

Obsah

<i>Úvodní informace</i>	5
<i>1 Úvod do prostředí</i>	7
1.1 Proč se budeme učit programovat právě v Delphi?	7
1.2 Programátorské prostředí Delphi	8
1.3 Tlačítka, přiřazení akcí tlačítkům	11
1.4 Grafická plocha Image, grafické příkazy	13
1.5 Nastavení prostředí Delphi, soubory a přípony	17
<i>2 Proměnné a jednoduché cykly</i>	23
2.1 Celočíselné proměnné, deklarace proměnných	23
2.2 FOR-cyklus	26
2.3 Barvy, míchání barev	29
2.4 Vnořené cykly	32
<i>3 Objekt Želva</i>	38
3.1 Kreslení kruhových objektů	38
3.2 Objekt Želva	41
3.3 Kreslení geometrických útvarů – n-úhelník, kružnice, spirála	45
3.4 Víc želv v jednom programu	48
<i>4 Podmínky – podmíněný cyklus a podmíněný příkaz</i>	55
4.1 Podmíněný cyklus	55
4.2 Podmíněný příkaz	60
4.3 Výběr z více možností	62
<i>5 Podprogramy – procedury a funkce</i>	73
5.1 Deklarace procedur	74
5.2 Formální parametry	78
5.3 Funkce	85
<i>6 Znakové proměnné, textové soubory</i>	92
6.1 Typy proměnných, znakové proměnné	92
6.2 Textové soubory	95
6.3 Textové soubory a objekt Želva	105
<i>7 Typ pole</i>	113
7.1 Typ Interval	113
7.2 Strukturovaný typ pole	114
7.3 Pole želv – animace pomocí želv, honičky želv	117
<i>8 Znakové řetězce, dvourozměrná pole</i>	126
8.1 Znakové řetězce	126
8.2 Dvourozměrná pole, matice	130
8.3 Bitmapové obrázky, práce s myší, editovací řádek	134
8.4 Objekt Bitmapa, jednoduché animace	139
<i>9 Literatura</i>	152