

2.5 Statická nebo virtuální?	36
2.6 Odkaz na sebe	37
2.7 Konvence pro tvorbu identifikátorů	37
3 Abstraktní datový typ	38
3.1 Průchod knihovnou.....	38
3.1.1 K čemu to je dobré?.....	41
3.1.2 Hledání knihy	42
3.1.3 Máme společné knihy ?	43
3.2 Streamy	47
3.2.1 Polymorfní vstup a výstup.....	47
3.2.2 Zápis a čtení objektů.....	48
3.3 Abstraktní datový typ	51
4 Samoobsluha	55
4.1 První úvahy	56
4.2 Hledání objektů a jejich vlastností	57
4.2.1 Fronty.....	57
4.2.1.1 Generika a polymorfismus	59
4.2.1.2 Přetypování.....	59
4.2.1.3 Co je či metodou.....	61
4.2.1.4 Metody modifikační a zjišťovací	62
4.2.1.5 Slabá místa návrhu	63
4.2.2 Košíky	64
4.2.3 Zákazníci.....	64
4.2.4 Pokladny	66
4.2.4.1 Dědit nebo vlastnit?.....	66
4.2.4.2 Dispečer pokladen	67
4.3 Hlavní program	68
4.3.1 Příchod zákazníka.....	69
4.3.2 Výběr zboží	69
4.3.2.1 Skrývání informací	69
4.3.3 Platící zákazníci	70
4.4 Výstupy	71
4.5 Čas a jeho měření.....	72

4.3.6 Třída TInputTextFile	73
4.3.7 Implementace	74
5 Tabulkový kalkulátor	76
5.1 Zadání úlohy	76
5.2 Vzorečky neboli výrazy	77
5.2.1 Reprezentace výrazu stromem	79
5.2.2 Výstavba stromu	84
5.3 Tabulka	86
5.3.1 Přepočítávání hodnot	86
5.3.2 Odkazy mezi políčky	87
5.3.3 Komunikace tabulky s vnějším světem	88
5.4 Změny modulu Vyraz2	89
5.4.1 Odkaz – nový druh výrazu	89
5.4.2 Jak rozšířit výstavbu výrazu	90
5.4.2.1 Převodník	90
5.4.2.2 Reakce na chyby	92
5.5 Zpracování chyb při vyhodnocování	93
5.6 Interface k zobrazení a ovládání	94
6 Implementace	95
6.1 Datové položky a metody	95
6.2 Implementační potíže firmy Borland	96
6.2.1 Virtuální metody	96
6.2.2 Předefinování datových položek	97
6.2.3 Uvolňování dynamicky alokovaných objektů	97
7 Závěrečné desatero	99
Literatura	101
Rejstřík	104