

Obsah

Hledání výhodného výchozího bodu	xii
Hledání výhodného výchozího bodu v této knize.	xiv
Nové rysy Visual Basicu 5	xv
Opravy, Komentáře a Náповěda	xvi
Navštivte naše místo na World Wide Web	xvi
Instalace a používání procvičovaných souborů	xvii
Používání cvičných souborů	xix
Odstranění nainstalovaných cvičných souborů	xxii
Potřebujete pomoc s cvičnými soubory?	xxiii
Konvence použité v této knize	xxv
Konvence	xxv
Ostatní rysy této knihy	xxvi
Část 1	
Začínáme s Visual Basicem	
Kapitola 1	
Váš první program	3
Vývojové prostředí Visual Basicu	3
O krok dále: Přidání k programu	37
Shrnutí lekce	39
Preview příští lekce	40
Kapitola 2	
Pracujeme s ovládacími prvky	41
Základní použití ovládacích prvků: Program „Hello World“	42

Část 3	Použití objektů souborového systému	46
Zobkonalení	Objekty pro získávání vstupu	52
Episoda 7	Použití objektů OLE ke spuštění aplikací	58
Příloha 6 - formu	Prohlížení obsahu databáze Microsoft Access pomocí objektů Data Object	64
181	Úprava databáze	69
131	O krok dále: Instalace ovladačů ActiveX	69
131	Shrnutí lekce	73
131	Preview příští lekce	74
Kapitola 3	Pracujeme s menu a dialogovými okny	75
	Přidání menu pomocí editoru menu	75
	Zpracování příkazů menu	81
151	Použití objektů Common Dialog Object	86
151	Obsluha událostí zpracovávajících dialogová okna	92
151	O krok dále: Přirazení zkratkových kláves (Shortcuts)	99
151	Shrnutí lekce	101
151	Preview příští lekce	102
Část 2	Základy programování	
Kapitola 4	Proměnné a operátory Visual Basicu	105
	Struktura příkazu ve Visual Basicu	106
	Použití proměnných k uložení informací	106
	Použití proměnné k uložení vstupu	111
	Používání proměnných na výstupu	114

<i>Pracujeme s datovými typy</i>	116
<i>Pracujeme s operátory Visual Basicu</i>	121
<i>O krok dále: Použití závorek ve vzorci</i>	129
<i>Shrnutí lekce</i>	130
<i>Preview příští lekce</i>	131

Kapitola 5

<i>Použití rozhodovacích struktur</i>	133
<i>Událostmi řízené programování</i>	133
<i>Používání podmíněných výrazů</i>	135
<i>Rozhodovací konstrukce If...Then</i>	136
<i>Rozhodovací konstrukce Select Case</i>	143
<i>Hledání a oprava chyb</i>	148
<i>O krok dále: Použití příkazu Stop</i> <i>ke vstupu do módu Break</i>	155
<i>Shrnutí lekce</i>	156
<i>Preview příští lekce</i>	157

Kapitola 6

<i>Použití programových cyklů a časovačů</i>	159
<i>Cyklus For...Next</i>	159
<i>Píšeme cyklus Do Loop</i>	171
<i>Použití objektu časovače - Timer</i>	174
<i>O krok dále: Použití časovače</i> <i>na nastavení časového limitu</i>	177
<i>Shrnutí lekce</i>	180
<i>Preview příští lekce</i>	181

Část 3**Zdokonalení uživatelského rozhraní****Kapitola 7****Práce s formuláři, tiskárnami a ovladačem pro obsluhu chyb 185**

Přidání nových formulářů do programu 185

Poslání výstupu programu na tiskárnu 194

Ošetření chyb rutinou pro obsluhu chyb 201

O krok dále: Další techniky v obsluze chyb 206

Shrnutí lekce 208

Preview příští lekce 209

Kapitola 8**Přidávání kresby a speciálních efektů 211**

Tvorba kresby na formuláři s využitím objektů Line a Shape 212

Vytvoření grafického příkazového tlačítka 217

Podpora Drag and Drop 225

Animace ve vašich programech 232

O krok dále: Pojmenování objektů v programu 239

Shrnutí lekce 243

Preview příští lekce 244

Část 4**Zdokonalení uživatelského rozhraní****Kapitola 9****Používání modulů a procedur 247**

Práce se standardními moduly 247

Práce s veřejnými proměnnými 251

Vytváření procedur pro všeobecné použití 255

<i>Funkcionální procedury</i>	256
<i>Sub procedury</i>	262
<i>O krok dále: Vkládání parametrů hodnotou</i>	269
<i>Shrnutí lekce</i>	270
<i>Preview příští lekce</i>	272

Kapitola 10

<i>Kolekce a pole</i>	273
<i>Práce s kolekcemi objektů</i>	273
<i>Pole proměnných</i>	280
<i>O krok dále: Vícerozměrná pole</i>	291
<i>Shrnutí lekce</i>	295
<i>Preview příští lekce</i>	297

Kapitola 11

<i>Textové soubory a databáze</i>	299
<i>Zobrazování textových souborů pomocí objektu Text Box</i>	300
<i>Vytváření nového textového souboru na disku</i>	305
<i>Zpracování databází</i>	310
<i>Používání objektu RecordSet</i>	314
<i>Přidávání záznamu do databáze Biblio.mdb</i>	317
<i>Mazání záznamů z databáze Biblio.mdb</i>	320
<i>O krok dále: Vytváření záložní kopie souboru</i>	323
<i>Shrnutí lekce</i>	325
<i>Preview příští lekce</i>	327

Kapitola 12

<i>Propojení na Microsoft Office</i>	329
<i>Vytvoření Podnikatelského informačního systému (EIS)</i>	329
<i>Programování aplikačních objektů pomocí Automatizace</i>	339

<i>O krok dále: Používání Wordu pro hledání a záměnu.</i>	349
<i>Shrnutí lekce.</i>	351
<i>A kam půjdu teď?</i>	352

Dodatek

<i>Myšlení programátora</i>	353
<i>Co je to program?</i>	353
<i>Testování, kompilace a distribuce programu</i>	357

<i>Rejstřík</i>	361
----------------------------------	------------

<i>Doporučená literatura a příložený CD-ROM.</i>	370
---	------------

ret rychle a efektivně aplikace pro Microsoft Windows 95 a Microsoft Windows NT. V této knize se rychle naučíte, jak použít Visual Basic při tvorbě vašich vlastních programů. Materiál v tomto kurzu je vhodný pro verze Visual Basic Learning Edition, Visual Basic Professional Edition a Visual Basic Enterprise Edition.

DŮLEŽITÉ Tato kniha je koncipována pro použití s Microsoft Visual Basic 5.0 pro operační systémy Windows 95 a Windows NT verze 4.0. Visual Basic není součástí knihy, musí být zakoupen zvlášť a instalován před tím než můžete zpracovávat jednotlivé lekce. Abyste věděli, který software používáte, zkontrolujte krabici produktu nebo software spusťte a klikněte na položce menu Nápověda, a poté klikněte na About Microsoft Visual Basic. Jestliže náš software není shodný s touto knihou, bude pro vás software pravděpodobně existovat jiná kniha z kolekce *Krok za krokem*. Několik titulů této i jiných kolekcí je zobrazeno na poslední stránce této knihy. Jestliže vaše kniha není vypsána, prosím navštivte naše místo na webu na: <http://www.microsoft.com/mspress/> nebo zavolejte na 1-800-MSPRESS.

Část

1

Začínáme s Visual Basicem

Lekce 1

Váš první program 3

Lekce 2

Pracujeme s ovládacími prvky 41

Lekce 3

Vytváříme menu a dialogová okna 75

V této lekci se naučíte:

- Spustit Visual Basic
- Používat programovací prostředí Visual Basicu
- Vytvořit a spustit váš první program
- Spustit Visual Basic

Po několika lekcích uvidíte, že je velmi snadné napsat počítačové programy, které běží na platformě Microsoft Windows v prostředí Microsoft Visual Basicu. Pokud jste již někdy měli možnost vidět impozantní nebo složité grafické uživatelské rozhraní, můžete se těšit na to, jak se budete naučit popsat v první části této knihy. Nejenže i takovéto rozhraní můžete vytvářet, ale můžete také zjistit, že v programování se jedná o velmi jednoduchou věc, se kterou se setkáváte každý den. V této lekci si ukážete, jak spustit Visual Basic a používat jeho prostředí k vytváření a spuštění programů. Uvidíte se s příkazem Menu, programování procedur, spuštění jednoduchého programu, jak vytvořit okno a konečně vašeho prvního programu Lucky seveř (State). Na konci této lekce uvidíte opravu již existujícího programu, uložení na disk a spuštění programu, chcete-li, a spuštění Visual Basicu.

Vývojové prostředí Visual Basicu

Prostředí Visual Basicu obsahuje všechny nástroje, které budete k programování a k tvorbě programu vytváření výkonných aplikací. Spusťte nyní Visual Basic podle pokynů uvedených v této kapitole.

Část

2

Základy programování

Lekce 4

Proměnné a operátory Visual Basicu 105

Lekce 5

Podmínkové struktury 133

Lekce 6

Použití programových cyklů a časovačů 159

Část

3

Zdokonalení uživatelského rozhraní

Lekce 7

Práce s formuláři, tiskárnami a rutinami pro obsluhu chyb 185

Lekce 8

Přidávání kresby a speciálních efektů 211

Přidání nových formulářů do programu

Každý nový formulář má jedinečné jméno, svoji množinu objektů, vlastností a ovládacích událostí.

Každý program, který jste doposud napsali, používal ve výstupu pouze jediný formulář. V tomto přídavku to teď bude doplněno. Když budete potřebovat zpracovat více informací, budete muset mít k dispozici více formulářů. Každý nový formulář je v podstatě objekt, který zpracovává vstupní a výstupní procedury. První formulář je potřebován formou výstupu

Zpracování společných dat

4

Lekce 9

Používání modulů a procedur 247

Lekce 10

Kolekce a pole 273

Lekce 11

Textové soubory a databáze 299

Lekce 12

Propojení na Microsoft Office 329