

Obsah

Kapitola 0. O této knížce	7
Komu je kniha určena?	7
Čím se tato kniha liší od jiných?	7
Navazující publikace	9
Webová podpora – www.moderniProgramovani.cz	10
Jak knihu studovat?	10
Kapitola 1. Začínáme programovat	12
Programovací jazyk a vývojové prostředí	12
Instalace vývojového prostředí	12
Spuštění vývojového prostředí	13
První program	13
Druhý program	16
Složka projektu	18
Soubory projektu	20
Spustitelná podoba programu	21
Průzkumník řešení	22
Shrnutí kapitoly	24
Kapitola 2. Ovládací prvky	25
Textové pole	25
Názvy objektů	27
Vlastnost Text	27
Další vlastnosti textového pole	28
Popisek	29
Klávesové zkratky a pořadí tabulátoru	31
Tlačítko	33
Zaškrťávací políčko	35
Shrnutí kapitoly	36
Kapitola 3. Události	37
Události	37
Obsluha událostí	38
Chyba v programu	40
Další události	42
Knihovny podprogramů	43
Volání podprogramů	44
Bližší určování	45
Hlavní událost objektu	45
Společná obsluha více událostí	47
Přejmenování	47
Shrnutí kapitoly	48

Kapitola 4. Přirázovací příkaz.....	49
Kopírování textového pole.....	49
Přirázovací příkaz	50
Další přirázování	51
Více příkazů v metodě	55
Sekvenční zpracování	56
Sémantické chyby	57
Shrnutí kapitoly.....	58
Kapitola 5. Typy a proměnné.....	59
Spojovačka.....	59
Typy	60
Sčítačka	61
Diagram činností a pseudokód	61
Převod řetězce na číslo.....	63
Proměnné	63
Kompletní sčítačka.....	64
Návratová hodnota	66
Běžové chyby.....	66
Ošetření běžových chyb	68
Deklarace s inicializací	70
Shrnutí kapitoly.....	71
Kapitola 6. Grafika.....	72
Kreslení čarových obrazců.....	72
Událost Paint	73
Grafické příkazy a kreslicí plocha.....	74
Pera	75
Souřadný systém okna	75
Kreslení úseček, obdélníků a elips	77
Vyplněné obrazce.....	78
Grafika v části okna	79
Panel.....	80
Zpracování vstupu od uživatele	81
Geometrie elipsy	82
Kompletní obsluha události Paint.....	83
Vyvolání události Paint	85
Shrnutí kapitoly.....	86
Kapitola 7. Používáme objekty	87
Objekty a třídy	87
Dokumentace tříd.....	88
Konstruktory třídy Pen.....	90
Vlastnosti třídy Pen.....	92
Praktická ukázka	92
Jmenné prostory	93
Statické složky třídy.....	94
Příklady statických složek.....	96
Autogenerující složky	98

Výčty	100
Shrnutí kapitoly	102
Kapitola 8. Pokročilá práce s proměnnými	103
Protokolování	103
Složené přiřazení	104
Řádkování.....	105
Složené přiřazení a čísla	105
Operátory ++ a --	107
Počítání aneb Kolikrát se něco stalo.....	107
oknoProgramu jako třída	108
Členské proměnné	109
Dokončení úlohy počítání	110
Pohybující se panáček	111
Vestavěný obrázek	115
Shrnutí kapitoly	115
Kapitola 9. Čísla	117
Desetinná čísla.....	117
Výpočty	118
Čísla jako objekty	120
Přehled výpočtů.....	120
Celočíselné dělení.....	123
Náhodná čísla	124
Hrací kostka.....	125
Přehled číselných typů.....	127
Kombinace číselných typů	128
Shrnutí kapitoly	129
Kapitola 10. Podmíněné vykonávání a rozvětvení.....	130
Podmíněné vykonávání	130
Řídící konstrukce IF	132
Dokončení programu <i>Podmíněné kreslení</i>	133
Rozvětvení programu	134
Řídící konstrukce IF-ELSE.....	136
Relační operátory	137
Vnořené větvení	138
Program <i>Stavební spoření</i>	139
Shrnutí kapitoly	142
Kapitola 11. Cyklus	143
Náhodné tečky.....	143
Tisíc teček	144
Řídící konstrukce FOR.....	145
Soustava čar.....	147
Soustředné kružnice	149
Alternativní řešení	151
Výpočet faktoriálu.....	152
Přetečení	154
Shrnutí kapitoly	155

Kapitola 12. Dvě hry	156
Dostihy	156
Grafika a uživatelské rozhraní	156
Posun koní	158
Ukončení hry	160
Logické operátory	162
Ruleta	163
Obsluha „kola rulety“	165
Test horní/dolní	167
Test černá/červená	167
Test sudá/lichá	168
Test sloupce	168
Násobné větvení	169
Ruleta – program	170
Shrnutí kapitoly	173
Dodatek A – Slovníček anglických výrazů	174
Dodatek B – Vkládání speciálních znaků z české klávesnice	186
Dodatek C – Ladicí prostředky	190
Rejstřík	192