

Obsah

Hledání výhodného výchozího bodu	xii
Hledání výhodného výchozího bodu v této knize.	xiv
Nové rysy Visual Basicu 5	xv
Opravy, Komentáře a Ná pověda	xvi
Navštívte naše místo na World Wide Web	xvi
Instalace a používání procvičovaných souborů	xvii
Používání cvičných souborů	xix
Odstranění nainstalovaných cvičných souborů	xxii
Potřebujete pomoc s cvičnými soubory?	xxiii
Konvence použité v této knize	xxv
Konvence	xxv
Ostatní rysy této knihy	xxvi
Část 1	
Začínáme s Visual Basicem	
Kapitola 1	
Váš první program	3
Vývojové prostředí Visual Basicu	3
O krok dál: Přidání k programu	37
Shrnutí lekce	39
Preview příští lekce	40
Kapitola 2	
Pracujeme s ovládacími prvky	41
Základní použití ovládacích prvků: Program „Hello World“	42

Část 1	
<i>Základní funkce programu Microsoft Visual Basic</i>	
Kapitola 1	
<i>Použití objektů souborového systému</i>	46
<i>Objekty pro získávání vstupu</i>	52
<i>Použití objektů OLE ke spuštění aplikací</i>	58
<i>Prohlízení obsahu databáze Microsoft Access pomocí objektů Data Object</i>	64
<i>Úprava databáze</i>	69
<i>O krok dále: Instalace ovladačů ActiveX</i>	69
<i>Shrnutí lekce</i>	73
<i>Preview příští lekce</i>	74
Kapitola 3	
<i>Pracujeme s menu a dialogovými okny</i>	75
<i>Přidání menu pomocí editoru menu</i>	75
<i>Zpracování příkazů menu</i>	81
<i>Použití objektů Common Dialog Object</i>	86
<i>Obsluha událostí zpracovávajících dialogová okna</i>	92
<i>O krok dále: Přiřazení zkratkových kláves (Shortcuts)</i>	99
<i>Shrnutí lekce</i>	101
<i>Preview příští lekce</i>	102
Část 2	
<i>Základy programování</i>	
Kapitola 4	
<i>Proměnné a operátory Visual Basicu</i>	105
<i>Struktura příkazu ve Visual Basicu</i>	106
<i>Použití proměnných k uložení informací</i>	106
<i>Použití proměnné k uložení vstupu</i>	111
<i>Používání proměnných na výstupu</i>	114

<i>Obsah</i>	<i>Pracujeme s datovými typy</i>	116
<i>Hledání výrazu</i>	<i>Pracujeme s operátory Visual Basicu</i>	121
<i>Krok dálé: Použití závorek ve vzorci</i>	<i>O krok dálé: Použití závorek ve vzorci</i>	129
<i>Shrnutí lekce</i>	<i>Shrnutí lekce</i>	130
<i>Preview příští lekce</i>	<i>Preview příští lekce</i>	131
Kapitola 5		
Použití rozhodovacích struktur		133
<i>Instalace a počínání</i>	<i>Událostmi řízené programování</i>	133
<i>Instalace a počínání</i>	<i>Používání podmíněných výrazů</i>	135
<i>Instalace a počínání</i>	<i>Rozhodovací konstrukce If...Then</i>	136
<i>Instalace a počínání</i>	<i>Rozhodovací konstrukce Select Case</i>	143
<i>Instalace a počínání</i>	<i>Hledání a oprava chyb</i>	148
<i>Instalace a počínání</i>	<i>O krok dálé: Použití příkazu Stop</i>	
<i>Instalace a počínání</i>	<i>ke vstupu do módu Break</i>	155
<i>Instalace a počínání</i>	<i>Shrnutí lekce</i>	156
<i>Instalace a počínání</i>	<i>Preview příští lekce</i>	157
Kapitola 6		
Použití programových cyklů a časovačů		159
<i>Kapitola 1</i>	<i>Cyklus For...Next</i>	159
<i>Váš první program</i>	<i>Píšeme cyklus Do Loop</i>	171
<i>Váš první program</i>	<i>Použití objektu časovače - Timer</i>	174
<i>Váš první program</i>	<i>O krok dálé: Použití časovače na nastavení časového limitu</i>	177
<i>Váš první program</i>	<i>Shrnutí lekce</i>	180
<i>Váš první program</i>	<i>Preview příští lekce</i>	181
Kapitola 2		

Část 3

Zdokonalení uživatelského rozhraní

Kapitola 7

Práce s formuláři, tiskárny a ovladačem pro obsluhu chyb 185

Přidání nových formulářů do programu.....	185
Poslání výstupu programu na tiskárnu.....	194
Ošetření chyb rutinou pro obsluhu chyb	201
O krok dále: Další techniky v obsluze chyb	206
Shrnutí lekce.....	208
Preview příští lekce	209

Kapitola 8

Přidávání kresby a speciálních efektů 211

Tvorba kresby na formuláři s využitím objektů Line a Shape.....	212
Vytvoření grafického příkazového tlačítka	217
Podpora Drag and Drop	225
Animace ve vašich programech	232
O krok dále: Pojmenování objektů v programu	239
Shrnutí lekce.....	243
Preview příští lekce	244

Část 4

Zdokonalení uživatelského rozhraní

Kapitola 9

Používání modulů a procedur 247

Práce se standardními moduly.....	247
Práce s veřejnými proměnnými	251
Vytváření procedur pro všeobecné použití	255

<i>Funkcionální procedury</i>	256
<i>Sub procedury</i>	262
<i>O krok dále: Vkládání parametrů hodnotou</i>	269
<i>Shrnutí lekce</i>	270
<i>Preview příští lekce</i>	272
Kapitola 10	
<i>Kolekce a pole</i>	273
<i>Práce s kolekcemi objektů</i>	273
<i>Pole proměnných</i>	280
<i>O krok dále: Vícerozměrná pole</i>	291
<i>Shrnutí lekce</i>	295
<i>Preview příští lekce</i>	297
Kapitola 11	
<i>Textové soubory a databáze</i>	299
<i>Zobrazování textových souborů pomocí objektu Text Box</i>	300
<i>Vytváření nového textového souboru na disku</i>	305
<i>Zpracování databází</i>	310
<i>Používání objektu RecordSet</i>	314
<i>Přidávání záznamu do databáze Biblio.mdb</i>	317
<i>Mazání záznamů z databáze Biblio.mdb</i>	320
<i>O krok dále: Vytváření záložní kopie souboru</i>	323
<i>Shrnutí lekce</i>	325
<i>Preview příští lekce</i>	327
Kapitola 12	
<i>Propojení na Microsoft Office</i>	329
<i>Vytvoření Podnikatelského informačního systému (EIS)</i>	329
<i>Programování aplikačních objektů pomocí Automatizace</i>	339

<i>O krok dále: Používání Wordu pro hledání a zámenu</i>	349
<i>Shrnutí lekce</i>	351
<i>A kam půjdu ted?</i>	352
Dodatek	
<i>Myšlení programátora</i>	353
<i>Co je to program?</i>	353
<i>Testování, komplikace a distribuce programu</i>	357
<i>Rejstřík</i>	361
<i>Doporučená literatura a přiložený CD-ROM</i>	370