



Obsah

Předmluva.....	4
1 Praktická ukázka č. 1: Deklarace třídy, generování instancí třídy a manipulace s instancemi třídy.....	9
1.1 První scénář: Implementace nové funkcionality	9
1.2 Druhý scénář: Rozšiřování stávající funkcionality.....	10
1.3 Deklarace třídy v jazyce C# 4.0.....	11
2 Praktická ukázka č. 2: Modelování tříd pomocí vizuálního návrháře tříd (Class Designer) 19	
2.1 Vytvoření třídy pomocí návrháře tříd	24
2.2 Obohacení třídy o metodu	26
2.2.1 Vizuální úprava signatury metody.....	28
2.2.2 Naprogramování metody pro zobrazení bublinového okna	31
2.3 Testování navržené třídy	33
3 Praktická ukázka č. 3: Implementace jednoduché a úrovněvé dědičnosti.....	37
3.1 Jednoduchá dědičnost.....	37
3.2 Vícenásobná dědičnost.....	38
3.3 Úrovněvá dědičnost.....	39
3.4 Praktická implementace jednoduché dědičnosti.....	41
3.5 Praktická implementace úrovněvé dědičnosti	46
4 Praktická ukázka č. 4: Instanční konstruktory	57
5 Praktická ukázka č. 5: Implicitní instanční konstruktory	61
6 Praktická ukázka č. 6: Instanční konstruktory a inicializace soukromých datových členů instancí tříd	64
7 Praktická ukázka č. 7: Přetěžování instančních konstruktorů	69
7.1 Demonstrace č. 1: Přetížení instančního konstruktoru na základě rozdílného počtu formálních parametrů.....	70

7.2 Demonstrace č. 2: Přetížení instančního konstrukturu na základě rozdílných datových typů formálních parametrů	72
7.3 Demonstrace č. 3: Přetížení instančního konstrukturu na základě modifikátorů formálních parametrů ref a out	76
8 Praktická ukázka č. 8: Použití finalizéru.....	82
9 Praktická ukázka č. 9: Vztah finalizéru a finalizační metody Finalize	90
10 Praktická ukázka č. 10: Implicitní a explicitní dealokace objektových zdrojů	94
10.1 Volání metody Dispose z klientského programového kódu.....	100
11 Praktická ukázka č. 11: Implicitní volání metody Dispose pomocí příkazu using	101
12 Praktická ukázka č. 12: Statické třídy	110
13 Praktická ukázka č. 13: Aktivace členů bazové třídy z odvozené třídy	118
13.1 Ekomomická analýza bodu zvratu.....	119
13.2 Programová implementace ekonomické praktické ukázky	122
13.3 Klíčové slovo base a volání veřejně přístupného bezparametrického instančního konstrukturu bazové třídy	126
13.4 Klíčové slovo base a volání veřejně přístupného parametrického instančního konstrukturu bazové třídy	127
13.5 Klíčové slovo base a volání metody a vlastnosti bazové třídy	130
14 Praktická ukázka č. 14: Abstraktní a zapečetěné třídy.....	132
14.1 Princip první: Zpráva je reakcí na vznik události	133
14.2 Princip druhý: Zprávy jsou ukládány do datové struktury s názvem fronta zpráv... ..	134
14.3 Princip třetí: Diagnostiku zpráv uskutečňuje smyčka zpráv	134
14.4 Princip čtvrtý: Procedura okna WndProc a zpracovávání zpráv	135
14.5 Charakteristika praktických programových ukázek, které budou manipulovat se zprávami operačního systému Windows	135
14.5.1 Praktická programová ukázka abstraktní třídy	136
14.5.2 Praktická programová ukázka zapečetěné třídy	145
15 Praktická ukázka č. 15: Polymorfismus implementovaný prostřednictvím dědičnosti... ..	152

16 Praktická ukázka č. 16: Binární serializace objektů	167
16.1 Matice a její transponace	168
16.1 Vytvoření třídy, jejíž instance budou moci být serializovány	170
16.2 Binární serializace instance třídy	172
16.3 Binární deserializace instance třídy	174
0 autorovi	178