

19	Zjišťování struktury aplikací	873
	Použití objektu Application	874
	Kontrola více kopií aplikace	876
	Programování bez komponent	882
	Události, zprávy a víceúlohové zpracování (multitasking) ve Windows	887
	Vytvoření hodin pomocí časovače	889
	Práce na pozadí v Delphi	900
	Použití objektu Screen	911
	Použití INI souborů pro stavovou informaci	918
	Shrnutí	921
20	Zkoumání chování programu	923
	Ladění pomocí ladícího programu	924
	Alternativní ladící techniky	934
	Sledování přeloženého programu pomocí Object Browseru	937
	Zkoumání toku zpráv	940
	Paměťový obraz aplikace	952
	Systémová paměť Windows	955
	Nový Task Manager	961
	Shrnutí	962
21	Použití zdrojů	963
	Zdroje ve Windows	964
	Ikony pro aplikace a formuláře	969
	Přidání alternativních ikon pro odlišné situace	973
	Použití kurzorů v Delphi	983
	Použití zdrojů tabulka řetězců	992
	Shrnutí	997
22	Rozšíření aplikací Delphi o možnost tisku	999
	Tisk celého formuláře	1000
	Přístup k objektu Printer	1007
	Tisk databázových záznamů a tabulek	1018
	Tvorba sestav	1022
	Shrnutí	1031

23	Rozšíření aplikací o podporu souborů	1033
	Soubory a jazyk Pascal	1034
	Souborová podpora v Delphi	1056
	Shrnutí	1069
24	Výměna dat	1071
	Co je to schránka?	1072
	Schránka v Delphi	1073
	Dynamická výměna dat: Technický přehled	1093
	Jednoduchý příklad DDE	1095
	Kopírování a nalepování DDE vazeb	1099
	DDE komunikace s Program Managerem	1105
	DDE s časovači a grafikou	1106
	Shrnutí	1111
25	Síla OLE	1113
	Co je to OLE?	1114
	Podpora OLE v Delphi	1116
	Vytváření OLE objektů při běhu	1129
	Vícenásobné OLE kontejnery	1137
	Shrnutí	1151
26	Zábava s multimédií	1153
	Implicitní zvuky Windows	1154
	Komponenta Media Player	1162
	Práce s jednotkou CD	1171
	Shrnutí	1177

Část IV Tvorba komponent a knihoven

27	Tvorba komponent	1181
	Rozšíření knihovny VCL	1182
	Představení některých jednoduchých komponent	1184
	Vytváření úplně nových komponent	1195
	Grafická komponenta vytvořená krok za krokem	1196
	Konečný test komponenty šipka	1222

Komponenty hodiny	1233
Definice vlastnosti typu pole	1244
Formuláře jsou také komponenty	1252
Shrnutí	1260
28 Dynamicky linkované knihovny	1261
Úloha knihoven DLL ve Windows	1262
Použití existujících DLL knihoven	1267
Vytváření DLL v Delphi	1273
Knihovny DLL jako ikony	1283
Volání DLL funkce za běhu	1286
Shrnutí	1288

Dodatky

A Krátký přehled pojmů OOP	1291
Abstrakce a programovací jazyky	1292
Třídy	1292
Dědičnost	1293
Polymorfismus	1294
Definice OOP	1294
OOP jazyky	1294
Objektově orientovaná analýza a návrh	1295
Shrnutí	1295
B Úvod do SQL	1297
Co je to SQL	1298
Příkaz Select	1298
Provedení spojení	1300
Více klauzulí select	1300
Kromě select	1301
Shrnutí	1302
Rejstřík	1303