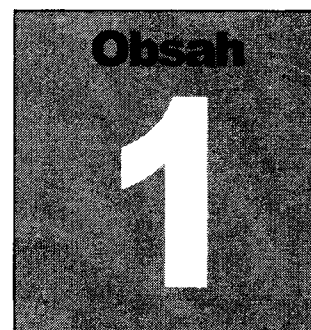




1. Obsah

0.	PŘEDMLUVA.....	3
1.	OBSAH	5
2.	PRÁCE S OBJEKTY	9
2.1.	ÚVODNÍ POZNÁMKY	9
2.2.	OBJEKT JAKO TŘÍDA A OBJEKT JAKO INSTANCE	10
2.2.1.	Úloha	11
2.2.2.	Úloha	15
2.2.3.	Úloha	17
3.	DĚDIČNOST	23
3.1.	ZÁKLADNÍ PŘEDSTAVA O DĚDIČNOSTI	24
3.1.1.	Úloha	24
3.2.	KONSTRUKTOR, DESTRUKTOR	27
3.2.1.	Úloha	28
4.	ZAPOUZDŘENOST	37
4.1.	ZAPOUZDŘENOST NA ÚROVNI JEDNOTEK	37
4.1.1.	Úloha	38
4.1.2.	Úloha	40
4.2.	ZAPOUZDŘENOST NA ÚROVNI TŘÍD	41
4.2.1.	Úloha	42
4.3.	VLASTNOSTI (PROPERTIES)	43
4.3.1.	Úloha	44
5.	POLYMORFISMUS	47
5.1.	POLYMORFISMUS V KONTEXTU TŘÍDY	47
5.1.1.	Úloha	48

Objektově orientované programování - cvičení

5.2.	KONSTRUKTOR	53
5.2.1.	Úloha	53
5.2.2.	Úloha	58
5.3.	DESTRUKTOR	61
5.3.1.	Úloha	61
5.4.	NĚKTERÉ DŮLEŽITÉ DIREKTIVY	66
5.4.1.	Reintroduce	66
5.4.2.	Abstract	67
5.5.	POLYMORFISMUS URČENÝ PARAMETRY METODY	72
5.5.1.	Úloha	72
6.	ZPRÁVY	77
6.1.	ZPRÁVY VE WINDOWS	77
6.1.1.	Úloha	78
6.1.2.	Úloha	79
6.1.3.	Úloha	80
6.1.4.	Úloha	82
6.2.	UDÁLOSTI	83
6.2.1.	Úloha	84
6.2.2.	Úloha	85
6.3.	VÝJIMKY	86
6.3.1.	Úloha	86
6.3.2.	Úloha	89
6.3.3.	Úloha	90
6.3.4.	Úloha	92
7.	TŘÍDY, KOMPONENTY A BALÍČKY	95
7.1.	VYTVÁŘENÍ KOMPONENT	95
7.1.1.	Úloha	95
7.1.2.	Úloha	96
7.1.3.	Úloha	99
7.1.4.	Úloha	104
7.2.	VYTVOŘENÍ A INSTALACE BALÍČKU	105
7.2.1.	Úloha	105
7.2.2.	Úloha	106
8.	KONTEXTOVÁ NÁPOVĚDA	107
8.1.	PSANÍ A POUŽÍVÁNÍ HINTŮ	107
8.1.1.	Úloha	107
8.1.2.	Úloha	108
8.1.3.	Úloha	109

8.1.4. Úloha 109

9. LOKALIZACE A ČEŠTINA 111

9.1. RESOURCES A RESOURCESTRING 112

9.1.1. Úloha 113

9.1.2. Úloha 114

10. TVORBA DOKUMENTACE..... 117

10.1. ZPŮSOB ZÁPISU 118

10.2. TAGY 119

10.2.1. Úloha..... 121

11. REJSTŘÍK..... 127

12. LITERATURA..... 131