

Obsah

Kapitola 0.	O této knížce	4
ČÁST A	ZADÁNÍ ÚLOH	7
Kapitola 1.	Animace a pohyb	8
Kapitola 2.	Myš a klávesnice.....	13
Kapitola 3.	Pole	20
Kapitola 4.	Pokročilé cykly	27
Kapitola 5.	Soubory	34
Kapitola 6.	Indexované seznamy	43
Kapitola 7.	Zpracování tabulkových dat.....	50
Kapitola 8.	Objekty jako zapouzdření dat	59
Kapitola 9.	Objekty jako samostatné entity	66
Kapitola 10.	Kód Designeru	80
Kapitola 11.	Modularizace programu	90
Kapitola 12.	Vlastnosti a události	99
ČÁST B	NÁPOVĚDY	109
Kapitola 1.	Animace a pohyb	110
Kapitola 2.	Myš a klávesnice.....	115
Kapitola 3.	Pole	120
Kapitola 4.	Pokročilé cykly	124
Kapitola 5.	Soubory	129
Kapitola 6.	Indexované seznamy	134
Kapitola 7.	Zpracování tabulkových dat.....	139
Kapitola 8.	Objekty jako zapouzdření dat	146
Kapitola 9.	Objekty jako samostatné entity	151
Kapitola 10.	Kód Designeru	158
Kapitola 11.	Modularizace programu	164
Kapitola 12.	Vlastnosti a události	170
ČÁST C	HOTOVÁ ŘEŠENÍ	177
Kapitola 1.	Animace a pohyb	178
Kapitola 2.	Myš a klávesnice.....	180
Kapitola 3.	Pole	181
Kapitola 4.	Pokročilé cykly	183
Kapitola 5.	Soubory	185
Kapitola 6.	Indexované seznamy	186
Kapitola 7.	Zpracování tabulkových dat.....	187
Kapitola 8.	Objekty jako zapouzdření dat	189
Kapitola 9.	Objekty jako samostatné entity	191
Kapitola 10.	Kód Designeru	192
Kapitola 11.	Modularizace programu	193
Kapitola 12.	Vlastnosti a události	194