

1. První rozhlédnutí	11
1.1 Prázdné okno.....	11
Projekt	13
Soubory	14
1.2 Program	14
Okno	14
Popis okna (soubor DFM).....	16
Hlavní program	17
1.3 Nápověda	18
2. Setkání s komponentami (volební program)	20
2.1 Okno s nápisem	20
Program.....	23
2.2 Vylepšujeme svůj program	24
Zalamování textu do okna	25
Ikona programu	25
Tlačítko pro ukončení programu	26
Nabídka neboli menu	28
Šíření programu	35
2.3 Komponenty	35
Vlastnosti	35
Události	37
Metody	39
Knihovna VCL.....	40
Použití komponent na paletách	43
3. Hodiny	44
3.1 Digitálky	44
Časovač.....	45
Okno bez titulků	46
Velikost písma	48
Příruční menu	48
3.2 Opravdové hodiny	49
Canvas neboli plátno	49
Souřadnice v okně	51
Začínáme	51
Lepší verze.....	55
Hodinky s vodotryskem.....	59
3.3 Hodinky v pruhu úloh	64

4. Prohlížeč obrázků	66
4.1 První verze	66
Otevření obrázku	66
Uložení obrázku	73
Smíme skončit?	74
Obrázek zarovnaný do okna	75
Okno O programu (opakované použití)	77
4.2 Prohlížeč jako aplikace s rozhraním MDI	79
Co je to MDI	79
Začínáme s MDI	79
Vicedokumentový prohlížeč	84
5. Kreslítka	95
5.1 Obrázek se skládá z čar	95
Bod, čára, obrázek	96
Metody třídy Tcara	97
Metody třídy Tobraz	99
Poznámka k ladění	101
5.2 Okno kreslítka	101
Síla čáry	103
Třída hlavního okna	105
Nový soubor	105
Kreslení	106
Uložení souboru	107
Uložení pod jiným názvem	108
Otevření souboru	109
O programu	110
Poznámky	110
5.3 Tisk	111
6. Pokusy s fraktály	114
6.1 Verze 1.0	114
Fraktál	114
Hlavní okno	116
Nastavení	122
Výsledek	126
6.2 Verze 2.0: Odstraňujeme nejhrubší chyby	126
Komunikace s běžícím programem	127
6.3 Verze 2.1: Drobná vylepšení	133
Automatické číslování verzí v okně O programu	133
Stavový řádek	136
Rozměry a barvy bitové mapy	137
Posuvníky	139
Výběr myši	139
6.4 Verze 3.0: Multithreading	142

Problémy	142
Vlastnosti vláken	144
Multithreading v C++ Builderu	144
Program	145
6.5 Verze 4.0: Funkce v dynamické knihovně	150
Projekt dynamické knihovny	150
Použití dynamické knihovny	151
7. První kroky v databázích	155
7.1 První příklad: prohlížeč databáze	155
7.2 Co, proč, jak	157
Databáze a podobná slova	157
Databázová architektura C++ Builderu	159
7.3 Vylepšujeme první program	163
Zákaz změn v tabulce	163
Vzhled mřížky	163
7.4 Počítaná pole	166
7.5 Tabulky master-detail	170
8. Ještě jednou databáze	173
8.1 SQL	173
Dotaz (příkaz SELECT)	173
Vkládání záznamů (příkaz INSERT)	175
Aktualizace (příkaz UPDATE)	175
Mazání záznamů (příkaz DELETE)	176
Vytváření a rušení tabulky (příkazy CREATE TABLE, DROP TABLE)	176
Vytváření indexů (příkaz CREATE INDEX)	176
8.2 Třídění	177
Alias	177
Dotaz	178
Parametry v SQL	184
8.3 Pohyby na účtech	186
Vytváříme tabulku za běhu programu	187
Prohlížíme a provádíme převody	190
9. Webový prohlížeč Nic Moc	198
9.1 Komponenty	198
9.2 Prohlížeč	199
První verze	199
Drobná vylepšení	201
10. Opět hodiny, tentokrát jako komponenta	204
10.1 Jak se programují komponenty	204
10.2 Začínáme	205
Komponenta Hodinky	207

Balíček.....	209
Ikona komponenty	210
11. C++ Builder a programovací jazyk C++	213
11.1 Obecná charakteristika.....	213
11.2 Jazyk C.....	213
11.3 Jazyk C++.....	214
Vztah ke standardu	214
Rozšíření	214
12. Borland C++ Builder a jeho prostředí	222
12.1 Projekt.....	222
Zacházení s projektem.....	222
Nastavení projektu	225
12.2 Vizuální návrh programu	234
12.3 Editor zdrojového textu	235
Běžné editovací operace	236
Práce se soubory	241
Vyhledávání a nahrazování.....	242
12.4 Ladění	243
Krokování, záložky.....	244
Pomocná okna.....	247
Volby pro ladění	249
12.5 Přizpůsobení prostředí	250
Nástrojové panely	250
Volby prostředí.....	250
12.6 Zásobník objektů	257
Literatura	258
Rejstřík	259