táhní a pust'	205
Vlastnost DragMode	206
Metody DragDrop a DragOver	206
Klíčové slovo TypeOf	208
Konflikty myši	209
Ruční přetahování	213
Přetahování položek seznamu	215

5. Základní ovládací prvky ActiveX **218**

5.1 Textové pole	218
Základní vlastnosti	219
Zpracovávání textu	221
Označování textu	223
Operace Najít a nahradit	228
Zachycování stisků kláves	230

5.2 Ovládací prvky seznam a pole se seznamem	232
Základní vlastnosti	233
Metody seznamu	235
Další vlastnosti seznamu	236
Indexování pomocí seznamu	240
Hledání v seříděném seznamu	246
Ovládací prvek ComboBox (pole se seznamem)	249
5.3 Posuvník a pole s jezdcem	254
Posuvník	256
Pole s jezdcem	259
5.4 Ovládací prvky správy souborů	264

6. Kreslení v programu Visual Basic **269**

6.1 Grafické prvky	270
Nastavení velikosti obrázku	271
Načítání a ukládání obrázků	271
Nastavení vlastností Picture a Image	273
Výměna obrázků prostřednictvím schránky	274
Používání metody GetData	276
6.2 Systavy souřadnic	277
Vlastnosti a metody měřítka	280
Vlastnosti TwipsPerPixelX a TwipsPerPixelY	283
Vlastnosti CurrentX a CurrentY	283
6.3 Grafické metody	285
Kreslení textu	285
Kreslení čar a jiných tvarů	287
Vyplňování tvarů	290
Použití metody Circle	292
Používání různých režimů kreslení	295
Kreslení křivek	305
6.4 Otázky optimalizace	314
Kdy volat metodu Refresh	315
Kreslení průhledných tvarů	317
Lepší pružné tvary	318

7. Práce s barvou a pixely v jazyce Visual Basic **321**

7.1 Určování barev	321
Definování barev pomocí funkce RGB()	323
Vytváření barevného přechodu pomocí funkce RGB()	325
Barevné složky modelu RGB	326
7.2 Používání metody PaintPicture	330
Otáčení obrazu pomocí metody PaintPicture	334
7.3 Zpracování obrázků	335
Implementace uživatelských filtrů	347
Používání palet	349

8. Pokročilé prvky ActiveX

354

8.1 Prvek Common Dialogs	355
Používání obecného prvku Common Dialogs	355
Obecné vlastnosti	357
Dialogové okno Barva	359
Standardní dialogové okno Písmo.....	361
Standardní dialogová okna Otevřít a Uložit	364
Vícenásobný výběr souborů	369
Standardní dialogové okno Tisk	374
Standardní dialogové okno Nápověda	376
8.2 Ovládací prvky TreeView a ListView	379
Jak fungují stromové struktury.....	381
Prvek ImageList.....	385
Používání prvku TreeView	387
Procházení prvku TreeView	406
VB6 v praxi: Projekt TreeViewScan.....	406
Používání prvku ListView	411
Prohlížení souborů vybrané složky.....	425

9. Pokročilejší prvky ActiveX

429

9.1 Ovládací prvek RichTextBox	429
Jazyk RTF	430
Vlastnosti pro manipulaci s textem	435
Metody prvku RichTextBox.....	436
Vlastnosti určené pro formátování textu	441
9.2 Ovládací prvek MSFlexGrid	453
Základní vlastnosti.....	454
Vkládání údajů	469

Rejstřík

480