

Obsah

Úvod	9
1. První rozhlédnutí	12
1.1 Prázdné okno	12
Projekt	14
Soubory	15
1.2 Program	15
Okno	15
Popis okna (soubor DFM)	17
Hlavní program	18
1.3 Nápořád	19
2. Setkání s komponentami (volební program)	21
2.1 Okno s nápisem	21
Program	24
2.2 Vylepšujeme svůj program	25
Zalamování textu do okna	26
Ikona programu	26
Tlačítko pro ukončení programu	27
Nabídka neboli menu	29
Šíření programu	36
2.3 Komponenty	36
Vlastnosti	36
Události	39
Metody	40
Knihovna VCL	41
Použití komponent na paletách	45
3. Hodiny	46
3.1 Digitální hodiny	46
Časovač	47
Okno bez záhlaví	48
Velikost písma	50
Místní nabídka	50
3.2 Opravdové hodiny	51
Canvas neboli plátno	51
Souřadnice v okně	53
Začínáme	53
Lepší verze	58
Hodinky s vodotryskem	61
3.3 Hodinky v hlavním panelu	66
3.4 Šachové hodiny (dvoje stopky v rámu)	67
Co budou stopky dělat	68
Programujeme stopky	68
Šachové hodiny (použití rámu)	71
Konečné úpravy	72

4. Prohlížeč obrázků.....	74
4.1 První verze	74
Otevření obrázku	74
Uložení obrázku	80
Smíme skončit?	82
Obrázek zarovnaný do okna.....	83
Okno O programu (opakované použití).....	85
4.2 Prohlížeč jako aplikace s rozhraním MDI	86
Co je to MDI	86
Začínáme s MDI	87
Vicedokumentový prohlížeč.....	91
5. Kreslírko	105
5.1 Obrázek se skládá z čar	105
Bod, čára, obrázek.....	106
Metody třídy Tcara.....	107
Metody třídy Tobraz	109
Poznámka k ladění	110
5.2 Okno kreslírka.....	111
Tloušťka čáry.....	113
Třída hlavního okna	115
Nový soubor.....	115
Kreslení.....	116
Uložení souboru	117
Uložení pod jiným názvem	118
Otevření souboru.....	119
O programu	120
Poznámky.....	120
5.3 Tisk	121
6. Pokusy s fraktály.....	124
6.1 Verze 1.0	124
Fraktál.....	124
Hlavní okno	126
Nastavení.....	132
Výsledek	135
6.2 Verze 2.0: Odstraňujeme nejhrubší chyby.....	136
Komunikace s běžícím programem.....	137
6.3 Verze 2.1: Drobná vylepšení.....	142
Automatické číslování verzí v okně O programu	142
Stavový řádek	146
Rozměry a barvy bitové mapy.....	147
Výběr myši	149
6.4 Verze 3.0: Multithreading	152
Problémy	153
Vlastností vláken	154
Multithreading v C++Builderu	154
Program.....	155
6.5 Verze 4.0: Funkce v dynamické knihovně.....	160
Projekt dynamické knihovny.....	161
Použití dynamické knihovny	162

7. První kroky v databázích	165
7.1 První příklad: prohlížeč databáze	165
7.2 Co, proč, jak	167
Databáze a podobná slova	167
Databázová architektura C++Builderu.....	169
7.3 Vylepšujeme první program.....	173
Zákaz změn v tabulce.....	173
Vzhled mřížky.....	173
7.4 Počítaná pole	176
7.5 Tabulky master-detail.....	180
O co jde	180
Datový modul.....	180
Tabulky	182
Okno	182
Vztah master-detail.....	183
8. Ještě jednou databáze.....	186
8.1 SQL	186
Dotaz (příkaz SELECT).....	186
Vkládání záznamů (příkaz INSERT)	188
Aktualizace (příkaz UPDATE).....	188
Mazání záznamů (příkaz DELETE).....	189
Vytváření a rušení tabulky (příkazy CREATE TABLE, DROP TABLE).....	189
Vytváření indexů (příkaz CREATE INDEX).....	189
8.2 Třídění.....	190
Alias	190
Dotaz	191
Parametry v SQL.....	197
8.3 Pohyby na účtech.....	198
Vytváříme tabulku za běhu programu	199
Prohlížíme a provádíme převody.....	202
9. Opět hodiny, tentokrát jako komponenta	210
9.1 Jak se programují komponenty	210
9.2 Začínáme	211
Komponenta Hodinky	213
Baliček	215
Ikona komponenty.....	215
10. Distribuovaná kalkulačka (CORBA).....	218
10.1 O co jde	218
Popis rozhraní.....	219
Komunikace klienta a serveru.....	220
10.2 Rozhraní kalkulačky	221
10.3 Server	222
Zdrojový kód.....	223
10.4 Klient.....	225
Uživatelské rozhraní.....	225
Použití serveru.....	226
10.5 Úpravy rozhraní	228
10.6 Zdrojový kód klienta	230
Hierarchie tříd	232

11. C++Builder a programovací jazyk C++	233
11.1 Obecná charakteristika	233
11.2 Jazyk C	233
11.3 Jazyk C++	234
Vztah ke standardu	234
Rozšíření	235
11.4 Knihovny	242
12. Borland C++Builder a jeho prostředí	243
12.1 Projekt	243
Zacházení s projektem	243
Nastavení projektu	246
12.2 Vizualní návrh programu	258
12.3 Editor zdrojového textu	259
Běžné editovací operace	259
Práce se soubory	264
Vyhledávání a nahrazování	265
12.4 Ladění	266
Krokování, zarážky	266
Pomocná okna	270
CodeGuard	272
Volby pro ladění	273
12.5 Přizpůsobení prostředí	274
Panely nástrojů	274
Volby prostředí	274
Přizpůsobení editoru	277
Uspořádání pracovní plochy	281
12.6 Zásobník objektů	281
Literatura	283
Rejstřík	284